

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
MESTRADO PROFISSIONAL EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS
Linha de pesquisa: Design de Conteúdo para Jogos Digitais

MARCEL THIAGO MALHEIROS MORAES

JOGOS DIGITAIS E A NARRATIVA EMERGENTE:
como os games criam narrativas por meio da interação entre o
jogador e o sistema

São Paulo
2021

MARCEL THIAGO MALHEIROS MORAES

**JOGOS DIGITAIS E A NARRATIVA EMERGENTE:
como os games criam narrativas por meio da interação entre o
jogador e o sistema**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento de Jogos Digitais, sob orientação do Prof. Dr. Alexandre Santaella Braga.

São Paulo

2021

MARCEL THIAGO MALHEIROS MORAES

**JOGOS DIGITAIS E A NARRATIVA EMERGENTE:
como os games criam narrativas por meio da interação entre o
jogador e o sistema**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento de Jogos Digitais.

São Paulo, ____ de _____ de 2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Alexandre Santaella Braga (Orientador)
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

[Titulação e Nome]
[Instituição]

[Titulação e Nome]
[Instituição]

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a minha mãe, Maria da Conceição Malheiros, que deu um grande apoio e ajuda durante todo o curso; e pela minha criação. Também agradeço o apoio de meus irmãos, que me incentivaram durante essa jornada.

Agradeço aos professores do curso que ajudaram durante as aulas, ao Professor Dr. Alexandre Santaella Braga, pela orientação durante o curso, e também ao Professor Dr. David de Oliveira Lemes, que incentivou e ajudou a fazer o curso de mestrado. Agradecimentos ao pessoal administrativo da PUC.

Agradeço aos meus colegas e chefes do meu trabalho no Hospital do Servidor Público Municipal, que ajudaram quando precisava fazer horários mais flexíveis por causa do curso.

E, por fim, agradecimentos para meus amigos, pelo suporte e incentivo que me deram.

RESUMO

Houve, no começo dos estudos sobre jogos e narrativa, a ideia de que ambos não podiam coexistir juntos. Pensava-se que a estrutura mais restrita da narrativa, em comparação com a interatividade do jogo, causava interferências – uma na outra. Porém, hoje em dia, vemos que a grande maioria dos jogos apresenta histórias tão elaboradas quanto as outras mídias mais tradicionais, e que os games se apropriaram da linguagem do cinema para transmitir a sua narrativa. Entretanto, apesar do sucesso desses jogos, há problemas que ocorrem por causa de conflitos entre o que a história do jogo conta e o que o jogador faz, ou pode fazer, em um jogo. Assim, vemos que há uma outra forma de narrativa, que utiliza-se de uma característica única dos jogos, a interatividade, para criar uma história de forma dinâmica e única para cada jogador, a narrativa emergente. Nesta pesquisa, primeiro definimos os elementos dos jogos e das narrativas, e como eles trabalham juntos para dar ao jogador uma experiência agradável ao jogar, e como a interação entre os sistemas do jogo criam a narrativa emergente. Por fim, vamos analisar duas histórias retiradas da comunidade do Jogo Crusader King II, para vermos como a comunidade do game cria suas narrativas através dos eventos ocorridos dentro do jogo.

Palavras-chave: Narrativa emergente. Narrativa nos jogos. Jogos digitais. Narrativa.

ABSTRACT

There was at the beginning of studies on games and narrative that both could not coexist together, it was thought that the more restricted structure of the narrative compared to the interactivity of the game would interfere with each other. However, nowadays we see that the vast majority of games have stories as elaborated as other more traditional media, and that games have appropriated the language of cinema to convey their narrative. However, despite the success of these games there are problems that occur because of conflicts between what the game's story tells and what the player does, or can do, in a game. Thus, we see that there is another form of narrative, which uses the unique feature of games, interactivity, to create a story in a dynamic and unique way for each player, the emergent narrative. In this research we first define the elements of both games and narratives, how they work together to give the player an enjoyable gaming experience, and how the interaction between game systems creates the emergent narrative. Finally, let's look at two stories taken from the Crusader King 2 Game community, to see how the game community creates its narratives through the events that occur within the game.

Keywords: Emerging narrative. Narrative in games. Digital games. Narrative.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Não importa como é o círculo mágico. O importante é que é dentro dele que acontece o jogo	17
Figura 2 – O RPG é um jogo onde os jogadores constroem uma história juntos	19
Figura 3 – Sonic, um dos ícones dos jogos dos anos 90.	25
Figura 4 – No Xadrez os jogadores tem que capturar o rei inimigo, ao mesmo tempo que protege o seu.	28
Figura 5 – No jogo Street Fighter V há vários elementos que indicam o resultado das ações do jogador, como a animação dos golpes, seus efeitos sonoros e a barra de vida dos personagens.	32
Figura 6 – Em Magic, os jogadores avaliam a situação do jogo, esperando o melhor momento para usar as suas cartas.	35
Figura 7 – Em Tyranny, dependendo das escolhas dos diálogos, o jogador irá acabar conseguindo ou não arranjar aliados e juntar com outras facções e conseguir ou não evitar um conflito.....	41
Figura 8 – Este gráfico desafio por habilidade ilustra a zona do Fluxo, na qual a relação desafio X habilidade deve estar para não deixar o jogador frustrado, ou entediado.	46
Figura 9 – Tetris é um jogo abstrato, em que não há uma narrativa convencional, porém na interação do jogador com o sistema de jogo temos uma narrativa emergente.	49
Figura 10 – The Sims é uma série de jogos em que o jogador escolhe os próprios objetivos, ser um artista, e através de suas ações vivenciar a história de como alcançou, ou não, seu objetivo.	52
Figura 11 – Estas são as doze etapas da Jornada do herói.	58
Figura 12 – O Zelda de 1986 foi inspirado pela paixão de Miyamoto por exploração de cavernas durante sua infância.....	62
Figura 13 – God of War (2018) é uma jornada épica pelo mundo da mitologia nórdica, abordando também a relação entre Kratos e seu filho Atreus. .	66
Figura 14 – She Ra e as Princesas do Poder é uma série em que vários personagens mudam de arquétipos durante a trama.....	75
Figura 15 – No D&D são dados aos jogadores exemplos de nomes e sobrenomes das raças que eles podem escolher.....	82
Figura 16 – Blackwall é um dos companheiros do jogador, que em determinado momento da trama faz uma revelação que o impacta.....	85
Figura 17 – Makoto Nijima é uma personagem que começa como antagonista do jogador para depois se tornar aliada. Além disso, ela cresce com o desenrolar da trama.	90
Figura 18 – Apesar dos dois heróis combaterem o crime, seus métodos são completamente opostos, como dia e noite.	95
Figura 19 – Sephiroth é o principal antagonista do jogo Final Fantasy VII.....	97

Figura 20 – Essa é a divisão da estrutura dos 3 atos. Percebe-se como a tensão vai aumentando até chegar ao clímax, e depois cai conforme o conflito vai sendo resolvido.	101
Figura 21 – Aqui temos a jornada do herói dentro da estrutura de três Atos.	102
Figura 22 – Em Dragon Age: Origins o conflito principal gira em torno do surgimento da blight, a invasão de seres demoníacos conhecidos como darkspawn.	106
Figura 23 – Para conseguir triunfar contra a blight e o Archdemon, o jogador tem que unir os povos de Ferelden para lutar contra a ameaça.	109
Figura 24 – Em Metal Gear Solid, o jogador deve permanecer escondido e passar pelas fases sem ser visto.	116
Figura 25 – Essa é uma representação do arco do personagem feita de forma a ficar semelhante à da jornada do herói. No final da jornada o herói terá mudado, crescido como personagem.	120
Figura 26 – A curva dramática mostra como a tensão cresce durante o desenvolvimento da história. Nota-se que após o clímax a curva tende a cair.	121
Figura 27 – Gráfico com os quatro elementos comuns entre narrativas e jogos.	130
Figura 28 – Os jogos analisados por Aarseth foram, Fahrenheit, Half Life 2, KotOR (Knights of the Old Republic), Oblivion e Minecraft.	131
Figura 29 – À esquerda temos Fahrenheit, e à direita The Elder Scrolls IV: Oblivion	133
Figura 30 – As dimensões de cada mídia, livros, cinema e games.	135
Figura 31 – Dragon Quest XI é um RPG com arte do famoso desenhista de mangá Akira Toriyama.	138
Figura 32 – Ultima foi um dos primeiros RPG com uma interface gráfica, lançado para Apple II em 1981.	140
Figura 33 – Bioshock é um jogo de tiro em primeira pessoa em que, além de armas, o jogador tem poderes como o de manipular a eletricidade.	143
Figura 34 – Em Destiny o jogador joga com a câmera em primeira pessoa, (imagem à esquerda), mas quando a história é contada a câmera muda para um ângulo mais cinematográfico, (imagem à direita).	147
Figura 35 – A jovem Gemma é a amiga de infância do protagonista, e vai ajudá-lo em sua primeira missão.	150
Figura 36 - Em Mass Effect as escolhas do jogador têm grande impacto na trama. Aqui o jogador pode matar Wrex, um de seus companheiros, o que não só o remove do resto do jogo como também altera partes da história nos futuros jogos da série.	153
Figura 37 – Em The Legend of Zelda: Breath of the Wild, o jogador é livre para escolher para onde seguir. Ele tem um objetivo final, mas não há um caminho definido.	156
Figura 38 – A montanha com uma luz é o destino do jogador em Journey.	162
Figura 39 – Apesar dos gráficos simples, que utilizam caracteres para formar imagens, o jogo é bem complexo.	164

Figura 40 – Brogue, apesar dos gráficos simples, semelhantes a Dwarf Fortress, tem um sistema de interação com itens e ambientes bem variado.....	165
Figura 41 – Esta é a tela em que o jogador escolhe a era em que ele quer começar.	167
Figura 42 – Tela de seleção de personagem, em que está selecionado o Rei Philippe of France. Cada reino tem seu próprio rei, mas também duques e condes para o jogador escolher como personagem.....	168
Figura 43 – Vemos a província do condado de Coruña, que pertence ao rei Garcia II da Galicia.	170
Figura 44 – Esta é a janela que mostra o castelo da capital da província de Coruña.	171
Figura 45 – Tela de game over (fim de jogo), que mostra a pontuação da dinastia do jogador na coluna do meio, de 51179.	175
Figura 46 – O painel à esquerda é a ficha do personagem. Para abrir a ficha do seu personagem, basta clicar na imagem dele, que está sempre localizada no canto superior esquerdo	178
Figura 47 – Aqui vemos todas as informações sobre a personagem. Neste caso, trata-se da Duquesa Matilda da Toscana.....	179
Figura 48 – Esta é a ficha do Kaiser Heinrich IV do Sacro Império Romano-Germânico. Vemos que é um pouco diferente da ficha da Duquesa Matilda.....	180
Figura 49 – Ficha do personagem Rei Konan II 'the Lawgiver' of Breizh.	183
Figura 50 – No tesouro do Rei Konan II há a lança sagrada da cruz, dada pelo Papa Nicolaus IV pela participação dele na Cruzada.	186
Figura 51 – A linhagem sanguínea do Rei Konan II vem de seu pai Maelhuedoc de Rennes. Ao apertar o botão de linhagem no seu retrato vemos todos os membros da família que compartilham sua linhagem.	187
Figura 52 – Ao clicar nas alianças abaixo do retrato com uma interrogação abrimos o menu de casamento, que mostra quem está disponível para casar. ...	191
Figura 53 – Após a realização do pedido, em alguns dias vem a resposta, e o evento do casamento acontece.	192
Figura 54 – Se compararmos os valores do atributo de estado com a Figura 47, veremos que houve um aumento. Isso acontece porque metade dos atributos do marido da Duquesa Matilda é somada ao atributo de estado	193
Figura 55 – Após meses de espera a filha da Duquesa Matilda, Ginevra di Canossa, nasceu. Nota-se que no retrato do herdeiro agora aparece a imagem de Ginevra	194
Figura 56 – Como acabou de nascer, Ginevra não tem nenhum ponto de atributo, mas conforme for sendo educada ela irá adquirir pontos e traços. O único traço que ela possui é doente, que lhe confere -2,50 de saúde..	195
Figura 57 – Este é o menu de lei de sucessão. Estas são as leis de sucessão do reino da Alemanha. Como se trata de uma monarquia eletiva, somente	

alguns nobres podem votar. Aqui vemos os personagens que têm direito a pelo menos um voto.	196
Figura 58 – Ao declarar uma guerra, o jogador deve escolher o motivo. Neste caso, o Rei Konan II tem o direito às províncias do reino da Inglaterra, que estão em posse do Rei Harald V da Noruega	200
Figura 59 – Ao se levantarem as tropas, os soldados apareceram em todas as províncias que tinham tropas disponíveis.	201
Figura 60 – Vemos na janela à esquerda a composição das tropas e quem as está liderando.....	202
Figura 61 – Esta é a janela que mostra a composição das tropas. Vemos que o Rei Konan II está liderando a coluna central	203
Figura 62 – Quando dois exércitos se encontram em uma província temos a batalha, que ocorre na janela à esquerda.....	204
Figura 63 – Esta janela representa a batalha de Felger, na qual os exércitos da Britânia e da Noruega se enfrentam.....	205
Figura 64 – Após o fim da guerra, vemos que os territórios em disputa, que estavam em destaque na figura 62, agora possuem a cor dos domínios do jogador.	206
Figura 65 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo Crusader Kings II.....	213
Figura 66 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo Crusader Kings II	214
Figura 67 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo Crusader Kings II	216
Figura 68 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo Crusader Kings II.....	218
Figura 69 – A batalha de Dorostotum, em que os Leões de Konstantinos tiveram seu batismo de sangue.	219
Figura 70 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo Crusader Kings II	221
Figura 71 – A França Ocidental da campanha do jogador Dr. Wiz. Este não é o território real deste reino na história, mas os eventos desta campanha criaram estas fronteiras	222
Figura 72 – Este é o personagem inicial da campanha Kardaz. Podemos ver suas características e habilidades, o que nos permite saber quem ele é.	224
Figura 73 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo Crusader Kings II.....	225
Figura 74 – As terras das tribos de Merya são as que estão em destaque no mapa.	226
Figura 75 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo Crusader Kings II	227
Figura 76 – Ihala Karjalainen é líder dos Seguidores de Otso.....	228
Figura 77 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo Crusader Kings II	229

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AAR	<i>After Action Reports</i> (relatos de pós-ação)
d.C	Depois de Cristo
DPS	<i>Damage Per Second</i> (dano por segundo)
ESRB	<i>The Entertainment Software Rating Board</i>
FPS	<i>First Person Shooter</i> (tiro em primeira pessoa)
HUD	<i>Heads-Up Display</i>
NPC	<i>Non-Player Character</i> (personagem não jogador)
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i>
RPG	<i>Role play game</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	AS DEFINIÇÕES DE JOGO E DE SEUS ELEMENTOS	15
3	JOGO COMO INTERAÇÃO LÚDICA SIGNIFICATIVA	30
4	JOGO COMO SISTEMA INTERATIVO	34
5	A NARRATIVA E SUAS ESTRUTURAS E ELEMENTOS.....	54
5.1	A jornada do herói	57
5.2	O tema de uma história	60
5.3	O conflito: a essência da história	64
5.4	O personagem, quem move a história	68
5.5	O narrador e foco	99
5.6	Ação dramática e a estrutura da história	100
5.7	O tempo e o ritmo da trama.....	122
6	A NARRATIVA E OS JOGOS E COMO ELES SE RELACIONAM	126
6.1	A ludologia e a narratologia.....	126
6.2	A interatividade e como os jogos contam suas histórias.....	134
6.3	A importância da narrativa para o jogo	136
6.4	Quando a narrativa e a jogabilidade não combinam	142
6.5	Narrativa emergente, a história que surge do jogo	149
6.6	Games e a narrativa emergente	161
7	ESTUDO DE CASO: CRUSADER KINGS II, UM SISTEMA FEITO PARA CRIAR NARRATIVAS	166
7.1	Crônicas da Lituânia: um exemplo de narrativa emergente em CKII	207
8	ANÁLISE DE NARRATIVAS EMERGENTES	210
8.1	The true sons of Rome	212
8.2	The people of the forest	223
9	CONCLUSÃO.....	231
	REFERÊNCIAS	235

1 INTRODUÇÃO

Johan Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (2012), disse que o jogo é mais antigo que a própria cultura, e que até os filhotes de lobos jogam, senão, portanto, algo que está no âmago do homem. Então, é natural que haja interesse no jogo como forma de entender a cultura, o que já motivou muitos outros estudos sobre esse assunto. Roger Caillois, em seu livro *Os jogos e os homens* (2017), também trabalha os jogos, classificando-os conforme seus aspectos e o modo como influenciam e são influenciados pela vida social. Jesse Schell (2008) também apresenta várias definições sobre o jogo em seu livro até apresentar a sua, que consiste em uma junção da de outros autores com sua experiência em trabalhar com jogos.

O jogo é uma atividade facultativa, improdutiva e com resultados imprevisíveis, como apontam muitas definições de vários estudiosos do tema, o que pode ser visto de forma depreciativa, segundo Caillois (CAILLOIS, 2017). Entretanto, hoje a indústria dos games já é maior que a do cinema e da música juntos, e isso já no ano de 2016, segundo uma matéria do site MyBoosting.GG (THE VIDEO..., 2020), e também de acordo com o estudo da empresa TechNET Immersive, segundo matéria do site Canaltech (WAKKA, 2021). Isso mostra como o game se tornou um forte fenômeno cultural. No encerramento das Olimpíadas do Brasil em 2016, quando a transmissão passou para o próximo país sede, o primeiro-ministro do Japão, Shinzo Abe, apareceu fantasiado de Mario, do jogo *Super Mario Bros*. Essa foi uma demonstração de como a cultura do videogame se expandiu. Mas este trabalho não é sobre o que é jogo, mas sobre jogos e narrativas.

Há outro elemento presente na cultura humana, sendo este único à humanidade, que é a arte de contar histórias (SHELDON, 2017). Muito antes da escrita, os povos primitivos já contavam histórias, e muitas das mais antigas são contos que chegaram até nós pela tradição oral. A Homero, apesar da dúvida sobre sua existência, é creditada a autoria dos poemas épicos *Ilíada* e *Odisseia*, que são originários da tradição oral, assim como os contos das *Mil e uma Noites* ou os contos dos Irmãos Grimm, que compilaram várias histórias da tradição oral medieval alemã, dando-lhes uma forma escrita (TRADIÇÃO..., 2016).

A narrativa se faz presente em todas as formas de expressão cultural nos povos humanos, e a encontramos em parábolas religiosas, nas histórias folclóricas, na

indústria do entretenimento e em várias outras áreas. Além disso, em muitos jogos há um forte elemento narrativo presente, que guia a ação do jogador, dando um contexto a esta e sentido aos elementos dos jogos, sem os quais os games seriam todas interações com objetos abstratos, sem um apelo sentimental (FULLERTON, 2008).

A estrutura narrativa existente dentro dos jogos se apresenta sob duas formas: uma tradicional, que pega emprestado muito da linguagem do cinema, para contar uma história; e outra característica dos jogos, não necessariamente só dos videogames, que é a narrativa emergente, ou seja, a história que surge da interação do jogador com os sistemas do jogo.

Apesar de ter havido muito debate sobre a possibilidade de jogos e narrativas funcionarem juntos, há muitos autores que já o defendem, como Sheldon (2017) e outros. Se no início da indústria do games a tecnologia não conseguia criar elementos gráficos muito elaborados, o que dificultava a percepção do jogador de uma narrativa mais tradicional, com o advento e o desenvolvimento de novas tecnologias, tanto no quesito de hardware quanto de software, a representação de personagens mais chamativos, com cenários e uma trama, mesmo que básica a princípio, levou os jogos a ter narrativas, que ao longo do tempo, com hardwares mais potentes e gráficos próximos aos de filmes, evoluíram para tramas muito bem elaboradas (LUZ, 2010).

Considera-se que os jogos da quinta geração dos videogames — a do PSone, Sega Saturn, N64, e outros menos famosos — e das posteriores foram os que se aproximaram mais da linguagem do cinema, devido ao advento do 3D, que permitiu o uso de ângulos de câmera semelhantes aos do cinema (LUZ, 2010).

Entretanto, a narrativa emergente não está tão ligada ao desenvolvimento gráfico dos videogames, mas sobretudo ao do game design. A narrativa emergente é a história do surge dentro do jogo, a partir da interação do jogador com o sistema do game. Deste modo, quanto mais opções e resultados diferentes houver dentro do game, maior será a variedade de histórias possíveis dentro deste.

Se considerarmos os primeiros jogos eletrônicos dos *arcades* do final dos anos 70 e início dos 80, teremos uma quantidade de ações e resultados possíveis menor se comparada a jogos mais modernos, nos quais há maior variedade nesses aspectos. Como veremos mais à frente, é o sistema do jogo que permite a criação de histórias imprevisíveis durante uma partida. Até mesmo jogos com objetos abstratos, como *Tetris*, possuem uma narrativa emergente, mesmo que não haja nenhum elemento narrativo tradicional, como personagem, ambiente ou trama.

E essa narrativa emergente é um tema que chamou minha atenção conforme lia sobre narrativa, e percebia como a experiência com jogos está muito ligada ao sentimento do jogador em relação ao que ocorre dentro do jogo. Mesmo se um jogo tiver uma narrativa tradicional embutida, e mesmo se essa história for excelente, do ponto de vista da trama, se o sistema de jogo não for bom, se não conseguir prender o jogador, este jogo terá grandes chances de não fazer sucesso.

Neste aspecto, é perceptível que a experiência do jogador ao manipular o jogo, realizar ações e ver seus resultados é uma característica importante para um game ser bem-sucedido. Por esse motivo, jogos sem uma narrativa embutida, mas com vários dos elementos que compõem uma história, fazem grande sucesso.

Jogos como *Dwarf Fortress*, *The Sims*, *Journey* e *Crusader Kings II* são exemplos de games em que a história se desenrola conforme a interação do jogador com o jogo. E é interessante ver como esses games dão origem a uma comunidade que compartilha em sites, fóruns e canais na internet suas histórias com outras pessoas.

Este trabalho tem como finalidade determinar como os elementos do jogo e da narrativa trabalham dentro do game *Crusader Kings II* para criar histórias emergentes, como os jogadores as compartilham no fórum da empresa que desenvolveu o jogo, criando assim uma comunidade mais unida, e como o jogador preenche as lacunas narrativas com suas próprias criações, dando um sentido às ações e aos seus resultados que não está presente dentro do jogo.

2 AS DEFINIÇÕES DE JOGO E DE SEUS ELEMENTOS

O que é jogo? Esta pergunta é um ponto fundamental para entendermos sobre o que estamos querendo tratar aqui. Muitos estudiosos já tentaram responder a esta questão: “O que é jogo?”. E é muito interessante perceber que apesar de o jogo existir em praticamente todas as culturas, a tentativa de defini-lo é algo bem recente, datando de meados do século XX.

Em *Homo Ludens* (2012), Johan Huizinga diz que o jogo é mais antigo que a cultura, e exemplifica isso ao informar que os filhotes de cães também jogam, tendo seus rituais de chamar para brincar, respeitando as regras de não machucar o outro:

Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam as regras que os proíbem de morder, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (HUIZINGA, 2012, p. 3).

Por ser algo praticado por animais, e por diferentes culturas em estágios civilizatórios distintos, não há evidência de um fator racional para o jogo. O autor demonstra que as culturas antigas, em seus rituais, código de justiça, artes e até mesmo na guerra apresentam elementos lúdicos (HUIZINGA, 2012).

Uma das características do jogo, segundo Huizinga (2012), é que ele é fechado em si mesmo, não havendo nenhum elemento concreto que derive deste — ou seja, além do bem-estar que o ato de jogar pode causar nas pessoas, não há nada de objetivo saindo do jogo. As pessoas, assim como os animais, gastam tempo e energia nessa atividade, sem obter nenhum ganho material. O jogo mostra que o homem e os animais não são seres meramente mecânicos, ou, no caso da espécie humana, puramente racional:

A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional (HUIZINGA, 2012, p. 6).

Huizinga (2012) define também uma outra propriedade do jogo, que é a sua não seriedade, ou seja, não jogamos preocupados com as consequências do

resultado do game. Falir no banco imobiliário não é o mesmo que falir na vida real; o jogador pode ficar frustrado, mas não há uma consequência de fato. Porém, isso não é o mesmo que dizer que o jogo é algo sem importância. Dentro do jogo os jogadores jogam de forma empenhada, dando tudo de si para atingirem o melhor resultado possível: a vitória. Isso é perceptível tanto em jogos profissionais quanto em amadores, em qualquer modalidade esportiva, ou jogo de videogame, de tabuleiro, como xadrez, *Colonizadores de Catan* etc.

Porém, a não seriedade do jogo não quer dizer que tudo que não é sério é jogo — uma coisa não implica a outra. Huizinga (2012) elenca algumas atividades não sérias que não pertencem ao mundo do jogo, como o riso, a comicidade, a piada, etc.

O jogo também é algo voluntário, praticado por indivíduos em seu tempo livre e de espontânea vontade, diferente de outras tarefas que são efetuadas por forças ou necessidades externas, como o trabalho. Conforme Huizinga, “Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada” (HUIZINGA, 2012, p. 10).

O jogo tem a qualidade de interromper a vida cotidiana, e ocorre em um determinado lugar e por um certo período de tempo, sendo esta outra de suas características fundamentais. As regras determinam o local onde o jogo irá ocorrer, sendo impostos limites para onde ele irá se desenrolar. A partida de futebol ocorre dentro de um campo demarcado. Se ele é profissional, com seus limites desenhados com tinta no gramado, ou improvisado, com o uso de chinelos na rua como pontos de referência, não importa, desde que os limites sejam respeitados. Esse espaço onde sucede o jogo é o que Huizinga (2012) chama de *Círculo Mágico*. Ele só existe durante o jogo, e quando este termina o local definido deixa de existir e volta à sua normalidade. O campo de futebol onde os garotos de periferia jogam volta a ser a rua pela qual transitam os carros.

O videogame é um exemplo bem interessante desse conceito, uma vez que quando o game se inicia, cria-se um mundo novo em que o jogador, encarnando o herói, se aventura enfrentando inimigos e desafios dentro das masmorras e labirintos desse universo. Porém, quando o game termina e o console é desligado, esse mundo desaparece sem deixar vestígios, como se a magia do mundo do jogo terminasse com o fim dele, havendo o desencantamento do *Círculo Mágico*, o qual só existe enquanto há o jogo.

Figura 1 – Não importa como é o círculo mágico. O importante é que é dentro dele que acontece o jogo.¹



As regras são outro elemento do jogo apresentado por Huizinga (2012, p. 13). São elas que criam a ordem que rege o novo mundo oriundo do Círculo Mágico: o jogo “Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estrage o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor”.

Para o jogo se manter, é preciso que todos que dele participam sigam as regras; caso contrário, ele torna-se caos e termina. As regras do jogo são os elementos que delimitam as ações do jogador e dão um sentido a elas. Conforme expressou Paul Valéry, segundo Huizinga (2012, p. 14), “No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável”.

O jogo também cria “tensão”, ou seja, cria uma situação de incerteza, de acaso. Ao começar uma partida não se sabe quem vai ganhar, e o jogador tenta controlar essa incerteza, querendo vencer com seu próprio esforço, conforme aponta Huizinga (2012, p. 14): “Há um esforço para levar o jogo até o desenlace, o jogador quer que alguma coisa ‘vá’ ou ‘saia’, pretende ‘ganhar’ à custa de seu próprio esforço”.

Essa tensão é o elemento que surge entre o desafio e a sua solução. Por exemplo, em um game para um jogador solo, como *Sonic* (1991) ou *Super Mario Bros* (1985), este tem como desafio chegar ao fim da fase. Mas há vários obstáculos em seu caminho: inimigos que matam o personagem ao encostar nele, abismos com espinhos pelos quais o único jeito de passar é pular em plataformas pequenas,

¹ Fonte: adaptado de Pedrinhojoga, disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/578079302154415888/>, e 2 BP Blogspot, disponível em: https://2.bp.blogspot.com/-_chJj95RjYo/V8zmiN-CVyll/AAAAAAAAAE4I/TpTVXDv_8IIsZHCrmWpxGSVSPgx62GO-gCLcB/s1600/s.jpg. Acesso em: 14 jun. 2021.

canhões disparando balas, plantas carnívoras, etc. O jogador precisa superar esses desafios para concluir a fase, tendo que encontrar a solução para esses problemas. Tanto em *Sonic* como em *Mario*, para derrotar os inimigos é necessário pular em suas cabeças, para passar pelos abismos o jogador deve aprender a pular com precisão, pois com um erro o herói cai para a morte, assim como desenvolver reflexos ágeis para se esquivar das balas de canhão, etc. A tensão do jogo está no momento em que encontramos as adversidades e nos arriscamos para solucioná-las, superá-las.

Uma coisa que Huizinga (2012) ressalta sobre a tensão é o valor ético que ela pode criar no jogo. Queremos ganhar, mas seguimos as regras, pois vencer trapaceando estraga o sentido do jogo, além de diminuir o valor do feito. Vemos que em certos casos os jogadores criam regras adicionais, que aumentam a dificuldade do game, para mostrar suas habilidades nos jogos. Em 2018 o *streamer*² The_Happy_Hob terminou os games da série *Dark Souls* 1, 2 e 3 sem receber um único golpe, um enorme feito em uma série conhecida pela sua grande dificuldade já no modo de jogo normal (GRAYSON, 2018). E ao pesquisar na internet, encontramos vários exemplos semelhantes em muitos outros jogos. Um outro exemplo disso são as *Speedruns*³, que consistem em tentar terminar o jogo da maneira mais rápida possível, em que o jogador define o menor tempo de término possível como objetivo extra do game.

Jesse Schell é outro autor que busca definir o que é jogo em seu livro *The art of game design* (2008), e ele começa por definir o que o jogo não é. O jogo não é uma experiência, apesar de gerar isso nos jogadores, com sensações como alegria, tensão, frustração, raiva, etc. Segundo Schell (2008, p. 10, tradução livre), “devemos ser claros neste ponto antes de continuar. O jogo não é a experiência. O jogo permite a experiência, mas não é a experiência”⁴. E essa definição é muito importante, porque nos permite refletir sobre o que faz um jogo alcançar sucesso comercial e de crítica. Jogos que causam as sensações desejadas no jogador — por exemplo, games de terror que fazem as pessoas sentirem medo — são jogos que têm mais chances de se destacarem na comunidade que consome seu respectivo gênero, pois criam a

² *Streamers* são jogadores que transmitem suas partidas de jogos ao vivo em plataformas de vídeo, como o Youtube e o Twitch, para que outras pessoas possam assistir.

³ *Speedrun* é a tentativa de terminar um jogo da maneira mais rápida possível. Essa prática se tornou muito famosa porque exige do jogador muita habilidade e memória para lembrar das fases e padrões dos inimigos.

⁴ “We must be absolutely clear on this point before we can proceed. The game is not the experience. The game enables the experience, but it is not the experience”, no original.

experiência que o jogador deseja, como os jogos *Resident Evil* (1996) ou *Silent Hill* (1999), que foram fenômenos de venda e crítica. De acordo com Salen e Zimmerman (2012, p. 49), “o objetivo do design de jogos de sucesso é a criação de uma interação lúdica significativa”, ou seja, criar uma boa experiência para o jogador.

A narrativa é uma ferramenta importante para a criação de uma experiência no jogo, principalmente em jogos em que o enredo é parte fundamental do gênero. Uma história pode transmitir sensações como medo, excitação, risos, tensão, raiva e outros sentimentos. O *role-playing game* (RPG)⁵ tem a narrativa como uma das principais características do seu estilo, sendo ela a força que leva o jogador a continuar a aventura, conhecer o destino do herói, o desdobramento de seus atos, quem é o infame vilão por trás dos atos vis. Abordaremos a narrativa nos capítulos 5 – A narrativa e suas estruturas e elementos e 6 – A narrativa e os jogos e como eles se relacionam.

Figura 2 – O RPG é um jogo em que os jogadores constroem uma história juntos.⁶



Retomando a definição de jogo de Schell (2008), partimos do princípio de que um jogo se joga, porém o autor já apresenta o primeiro problema dessa definição. As pessoas podem brincar⁷ com brinquedos, porém isso não faz deles um jogo, tal como aponta Huizinga. O problema é como definir o jogar, e essa definição se torna mais

⁵ RPG é uma sigla em inglês da expressão *role-playing game*, que é traduzida como jogo de interpretação de papéis, em que os jogadores assumem o papel de personagens em um mundo fictício, onde solucionam problemas impostos por um outro jogador chamado de mestre (*dungeon master*, em inglês).

⁶ Fonte: adaptado de Media-Exp1, disponível em: https://media-exp1.licdn.com/dms/image/C4D12AQFhzK1KZWjDEQ/article-inline_image-shrink_1000_1488/0/1601444934265?e=1628121600&v=beta&t=qKB1zKy1531Ca6PJC0nhMXgTCaulxeX32U83xEpVu90. Acesso em: 14 jun. 2021.

⁷ Em inglês, a palavra *play* pode assumir vários significados. No texto original, é usada no sentido de jogar e depois de brincar.

difícil quando consideramos que a palavra correspondente em inglês, *play*, pode ser usada para se referir a uma grande quantidade de atividades. Por exemplo, tocar uma música equivale a *play a song*, interpretar um papel a *play a role*, brincar de pega-pega a *play tag*, etc. E é por haver uma variação tão grande de uso que é difícil definir especificamente o que é jogo.

Há muitas definições de jogar feitas por outros estudiosos em diferentes áreas, algumas passando por “simples gasto de energia excedente sem objetivo”, de Friedrich Schiller, e apontada por Schell (2008, p. 27), que não é muito precisa, já que é difícil imaginar pessoas gastando sua energia, e até mesmo seu tempo, em atividades sem objetivos. Muitas pessoas fazem exercícios na academia, empregando essa energia com o objetivo de ter o corpo em forma ou melhorar a sua saúde. Ademais, um jogo, mesmo o mais simples, possui algum objetivo nele inserido.

Outra definição é a de George Santayana, que diz que “jogar é algo feito espontaneamente e por seu próprio interesse” (SCHELL, 2008, p. 28). Essa definição se aproxima de uma das características de jogo elencadas por Huizinga (2012), que é a espontaneidade. E esse sentido é bem exemplificado no relato do caso do operário Rico Medellin por Mihaly Csikszentmihalyi (*apud* FULLERTON, 2008). O trabalho de Rico consistia em realizar uma tarefa cada vez que uma unidade de um certo item chegasse à sua estação de trabalho. Essa atividade levava em média 43 segundos para ser concluída e se repetia em torno de 600 vezes ao dia, o que deve ser, para a maioria das pessoas, algo muito enfadonho. Porém, Rico encarava essa tarefa tal como um atleta profissional, tentando sempre quebrar seu recorde.

Schell (2008) percebe aqui que a simples determinação de um objetivo transformou uma atividade que normalmente chamamos de trabalho em um tipo de jogo. E isso se dá porque o foco não é mais fazer pelos outros, mas fazer por seu próprio interesse. Podemos indagar se Rico, ou qualquer outro funcionário que tenha transformado o seu trabalho em uma espécie de jogo, continuaria a trabalhar se não recebesse seu salário. A vontade de jogar é fundamental para haver o jogo: no momento em que o jogador não quiser mais, ou não puder mais, não estiver mais se divertindo, o jogo termina. Porém, caso Rico se canse do “jogo”, caso um competidor de *e-sport*⁸ se canse do game em que está competindo profissionalmente, ele ainda

⁸ *E-sport* é uma modalidade de competição em jogos eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais (O QUE..., c2017).

terá que continuar realizando a sua tarefa se quiser receber seu pagamento, e isso quebra a ideia da voluntariedade do jogo.

Elliott Avedon e Brian Sutton-Smith (1971 *apud* SCHELL, 2008) definem jogo como “[...] um exercício de sistema de controle voluntário, em que há uma competição entre forças, limitadas por regras para produzir um desequilíbrio” (AVEDON; SUTTON-SMITH, 1971 *apud* SCHELL, 2008, p. 31, tradução livre)⁹. Essa definição traz de volta a ideia da voluntariedade que vimos tanto em Huizinga (2012) como em Santayana (*apud* SCHELL, 2008), porém os autores acrescentam o fator da competição. A grande maioria dos jogos apresentam competições entre vários jogadores ou entre times, equipes. Nos esportes temos competições entre vários indivíduos, representando clubes, grupos e até mesmo países. As Olimpíadas são um exemplo de como a competição extrapola os limites do confronto entre as equipes e adentra o âmbito da disputa internacional, como foi na época da Guerra Fria, com a disputa entre os Estados Unidos e a União Soviética.

A competição também está presente em jogos de tabuleiro em que todos os jogadores se enfrentam, como em *War* (1972)¹⁰, ou são divididos por equipes, como no caso do jogo *The Resistance* (2009). Porém, há casos de jogos que permitem um único jogador, são feitos para serem jogados solo, ou apresentam uma versão para se jogar sozinho, como o *Agricola* (2007), e em diversos jogos de videogame só há o modo de jogo solo. Nesses casos, podemos pensar na competição como parte fundamental do jogo? Deve-se levar em conta que, em jogos solo, o jogador está competindo contra a máquina (videogame/computador) ou contra o tabuleiro. *Eldritch Horror* (2013) é um exemplo de jogo em que os participantes (de 1 a 8) têm de se unir para vencer o tabuleiro, que constantemente lança ameaças e desafios aos jogadores. Também é possível competir contra si mesmo, tentando melhorar sua pontuação, desempenho, tempo etc. Porém, não vejo dessa forma: mesmo quando o jogador está “competindo” contra si mesmo, ele não está fazendo isso com o objetivo de ganhar de alguém, não há competição, mas está somente melhorando suas habilidades. O mesmo vale para o caso do homem *versus* máquina/tabuleiro: ela não está tentando ganhar do jogador, mas apenas seguindo as instruções do programador (no caso dos jogos de tabuleiro, há regras que o jogador deve seguir em seu turno).

⁹ “Games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequilibrium outcome”, no original.

¹⁰ *War* é a versão brasileira do jogo *Risk* lançada pela empresa Grow.

Entretanto, Schell (2008) depreende dos elementos da competição duas definições que estão presentes no jogo: os jogos têm objetivos e conflito:

Segundo, “uma competição entre forças”: Isso parece fazer parte da maioria dos jogos. Duas ou mais coisas enfrentando-se por dominância. Alguns jogos solos não são desse jeito (você realmente chamaria Tetris de uma disputa por poder?), mas essa expressão transmite duas coisas: jogos têm objetivos, e jogos têm conflito (SCHELL, 2008, p. 31, tradução livre)¹¹.

Não há jogo sem objetivo, pois este é a razão de as pessoas realizarem as ações descritas nas regras. No futebol, se tirarmos os pontos por fazer o gol, o jogo não só perde o sentido como deixa de existir, e isso se repete em qualquer esporte, ou game. *The Sims* (2000) é na maior parte do tempo comparado com um brinquedo, algo como uma casa de bonecas, e não com um jogo, por não ter um objetivo claro definido. O jogador cria sua família e fica interagindo com os objetos no cenário, com os vizinhos controlados pelo computador. Contudo, há elementos em *The Sims* que podem levar o jogador a definir seus próprios objetivos, como família, emprego e habilidades. O jogador pode ter como objetivo conseguir atingir o mais alto posto no trabalho, ou conseguir ter uma família feliz, dentro dos parâmetros do jogo, ou conseguir o nível máximo em alguma habilidade, ou mesmo em todas elas. Nesse ponto, *The Sims* deixa de ser um brinquedo e passa a ser um jogo. Isso não é o mesmo que o operário Rico Medellin fez com seu trabalho? Determinando um objetivo, além do pagamento, não acabou transformando o seu trabalho em um jogo?

Mas nem todo jogo deve ter um objetivo explícito. Alguns jogos são sistemas com mecânicas que permitem ao jogador interagir livremente com o ambiente do jogo e com isso criar suas próprias metas, que terão desafios que ele terá que superar para atingi-las. É o caso de jogos conhecidos como *sandbox*¹², em que há liberdade por parte do jogador para explorar o mundo e se divertir.

Se considerarmos que o conflito no jogo é o que está entre o jogador e o objetivo de vencer, novamente nos deparamos com a afirmação de Huizinga (2012) sobre a existência de tensão no jogo. O conflito é o que gera a tensão nos jogos, é o

¹¹ “Second, ‘a contest of powers’: That does seem to be part of most games. Two or more things striving for dominance. Some single-player games don’t always feel this way (would you really call Tetris a contest of powers?), but this phrase gets across two things: games have goals, and games have conflict”, no original.

¹² Jogos *sandbox* são jogos com poucas limitações, que permitem ao jogador explorar e mudar o mundo conforme sua vontade. Diferentemente de jogos de progressão, o games nesse formato incentivam a exploração e permitem ao jogador escolher seus próprios objetivos (SANDBOX..., c2021).

que está entre o herói que deseja salvar o seu povo, sua amada ou proteger sua terra da escuridão, e aqueles que querem impedi-lo. Os vilões que almejam o poder, desejam a mesma princesa que o personagem ama e tem de defender ou resgatar, como em *Final Fight* (1989), em que os heróis devem resgatar a namorada do herói Cody. Até mesmo um ambiente hostil pode ser um desafio. *The Long Dark* (2014), por exemplo, é um jogo de sobrevivência e exploração em que o personagem deve sobreviver em um ambiente gelado, com poucos recursos. O frio extremo é uma das principais adversidades que o jogador enfrenta, e além disso ele tem de explorar o local em busca de recursos, como comida e itens para fazer uma fogueira, ou encontrar um abrigo. A tensão deriva do confronto entre o homem e a natureza.

O conflito também é algo fundamental na narrativa, pois sem ele não há história, e é ele que provoca a ação no personagem. Porém, o conflito na narrativa não é o mesmo que encontramos no jogo: enquanto o primeiro se refere à motivação do personagem, o segundo consiste nos elementos da mecânica do jogo que desafiam o jogador. Jogos abstratos como *Tetris* (1984) não apresentam um conflito/tensão narrativa, mas há conflito do segundo tipo em suas mecânicas de empilhar e encaixar blocos. Entretanto, o conflito do jogo e o da narrativa podem ser trabalhados juntos para proporcionar uma melhor experiência ao jogador. Abordaremos a questão no capítulo 5.3 – O conflito: a essência da história.

Outro aspecto da definição de Elliott Avedon e Brian Sutton-Smith (2015) é a limitação pelas regras. Temos aqui mais um ponto em comum com Huizinga, em que a regra introduz ordem no nosso mundo caótico. As regras limitam nossas ações para que o jogo faça algum sentido, sem o qual não seria possível entender as ações dos jogadores. No jogo de RPG de mesa *Dungeons & Dragons 5th edition* (2014), os jogadores, ao entrar em combate, têm sua ordem de ações definida pela regra da jogada de iniciativa, segundo a qual cada jogador lança um dado de vinte faces para decidir quem ataca primeiro e quem vem em seguida. Esta é uma das várias regras que o jogo possui para estabelecer uma ordem; do contrário, seria uma bagunça se todos atacassem juntos. Além disso, há regras que limitam a ação dos personagens, como a de que apenas algumas classes, como magos ou feiticeiros, podem usar magia, e em contrapartida as outras classes, como guerreiro ou bárbaro, podem usar espadas e machados mais fortes e armaduras mais resistentes. As regras definem o modo como será jogado o jogo e a forma de alcançar os objetivos. Se algum jogador viola uma regra do jogo, este perde a graça, e os outros jogadores perdem o interesse.

A última parte da definição é a “produção de um desequilíbrio”, que indica que em algum momento do jogo todos os jogadores, que estavam em uma determinada situação de igualdade, precisam lidar com o desequilíbrio originado de suas próprias ações, ou seja, alguns jogadores vencerão e outros perderão o jogo. Na maioria dos jogos, todos que participam começam com as mesmas oportunidades de ações e recursos, e no decorrer do jogo as ações de cada jogador acabam levando alguns deles a perder recursos, enquanto outros os ganham. As ações executadas por alguns terão resultados melhores que as executadas por outros.

Em jogos de jogador contra jogador, esses ganhos e perdas de recursos estão ligados ao conflito entre eles; por exemplo, os jogos de luta consistem em usar o repertório de golpes do personagem escolhido para reduzir a zero a barra de vida do adversário. Em games de aventura ou RPG, os jogadores lutam contra monstros que são mais fortes, porém recolhendo recursos, como ouro, armas e mesmo “experiência”, no sentido de pontos que são usados para melhorar o personagem, e o jogador inverte o desequilíbrio e termina ganhando a luta. Se esse monstro é o último inimigo, ele vence o jogo.

Vemos que jogos apresentam vários aspectos: são voluntários, apresentam objetivos, têm conflitos, são guiados por regras e podem levar à vitória ou à derrota. Contudo, estas não são todas as suas características. Schell (2008) apresenta ainda outra definição, agora de um game designer, Greg Costikyan, que diz “[um jogo é] uma estrutura interativa de significado endógeno que exige que os jogadores lutem por um objetivo” (COSTIKYAN *apud* SCHELL, 2008, p. 31, tradução livre)¹³.

Vamos começar pelo que já vimos antes. Lutar por um objetivo remete a duas coisas, que são a presença de objetivo e a de conflito. Porém, o autor traz dois elementos novos em sua definição: o jogo é algo interativo e possui significado endógeno, ou seja, o valor é produzido dentro do jogo, e não existe fora dele. Todo jogo é interativo, pois os jogadores relacionam-se entre si através das regras, e superam os obstáculos obedecendo aos limites impostos por elas.

Já o significado endógeno se refere ao valor que os objetos possuem dentro do jogo, no sentido de que esses objetos não têm valor fora do jogo. Por exemplo, uma espada que está à venda em uma loja de algum RPG pode custar um valor enorme, tanto em ouro do jogo quanto em tempo que o jogador precisa gastar para consegui-

¹³ “[A game is] an interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle toward a goal”, no original.

la. Porém, esse item só tem significado dentro do jogo, assim como o dinheiro usado para conseguir comprar a arma nova. Não estamos comparando os valores de itens reais com os de um universo imaginário; estamos comparando dentro do próprio jogo.

Schell (2008, p.33) exhibe como exemplo a comparação entre dois jogos: *Bubsy* (1993) e *Sonic*. Os dois apresentam itens para serem coletados: em *Bubsy* há novelos de lã, e em *Sonic* são argolas douradas. Mas há uma diferença no comportamento dos jogadores após pegar os itens coletáveis entre um jogo e outro. Em *Bubsy*, depois de um tempo os jogadores paravam de coletar os novelos, o que acontecia porque a única coisa que eles davam eram pontos. Entretanto, os jogadores não paravam de coletar as argolas no jogo *Sonic*. Isso acontecia porque as argolas dão proteção: quando o personagem toma um golpe do inimigo e possui argolas, ao invés de perder uma vida, suas argolas são liberadas em todas as direções, protegendo-o da morte. Além disso, a cada cem delas coletadas o jogador ganha mais uma vida, o que confere mais valor a esse item. Vemos que o mesmo tipo de item em dois jogos do mesmo gênero tem um valor endógeno diferente, em que um deles é mais valioso e faz os jogadores se empenharem para consegui-lo, enquanto o outro é ignorado.

Figura 3 – Sonic, um dos ícones dos jogos dos anos 90.¹⁴



Há mais uma definição de jogo, agora de Tracy Fullerton (2008), que o define como “[...] um sistema fechado, formal, que envolve os jogadores em um conflito estruturado, e resolve-o na forma de um resultado desigual” (FULLERTON, 2008, p.

¹⁴ Fonte: adaptado de PBS Twimg, disponível em: https://pbs.twimg.com/profile_images/1261505097386856453/7KTIDUCB_400x400.jpg. Acesso em: 14 jun. 2021.

43, tradução livre)¹⁵. Aqui temos algumas ideias interessantes. Todo sistema é um conjunto de elementos que funcionam de maneira interligada com um objetivo claro. Nos jogos, o sistema é todo o conjunto de regras e mecânicas que ligam as interações dos jogadores ao jogo, seus desafios e sua conclusão. “Formal” significa que apresenta regras claras e objetivos definidos. E “fechado” dá a entender que o sistema do jogo só existe dentro dele, o que remete ao conceito de círculo mágico, ou seja, todo jogo ocorre em um determinado lugar e tempo.

Um ponto de destaque é o envolvimento dos jogadores, ou seja, os jogadores se sentem atraídos pelo jogo. E esse é um meio de avaliar se um jogo está alcançando seu objetivo. Como foi definido antes, a experiência é um elemento que surge pelo jogo, que passa uma sensação, criando nos jogadores a vontade de querer voltar a jogar. O objetivo de um jogo é criar uma experiência que envolva o jogador, a qual resulta de uma interação lúdica significativa.

O pesquisador Jesper Juul (2003) desenvolveu uma definição de jogo baseada em suas pesquisas, segundo a qual:

Um jogo [clássico] é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável, em que resultados diferentes recebem valores diferentes, o jogador esforça-se para influenciar o resultado, o jogador se sente apegado ao resultado, e as consequências das atividades são opcionais e negociáveis (JUUL, 2003, *online*, tradução livre).¹⁶

Essa definição aponta para vários elementos já mencionados, como sistema, regras e resultado variável e quantificável. As regras, segundo Juul (2003), devem ser bem definidas para não permitirem ambiguidades, tanto que caso uma regra não esteja clara, ou uma situação origine algum conflito entre regras, o jogo cessa até um entendimento ser atingido. O resultado variável e quantificado é o desequilíbrio resultante do ato de jogar, porém há nesse desequilíbrio resultados diferentes — vitória ou derrota — e desejados — ganhar o jogo. Isso leva o jogador a se empenhar no jogo, a se esforçar para conseguir atingir o objetivo, e a se apegar ao resultado do jogo, sentindo-se feliz caso ganhe, ou triste caso perca.

¹⁵ “A game is a closed, formal system, that engages players in structured conflict, and resolves in an unequal outcome”, no original.

¹⁶ “A [classic] game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable”, no original.

Consequências negociáveis se trata de um ponto interessante, porque demonstra que, se, a princípio, um ato não tem consequências, isso pode mudar caso os jogadores cheguem a um entendimento, como em jogos com aposta, por exemplo, em que o perdedor sofre uma penalidade real ao ter de pagar a aposta. Essa característica de haver uma consequência no mundo real vinda do jogo é apontada por Roger Caillois em seu livro *Os jogos e os homens* (2017, p. 36): “Em algumas de suas manifestações, o jogo é, pelo contrário, extremamente lucrativo ou ruinoso, e está destinado a sê-lo”. Entretanto, apesar das consequências, Caillois não vê o jogo como algo que produz valor. Conforme ele aponta, a quantidade de dinheiro ganho por um jogador só pode ser igual ao valor perdido por outro, sem levar em conta o custo de operar estabelecimentos como cassinos, hipódromos e casas de apostas.

Caillois (2017), em sua obra, propõe seis características do jogo. A primeira é que o jogo é algo voluntário, ou seja, o jogador não pode ser obrigado a participar. A segunda consiste em ser uma atividade separada do espaço e tempo, como o círculo mágico de Huizinga (2012). A terceira é a incerteza, pois não há um resultado já definido, e a graça do jogo está na imprevisibilidade dos resultados. A quarta é a improdutividade, não havendo criação de uma obra, bens ou qualquer elemento novo, pois, como foi dito acima, só é possível no máximo a transferência de valor, mas não sua criação. A quinta é ser uma atividade regrada, ou seja, o jogo é guiado por regras que instauram por um momento, durante o período de ocorrência, uma nova legislação. E, por último, o jogo é fictício, tendo-se consciência de que se trata de uma realidade diferente ou franca irreabilidade em relação à vida cotidiana.

Por fim, depois de muita análise, Jesse Schell (2008) dá uma definição simples para jogo, que abrange os pontos apresentados sobre os elementos presentes nos jogos: “Um jogo é uma atividade de solução de problemas, encarada de forma lúdica” (SCHELL, 2008, p. 37, tradução livre)¹⁷. Considerando jogos como problemas a serem resolvidos, podemos ver sua estrutura de outra forma, ou seja, que elementos funcionam para gerar e quais ferramentas são dadas para resolver este problema.

¹⁷ “A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude”, no original.

Figura 4 – No xadrez os jogadores têm que capturar o rei inimigo, ao mesmo tempo que protegem o seu.¹⁸



No jogo de xadrez, o problema é como capturar o rei do jogador adversário sem deixar o oponente capturar o seu, sendo este o objetivo. O jogo ocorre dentro de um espaço definido onde as ações se dão, que é o tabuleiro. Devemos seguir as limitações de movimento de cada tipo de peça, e mover apenas uma a cada turno, sendo estas as regras formais do jogo. O oponente, humano ou máquina, irá tentar capturar o rei do jogador enquanto este tenta pegar o daquele, sendo este o conflito do jogo. E os movimentos de ataque e defesa de cada jogador são as interações com o jogo e com as ações do oponente, interações estas que irão produzir a tensão. Cada tipo de peça tem suas características próprias, o que acaba criando um valor diferente entre elas dentro do jogo, as quais não têm essa importância fora deste. No início todos os jogadores contam com o mesmo número de peças, mas durante a partida esse equilíbrio é desfeito, e no fim um jogador perde e outro ganha.

Em jogos de videogame são dados aos jogadores problemas para serem resolvidos. Mario, por exemplo, tem que resgatar a princesa *Peach* no castelo, mas em seu caminho há os soldados de *Bowser*, o vilão que raptou a princesa, que irão tentar impedi-lo. Eis o problema do game: como chegar até o fim da fase sem perder todas as vidas. Durante o jogo, interagimos com os inimigos e os obstáculos. Encontramos itens mágicos que dão poder, sendo alguns mais valiosos que outros, como o cogumelo verde, que dá mais uma vida, e a flor de fogo, que dá a Mario a habilidade de disparar bolas de fogo. Esses itens revertem o desequilíbrio para o jogador, que é um único herói contra os vários soldados das tropas inimigas. A tensão

¹⁸ Fonte: adaptado de Mobolutions, disponível em: [https://br.pinterest.com/pin/795096509192820451/?amp_client_id=CLIENT_ID\(&mweb_unauth_id={{default.session}}&simplified=true](https://br.pinterest.com/pin/795096509192820451/?amp_client_id=CLIENT_ID(&mweb_unauth_id={{default.session}}&simplified=true). Acesso em: 14 jun. 2021.

é proporcionada pelos embates entre o jogador e os capangas em seu caminho, ou algum empecilho achado por ele durante a fase, como um abismo. Agora o jogador deve encontrar uma maneira de superar esses contratempos. Ele tem de passar por todos os desafios para alcançar a conclusão do problema: ou ele triunfa e vence o jogo, ou é derrotado e tem de recomeçar do início.

3 JOGO COMO INTERAÇÃO LÚDICA SIGNIFICATIVA

A interação lúdica significativa é um conceito importante para o desenvolvimento de jogos, uma vez que está ligada à experiência que o jogador tem ao jogar. Como foi dito anteriormente, o jogo proporciona uma experiência significativa ao jogador, e essa experiência vem da interação dele com o jogo. Portanto, a base para se criar um jogo que tenha sucesso com o público está no entendimento desse conceito.

Vemos isso em *Regras do Jogo*, de Katie Salen e Eric Zimmerman (2012):

A ação não vem apenas do jogo em si, mas da maneira como os jogadores interagem com o jogo para jogá-lo. Em outras palavras, o tabuleiro, as peças e até mesmo as regras do xadrez não podem sozinhos constituir uma interação lúdica significativa. A interação lúdica significativa surge da interação entre os jogadores e o sistema do jogo, bem como do contexto em que o jogo é jogado (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 49).

O significado da interação entre um jogador e o jogo é intermediado pelo próprio jogo, ou seja, os elementos, assim como as ações possíveis, são definidos pelo jogo. Por exemplo, no jogo *Asteroids*, o significado dos objetos (como a nave, que é representada por um triângulo desenhado com linhas brancas na tela), dos controles e do ambiente competitivo é definido pelo jogo. Assim, o triângulo branco na tela é reconhecido como uma nave espacial pela interação do jogador com ela, através dos controles do jogo, que têm o significado de suas ações atribuído pelo jogo. O cenário competitivo consiste no sistema de ranking do jogo, que determina quem foi o melhor jogador com base na pontuação de cada um.

Pode-se dizer também que jogar é fazer escolhas. O jogador realiza ações dentre as possíveis determinadas pelas regras do jogo. Assim, ele está tomando decisões sobre como mover ou não suas peças no tabuleiro, ou, em um jogo de cartas, qual delas jogar ou manter para usar depois. Cada ação terá um resultado determinado pelo jogo, o que deve causar uma mudança no ambiente deste, alterando o estado do próprio. Portanto, a interação lúdica significativa é resultado da interação do jogador com o sistema de jogo, que é projetado para responder a ações executadas pelo jogador, criando uma nova situação que altera o estado do jogo.

Katie Salen e Eric Zimmerman (2012) elencam duas maneiras de classificar a Interação Lúdica Significativa, sendo a primeira a que foi descrita acima. O surgimento

dessa interação se dá no relacionamento do jogador com o sistema projetado do jogo, no qual suas ações levam a um desfecho que é uma resposta à medida tomada pelo jogador. Essa primeira maneira é chamada de descritiva, uma vez que descreve o que acontece no jogo, como ele é jogado.

Um exemplo é o que ocorre em *cards games*, como *Magic: The Gathering* (1993), no qual em cada turno os jogadores têm de tomar várias decisões baseadas nas cartas disponíveis, e no estado atual do jogo. A primeira dessas decisões é manter a mão inicial de sete cartas ou fazer o *mulligan*¹⁹, que consiste em descartar as cartas iniciais, comprar outras sete e mandar uma delas para o fundo do *deck* de cartas. Aqui a escolha é entre manter uma mão ruim, mas com sete cartas, ou tentar a sorte para conseguir cartas melhores, porém começando o jogo com seis em vez de sete. Além disso, os jogadores têm de escolher qual carta jogar: se irão guardar alguma magia para matar uma criatura mais perigosa, ou usá-la no monstro em jogo naquele momento. Todas elas são ações que o jogador pode efetuar, e terão um desfecho pelo sistema do jogo.

A outra maneira é a avaliativa, pela qual se pode avaliar a qualidade da interação lúdica significativa, e se a interação é significativa o suficiente dentro do jogo. Assim, as ações realizadas pelo jogador devem ser discerníveis e estar integradas no contexto do jogo.

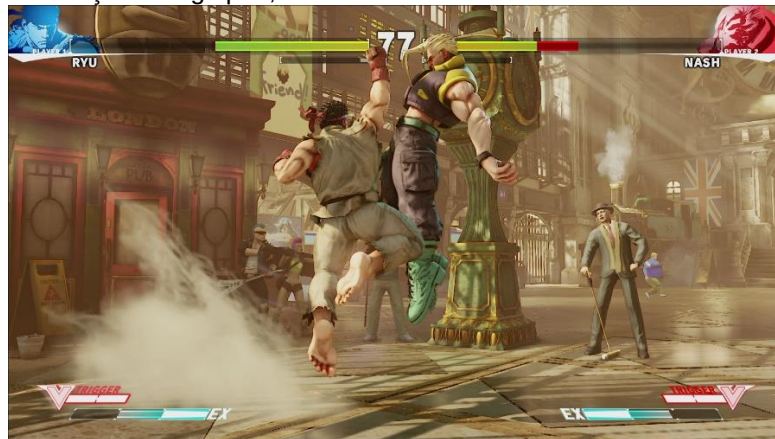
Ser discernível significa apresentar o resultado da ação do jogador, ou de algum evento dentro do game, de forma que ele perceba o que está acontecendo dentro do ambiente de jogo. O jogo deve passar essas informações de forma perceptível, senão o jogador ficará frustrado por não saber se está fazendo a coisa certa ou errada, como ao perder uma vida, ou a própria partida, por não ter sido avisado de algo importante que ele teria de saber para reagir de forma adequada a uma ameaça.

Em um jogo de luta, como *Street Fighter II*, o jogo informa ao jogador que um golpe acertou por meio de representações visuais definidas: aparece uma espécie de brilho de energia no local de acerto, a barra de vida do adversário diminui, e há uma

¹⁹ *Mulligan* é uma regra do jogo que permite que os jogadores troquem sua mão inicial de cartas antes de começar a partida. Porém, cada vez que o jogador usa o *mulligan*, ele deve mandar uma das cartas em sua mão para o fundo do *deck*, começando com menos cartas. O jogador pode repetir esse processo, mas cada vez que ele faz isso deve mandar uma carta a mais para o fundo do *deck*. Essa é uma escolha estratégica, muitas vezes sendo melhor para o jogador começar com menos cartas, só que melhores, no início do jogo.

animação do soco sendo recebido pelo personagem do oponente. Há também um aviso sonoro que representa o som do golpe acertando, para informar ao jogador que o golpe atingiu o oponente. *Street Fighter II* mostra ao jogador indicações dos resultados das ações dele tanto de forma visual como auditiva para não restar dúvida de que o golpe acertou.

Figura 5 – No jogo *Street Fighter V* há vários elementos que indicam o resultado das ações do jogador, como a animação dos golpes, seus efeitos sonoros e a barra de vida dos personagens.²⁰



Se o jogador não recebesse esses avisos e de repente o inimigo fosse nocauteado, ele não teria um parâmetro para saber quão bem ele jogou, ou quais dos golpes são mais efetivos. Vemos esse tipo de aviso em todos os jogos. Em *Battlefield*, quando o jogador acerta um tiro, aparece um traço em forma de cruz em sua mira. Assim, mesmo que o soldado inimigo esteja muito distante, o jogador saberá que acertou seu inimigo. Em games antigos, quando o jogador acertava um inimigo, havia uma animação de acerto, além de a cor mudar para vermelho por um curto período de tempo, e em alguns casos o monstro se tornava mais avermelhado conforme sua vida chegava perto do fim. Essas indicações mostravam ao jogador que o fim da luta se aproximava e que faltava pouco para o chefe morrer.

Essas representações audiovisuais que o jogo transmite ao jogador proporcionam um significado lúdico a este, informando-lhe quais ações funcionam e qual é a estratégia mais adequada contra um oponente ou inimigo em um jogo.

Já a qualidade de integrado diz respeito a como as ações do jogador têm impacto no decorrer do jogo. Assim, uma ação efetuada pelo jogador em qualquer momento do jogo terá influência no futuro, fazendo que suas escolhas tenham um peso maior,

²⁰ Fonte: adaptado de Dual Pixels, disponível em: <https://dualpixels.com/wp-content/uploads/2015/06/07-erc7EdA.jpg>. Acesso em: 14 jun. 2021.

o que dá um significado a elas. Um exemplo é o jogo de xadrez, em que os movimentos de abertura criam uma situação que influencia o meio da partida, assim como as jogadas tomadas durante essa fase do jogo têm consequências para o final da partida.

O jogo de cartas *Magic: The Gathering* é um exemplo disso, com a escolha entre manter as sete cartas iniciais ou arriscar com uma nova mão de seis. Essa escolha terá consequências sobre o desenvolvimento das escolhas iniciais, o que influenciará no decorrer da partida, assim como no xadrez. No campeonato mundial de *Magic* do ano de 2020, um dos finalistas continuou com um conjunto de cartas inicial que gerou muita discussão na comunidade do jogo, em que muitos comentaristas em fóruns e canais de vídeo na internet argumentaram que foi um erro que custou o campeonato²¹. O importante aqui é vermos como as consequências da ação do jogador ganham forte significado quando suas ações têm resultados persistentes durante o decorrer da partida. Nesse caso, houve consequências para além do círculo mágico.

Assim, a interação lúdica significativa emerge quando o jogador realiza uma ação cujos resultados lhe são perceptíveis — ou seja, discernível —, e que tenha uma consequência durante o resto do jogo — ou seja, integrada. A interação lúdica significativa é fundamental para o jogo, pois é ela que gera a experiência que os jogadores buscam ao jogar. Ela é também o fundamento para entendermos um tipo de narrativa interativa que é produzido pelas ações do jogador e suas consequências no sistema: a narrativa emergente. Abordaremos narrativa emergente no capítulo 6 – A narrativa e os jogos e como eles se relacionam.

²¹ Esse evento gerou muita discussão em sites especializados, como canais no Youtube, sendo que uma das matérias foi a do site Liga Magic, e aqui vemos como uma jogada pode causar um grande impacto, mesmo fora da partida. Foi algo que afetou a comunidade, tal como ocorre em qualquer outro jogo ou esporte que tenha uma forte comunidade, quando o significado daquela ação transcende o jogo em si e atinge toda a sua base de fãs (YANAGIURA, 2020).

4 JOGO COMO SISTEMA INTERATIVO

Antes de entrarmos em narrativa, vamos entender os jogos como sistemas interativos nos quais o jogador interage com seus elementos, que são projetados para responderem a ações determinadas com resultados definidos.

Uma definição básica de sistema é “um conjunto de elementos de interação interligados e interdependentes que formam um todo complexo” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 66), ou seja, os elementos individuais do sistema mantêm uma relação uns com os outros, influenciando e sendo influenciados, resultando em um conjunto maior, mais complexo. Os autores Salen e Zimmerman (2012) usam como exemplo o corpo humano, que tem como elemento mais básico as células, que se relacionam com outras células, formando um conjunto mais complexo, os órgãos. Estes, por sua vez, se especializam em uma função, mantendo relações com os outros órgãos para formar o corpo humano, um conjunto mais complexo ainda. Por essa definição jogos são sistemas também, pois seus elementos — o jogador, os componentes, o ambiente, suas regras e resultados — se relacionam formando um todo mais complexo, o jogo.

No jogo *Skyrim* (2011) os elementos jogador, *Non-Player Character* (NPC)²², itens e mundo interagem e se relacionam através das regras. O jogador conversa com os NPCs, aceitando missões que o levam a explorar outros pontos do mundo, onde ele deve recuperar algum item especial ou derrotar algum inimigo específico. Vemos que as interações podem variar entre alguns elementos do mesmo tipo: alguns NPCs são aliados que ajudam o jogador a lutar e completar suas missões; outros são neutros, como os vendedores de itens ou os habitantes de uma cidade, que têm como função “dar vida” ao local; e há ainda os hostis, monstros, bandidos e soldados inimigos que tentam matar o herói. Os itens também variam: há aqueles que só são utilizados uma vez e depois somem do inventário, como as poções mágicas, e os permanentes, como os equipamentos usados pelo avatar do jogador.

Como vimos, os sistemas são conjuntos de elementos que se relacionam entre si formando algo maior. Esses elementos podem ser definidos como Objetos, Atributos, Relações internas e Ambiente, cada um com suas características.

²² NPC é uma sigla do inglês que significa *Non-Player Character*, que em português é o mesmo que “personagem não jogador”, ou seja, personagens não controlados pelos jogadores.

Os objetos são as partes do jogo, ou seja, seus elementos e as variáveis, podendo ser físicos, abstratos ou ambos, dependendo do objeto e do contexto. Em um jogo de tabuleiro os objetos são as peças, os componentes, os tabuleiros, os dados etc. Nos games esses elementos são os personagens, os itens, o mundo do jogo, os menus, etc.

Figura 6 – Em *Magic*, os jogadores avaliam a situação do jogo, esperando o melhor momento para usar as suas cartas.²³



Atributos são as propriedades e as qualidades dos objetos, bem como do próprio sistema. Por exemplo, em um jogo de cartas, cada carta tem um valor diferente, além de qualidades diferentes que correspondem ao seu valor. Esperamos que uma carta que custe mais recursos para ser usada tenha um poder maior que outra cujo custo de uso seja inferior. Os atributos também são as posições iniciais das peças em um jogo, as quantidades de recursos que cada jogador tem ao começar um jogo, ou quanto ele obtém com uma determinada ação etc.

As relações internas são as relações entre os objetos do sistema, ou seja, como cada um dos objetos se relaciona com outros no contexto do sistema. Essas relações internas são afetadas pelos atributos. Assim, em um jogo de *Magic*, uma carta do tipo “mágica instantânea” que destrói uma criatura, *Assassinar*, pode se relacionar com uma carta de criatura, destruindo-a. Porém, o jogador pode usar uma outra carta, que

²³ Fonte: adaptado de Clemens Mediengedenden Blog, disponível em: <https://mediengedenden.wordpress.com/2010/04/03/magic-the-gathering-zusammenkunfte-uber-die-jahre/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

tem como custo adicional que uma carta da mão seja descartada, para ativar seu efeito de comprar mais cartas, como o *Frisson das Possibilidades*. Deste modo, a carta *Assassinar* interage com essa outra carta de uma maneira diferente, sendo descartada. As relações internas são parte crucial do sistema, pois é através delas que os objetos podem interagir, e se por algum motivo as relações não puderem ser efetuadas o sistema acabará.

O Ambiente é onde ocorre o jogo, podendo ser o mundo do jogo, o tabuleiro ou o jogo em si. O jogo não existe em um vácuo; ele acontece em algum lugar, e o que ocorre em seu ambiente afeta seu estado. Assim, um jogo com poucos inimigos no início da fase ficará em uma situação diferente quando, por algum motivo, o jogador fizer algo errado ou um evento acontecer, e de repente hordas de inimigos aparecerem, havendo mudança no ambiente do jogo. No primeiro caso o jogador se encontra em uma situação tranquila, mas isso muda com a invasão de uma horda de inimigos, aumentando a tensão.

Uma característica dos sistemas é que estes podem ser analisados de pontos de vista diferentes, por vários enquadramentos.

Ainda que estivéssemos falando sobre o mesmo jogo todas as vezes, quando procedêssemos de uma análise formal para uma experimental e, então, uma cultural, nosso senso do que consideramos como parte do sistema cresceria. Na verdade, cada análise integrou o sistema anterior em si. A natureza hierárquica dos sistemas complexos torna possível essa integração (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 68).

Assim, um sistema pode ser analisado a partir de um prisma específico, como o matemático-estratégico, em que verificamos como o jogador interage com os elementos do jogo, como os componentes, as regras e o objetivo, considerando o jogo só em seu nível formal. Podemos conceber esse mesmo jogo como um sistema experimental, analisando-o pela ótica de como o jogador interage com ele e como isso afeta suas experiências. E ainda podemos encarar esse jogo como um sistema cultural, observando como ele se encaixa dentro da cultura, como seus elementos simbolizam relações entre o seu aspecto visual e uma representação de algum grupo.

Logo, podemos analisar um jogo por uma ótica, fazendo uso desses elementos para entendermos seus sistemas. Vamos usar o jogo *Skyrim* como exemplo, e olhá-lo das três formas: matemático-estratégica, experimental e cultural.

Pelo olhar matemático-estratégico, os objetos de *Skyrim* são o personagem do jogador (seu Avatar), NPCs, itens, missões e mundo do jogo. São esses objetos que irão interagir entre si e gerar a experiência ao jogador durante a sua jornada no mundo.

Os atributos são as características que os objetos do jogo apresentam. O avatar do jogador, por exemplo, terá sua raça, que lhe proporciona certos poderes básicos, suas habilidades, seus atributos (vida, estamina e mágica) e seus equipamentos. Os NPCs têm algumas características idênticas às do jogador, como atributos e equipamentos, que podem ser apanhados depois que o NPC morre, mas eles têm características próprias. As missões são uma delas, consistindo nas tarefas atribuídas ao jogador, e essas missões têm atributos, como o local onde está o item a ser recuperado ou o alvo que deve ser derrotado, e a recompensa depois de concluída. Cada elemento tem seus próprios atributos.

As relações internas podem ser vistas pela ótica do jogador, que controla o avatar e interage com os outros personagens, podendo conversar com eles e receber as missões, mas também podendo tentar roubá-los, matá-los ou ignorá-los. O jogador pode consumir itens e equipar armas e armaduras, bem como usar o ambiente como forma de ganhar vantagem em um combate etc. As relações entre os elementos são definidas pelos atributos destes, e portanto o jogador só pode receber missões de um NPC que tenha uma missão em seus atributos.

O ambiente é o próprio game — neste caso a região de *Skyrim*, onde a revolta dos *Stormcloaks* contra o Império deflagra os eventos iniciais do jogo.

No ano de 2017 o jogo *Skyrim* ganhou uma versão em realidade virtual, *Skyrim VR*. Essa versão altera o modo como o jogador interage com o game, o que muda a sua experiência. Analisando pelo ótica experimental, percebemos algumas mudanças nos elementos do sistema.

Os objetos agora passam a ser a interação do jogador com os óculos de realidade virtual e os controles e a forma como isso altera a sua experiência de jogo.

Os atributos agora são as formas de resposta dos controles da realidade virtual às ações realizadas pelos jogadores. Um exemplo é a movimentação, que agora funciona como uma espécie de teletransporte, que é a solução para evitar o enjoo que os jogos em realidade virtual podem causar, afetando a experiência do jogo.

As relações internas consistem em como o jogador sente a interação com os NPCs e o mundo em um ambiente em que ele se encontra mais imerso.

Por fim, a relação com o ambiente também se altera com a experiência de estar “dentro do jogo”.

Há uma importância em analisar o jogo por esses três pontos de vista, como sistema matemático-estratégico, experimental e cultural, já que eles moldam a experiência do jogador com o jogo. Cada um é uma camada que afeta os sentimentos do jogador ao jogar o game. Se o jogo for um sistema de jogo matemático-estratégico, mas falhar no modo como o jogador o experimenta, ou em como se liga de forma cultural, ele tem grande chance de falhar. Ao se projetar um jogo, deve-se levar em conta esses três aspectos: como o jogo proporciona escolhas de ação ao jogador e quais resultados ele obtém, como esses resultados são mostrados e quais experiências ele terá ao receber as informações sobre as consequências dos seus atos, e, por fim, como elas serão recebidas pela carga cultural do jogador.

Jogos são mais que um sistema; eles são um sistema interativo. Isso se deve ao fato de o jogador interagir com os sistemas do jogo, realizando ações e recebendo resultados. Porém, o que é interatividade?

Interatividade, em uma concepção mais básica, consiste em algo que recebe e devolve uma ação, em que há um fluxo bidirecional de informação.

Por essa definição, jogos são sistemas interativos, pois quando o jogador toma uma decisão no jogo e escolhe fazer algo, realizar uma ação, o jogo recebe e devolve essa ação com outra, que é a resposta apropriada ao ato do jogador — essa é a interação entre o jogador e o jogo. O jogador passa uma informação ao jogo através de uma ação, e por sua vez o jogo devolve essa informação com outra: a resposta à ação do jogador. A interatividade está nessa relação entre a ação explícita do jogador e a resposta do jogo. Um sistema em que o jogador não realiza nenhuma ação não é um sistema interativo, e por conseguinte não é um jogo.

Há quatro modos de interatividade, segundo Salen e Zimmerman (2012): Interatividade Cognitiva, Interatividade Funcional, Interatividade Explícita e Interatividade Além do Objeto, sendo que cada uma representa um nível de interatividade, sendo que quanto mais interativo um sistema for, mais desses modos ele irá apresentar.

Interatividade Cognitiva é a resposta dos níveis emocional e intelectual do usuário ao sistema e sua representação. Temos como exemplo a interação criativa do jogador com um jogo de aventura gráfica, ou seja, como o jogador reage emocionalmente aos gráficos do jogo. Esse modo está presente universalmente em

qualquer interação humana, já que ele se relaciona com a experiência que alguém tem com um sistema que utiliza.

A Interatividade Funcional, também chamada de participação utilitária, corresponde às interações estruturais e funcionais com os componentes dos sistemas, seja reais ou virtuais. Por exemplo, no jogo de aventura acima, como era a interface do menu do jogo? Como eram os controles do jogo? O tempo de resposta era rápido? Esses são elementos que fazem parte da experiência do jogador, e se forem projetados de modo insatisfatório, isso causará problemas ao usuário, que terá uma experiência desagradável com o sistema interativo, o que fará com que ele evite usá-lo ou voltar a jogar o game.

A Interatividade Explícita é também denominada participação com escolhas e procedimentos definidos. É a interação no sentido mais evidente da palavra. Aqui se trata do controle de um personagem de videogame, ou de seguir as regras de um jogo de tabuleiro, seguir as páginas de um livro jogo pulando para as páginas designadas pelas escolhas do leitor. Esta é a interação em que realizamos ações conforme os procedimentos do sistema, e recebendo suas respostas. Incluem-se aqui os eventos aleatórios, simulações dinâmicas e qualquer outro elemento que seja um procedimento definido pelo sistema previamente.

Interatividade Além do Objeto, ou participação na cultura do objeto, consiste na interação que ultrapassa a experiência do sistema projetado. É uma interação que está fora do jogo, extrapolando o círculo mágico; é a experiência que se mantém e é construída para além do fim do jogo. Um exemplo são as criações dos fãs: as artes, *fanfics*, objetos feitos pela comunidade. Jogos que fazem grande sucesso têm uma grande quantidade de material feito por sua comunidade, sendo conhecidos até por pessoas não tiveram contato com os jogos ou obras, como é o caso dos jogos *Overwatch* (2015) e *Animal Crossing: New Horizons* (2020), em que seus fãs criam artes, histórias, vídeos de análise e *gameplay*, histórias dos personagens de que mais gostam, disseminando esse conteúdo a ponto de até os que não jogam esses jogos conseguirem associar os personagens aos seus respectivos games.

Apesar de o modo de interatividade explícita ser o modo mais importante para o design de jogos, todos podem ocorrer dentro do jogo. O primeiro é universal, pois se refere à emoção que o jogo vai causar no jogador. O segundo está ligado à qualidade que o jogo tem — se os menus são fáceis de navegar, se os controles funcionam bem. O terceiro consiste no ato de jogar o game, e, por fim, o quarto se dá

quando a experiência do jogo é tão positiva para os jogadores que uma comunidade se forma em torno dele, e os membros da comunidade querem dar continuidade à experiência do jogo após o fim deste. Assim, começam a criar histórias, fóruns de discussão de teorias e artes baseadas no jogo e em seus personagens.

As interações em um jogo são interações projetadas, programadas por alguém para serem seguidas pelo jogador, de modo a criar sentidos no jogo. Entende-se por interação projetada uma ação predeterminada que tem uma relação com as regras do jogo, estando a interação situada dentro de um contexto definido — o jogo. Por exemplo, no jogo de RPG de mesa D&D, para um personagem atacar um inimigo, o jogador deve rolar um dado de vinte faces e, a partir do resultado que sair da rolagem, deve somar os seus bônus de ataque, a fim de ultrapassar o valor da armadura do inimigo. Se conseguir ele acerta o golpe; caso contrário, o golpe errou. Rolar um dado é uma ação predeterminada na realização de um ataque, sendo a relação entre o jogador e o jogo. Tal ação faz referência à regra do jogo voltada para o combate, que conecta logicamente a rolagem dos dados ao jogo. O contexto do jogo é que dá sentido ao lançamento de dados no jogo: estamos atacando um inimigo, e a rolagem do dado define o sucesso ou fracasso da ação.

É através de um sistema de interação que se cria a experiência para o jogador a qual é o fundamento da interação significativa, devendo haver não só interações mas também escolhas significativas. Além disso, essas escolhas devem ocasionar respostas do sistema que sejam adequadas, uma vez que a qualidade e a profundidade do sistema estão na relação entre a escolha explícita e a resposta do jogo (sistema):

A cuidadosa elaboração da experiência do jogador através de um sistema de interação é fundamental para o design de interação significativa. [...], a experiência tem que incorporar não apenas a interatividade explícita, mas escolhas significativas. [...] A relação entre a escolha do jogador e a resposta do sistema é uma maneira de caracterizar a profundidade e a qualidade da interação (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p. 77).

Vários jogos do gênero RPG apresentam sistemas de diálogo em que o jogador pode selecionar o que o seu personagem irá responder ou perguntar a um NPC no game. Um sistema interativo elaborado dá ao jogador respostas diferentes conforme a opção feita por este e com base nas habilidades do personagem do jogador. Dependendo do resultado, as escolhas do jogador podem provocar uma briga, evitá-

la, ele pode conseguir uma informação importante ameaçando um NPC, ou o enganar usando habilidades como a lábia. Jogos como *Tyranny* (2016), *Pillars of Eternity* (2015), *Baldur's Gate* (1999), *Fallout 3* (2008) e outros jogos de RPG possuem essas interações em que as escolhas do jogador levam a resultados diferentes que mudam a experiência deste.

Em *Tyranny*, o jogador é um agente de uma entidade extremamente poderosa, chamada de Kyros, que conquistou praticamente todo o mundo do jogo, faltando uma última resistência que o jogador tem que eliminar para impedir a ativação de “O Decreto”, uma magia muito poderosa dessa entidade que consiste em um tipo de maldição que será ativada se um objetivo determinado não for atingido — no caso, todas as tropas na região irão morrer. Após esse início, o jogador pode se aliar a uma das duas facções que servem a Kyros, ou se tornar independente. Essas escolhas levam o jogador a ter certos aliados na equipe, enquanto outros podem ir embora do grupo. Além disso, ele pode conseguir certos benefícios dependendo das suas escolhas. O jogador pode passar por novas experiências ao jogar o game outras vezes, seguindo outros caminhos para descobrir o que mudaria.

Figura 7 – Em *Tyranny*, dependendo das escolhas dos diálogos, o jogador irá acabar conseguindo ou não arranjar aliados e se juntar com outras facções e conseguir ou não evitar um conflito.²⁴



O mesmo não se dá em *Fallout 4* (2015), que sofre com um sistema de diálogo pobre se comparado ao de *Fallout 3*. Enquanto no game mais antigo havia uma série

²⁴ Fonte: adaptado de PC World, disponível em: <https://www.pcworld.com/article/3140150/tyranny-review-obsidians-rpg-ponders-the-nature-of-evil.html>. Acesso em: 14 jun. 2021.

de opções de fala, algumas cujo acesso dependia dos atributos do personagem, no quarto jogo da série elas foram reduzidas para apenas quatro opções, em que há variação nas falas, sendo uma positiva, uma sarcástica, uma negativa e uma para saber mais sobre o assunto que está sendo discutido com o NPC. A interação no quarto jogo é menos profunda do que no terceiro game, e não só na parte do diálogo, pois as missões são prejudicadas por essa queda de complexidade, com poucas delas oferecendo ao jogador escolhas de como completá-las.

Games que apresentam diferentes estilos de jogabilidade também são exemplos de sistemas de interação significativa, como *Deus Ex: Human Revolution* (2011), em que o jogador, ao escolher suas habilidades e equipamentos, está escolhendo se vai jogar de maneira furtiva, tentando não ser visto pelos inimigos, ou passar de fase usando armas pesadas e matando todos. Muitos *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs)²⁵ também apresentam estilos de jogabilidade diferente dependendo da classe que o jogador escolhe, tendo cada uma um papel distinto no grupo, ou até mesmo havendo classes com o mesmo papel, mas que o executam de modo diferente. Em *World of Warcraft* (2004) os jogadores podem escolher diversas classes, e cada classe tem três linhas de especialização que alteram seu funcionamento. Por exemplo, a classe Paladino é uma classe em que as três linhas têm papéis diferentes, podendo ser *Tank*, *Healer* e *Damage per Second* (DPS)²⁶; já o mago só pode ser DPS. Cada linha possui uma jogabilidade diferente.

Segundo Salen e Zimmerman (2012), há dois níveis de design de escolhas que um jogo pode apresentar: o micro e o macro. O micro são as pequenas escolhas que o jogador faz a todo momento durante o jogo; já o macro é o resultado, a representação, de todas as escolhas no nível micro que se unem em uma cadeia, que forma a trajetória da experiência do jogo. Podemos considerar o micro como a tática do jogo, ao passo que o macro é a estratégia. Enquanto no nível macro decidimos que caminho seguir, no micro escolhemos as ações possíveis dentro do jogo para seguir

²⁵ MMORPG é a sigla de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou seja, um jogo de RPG em que vários jogadores jogam em um mundo compartilhado e permanente, que continua mesmo quando um deles sai do game.

²⁶ *Tank*, *Healer* e *DPS* são os papéis mais tradicionais em jogos de MMORPG. O *Tank* é o jogador que chama os monstros para atacá-lo a fim de deixar seus companheiros protegidos. O *Healer* (curandeiro, em tradução livre) é o jogador que cura os ferimentos dos outros personagens, principalmente do *Tank*, que está segurando os inimigos. O DPS (que é a abreviação de *Damage per Second*, ou seja, dano por segundo) é a classe que causa mais danos nos inimigos e os mata da forma mais rápida possível. Esta é a tríade de papéis em que a maioria dos MMORPGs se baseia para criar suas classes.

a estratégia, levando em conta o ambiente do game. Há uma transição suave do nível micro para o macro de tomada de decisão no decorrer do jogo, uma vez que a estratégia pode mudar se for preciso em virtude da situação do jogo naquele momento, o que afetará as ações realizadas durante o game.

Magic é um ótimo exemplo para refletirmos sobre design de decisões micro e macro. Cada coleção de cartas de *Magic* apresenta uma variedade de cartas diferentes e de vários tipos que possibilitam a escolha de estratégias distintas pelos jogadores. Um jogador pode seguir uma estratégia mais agressiva e usar cartas de criaturas de baixo custo, que entram rápido no jogo, para então usar algumas magias que causam danos a fim de matar as criaturas do oponente e abrir caminho para atacá-lo diretamente.

Essas decisões se situam no nível macro do jogo, em que o jogador pode usar seus recursos para ganhar o jogo da forma mais rápida possível. Durante o jogo ele tem de escolher qual carta jogar. Seguindo a estratégia, ele irá colocar suas criaturas em jogo e atacar o oponente. Entretanto, se o oponente invocar outro monstro mais forte que o jogador não possa destruir com as cartas em sua mão, ele poderá escolher não atacar, ou blefar e atacar esperando que o oponente não use seu monstro para bloquear por temer as cartas em sua mão. Caso ele tenha a mágica de comprar carta, ele ainda pode tentar conseguir algo que lhe ajude. Essas decisões são tomadas no nível tático, em que o jogador reage com suas cartas conforme o jogo se desenvolve, se adaptando à situação de cada momento do jogo.

Como vimos, as tomadas de decisão pelo jogador são um processo complexo e multifacetado, e essa transição do nível micro para o macro se manifesta de forma integrada ao jogador. As tomadas de decisão do jogador se tornam significativas quando o resultado de suas escolhas é perceptível e integrado.

Por exemplo, em um jogo de luta as ações dos jogadores são coerentes e visivelmente representadas pelo personagem. Quando o jogador aprende os movimentos de um lutador, a consistência permite que ele planeje como vai lutar, e a confiabilidade das reações do mundo do jogo auxilia na percepção das consequências. Logo, a consistência do sistema permite ao jogador saber o que vai acontecer ao apertar uma sequência de botões, enquanto a confiabilidade permite ao jogador saber, através das respostas do sistema, se o golpe é ou não eficiente ao ver o que acontece quando acerta o oponente. Tanto a consistência quanto a

confiabilidade fornecem ao jogador um parâmetro para saber o quanto ele é bom em um jogo, ou se outro jogador é melhor que ele somente o vendo jogar.

Se o jogador perde um jogo, ou é derrotado, sem uma indicação clara e significativa, ele não tem meios de saber o motivo de sua derrota, ele não dispõe de parâmetros para poder saber onde melhorar ou qual estratégia seguir, o que passa um sentimento de frustração, que pode fazer com que ele pare de jogar.

Podemos considerar então o núcleo, a menor unidade de toda interação significativa, como a ação que desencadeia um resultado. Essa unidade é o lugar de onde emerge todo o significado do jogo, e a ação e seus resultados é que dão ao jogador o sentido de um game. Ela é o bloco fundamental a partir do qual se estruturam os sistemas mais complexos de interação, e é a partir dela que podemos entender toda interação lúdica significativa.

Citaremos um exemplo tirado do livro *Regras do Jogo*, em que se analisa o jogo *Asteroids* (SALEN; ZIMMERMANN, 2012). Nesse jogo o jogador deve se esquivar dos asteroides e de um óvni que aparece em alguns momentos do game, usando os cinco botões do painel de controle para comandar a sua nave, um pequeno triângulo inicialmente localizado no centro da tela de jogo. Cada botão corresponde a um comando da nave: o botão virar à esquerda faz a nave girar em seu próprio eixo para a esquerda; o botão virar à direita faz o mesmo, mas virando à direita; o botão impulso acelera a nave na direção em que ela está apontando; “disparar” atirar um projétil; e, por último, o botão hiperespaço ativa um teletransporte de emergência que faz a nave sumir e então surgir em um local aleatório na tela, sendo usado quando o jogador precisa sair de uma situação perigosa.

Após observar esses elementos do jogo e como eles interagem entre si, Salen e Zimmerman (2012) chegam à seguinte conclusão:

A ação na tela é afetada pela orquestração sutil (e não tão sutil) desses cinco controles. Conforme o jogo avança, cada novo momento de escolha é uma resposta à situação na tela, que é o resultado de uma sequência anterior de unidade ação > resultado. O fluxo contínuo que emerge é uma das razões pelas quais o *Asteroids* é tão divertido de jogar. Raramente os jogadores têm consciência das centenas de escolhas que fazem a cada minuto quando se esquivam dos meteoros e projéteis e travam batalhas com naves inimigas — eles percebem apenas seu entusiasmo e participação no jogo (SALEN; ZIMMERMANN, 2012, p. 79).

Percebe-se como o sistema projetado de *Asteroids* cria um fluxo constante de jogo através de seus elementos, possibilitando várias ações ao jogador, como mover

a nave, acelerar, atirar etc. A escolha do jogador é baseada na situação presente naquele momento do jogo. Assim que ele decide o que irá fazer, ele realiza uma ação e vê o seu resultado. Esse resultado cria uma nova situação dentro do ambiente de jogo, que exige do jogador outra ação, que pode ser muito diferente da anterior, já que sua ação anterior pode ter alterado por completo a situação anterior do jogo. É esse ciclo de interações, escolha, ação e resultado que cria o fluxo de um jogo.

Aqui notamos dois fenômenos. O primeiro é a entrada do jogador no estado de *Flow* (Fluxo), um estado de profunda imersão no jogo, descrito pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi (*apud* FULLERTON, 2008). O estado de fluxo consiste em um conjunto de fenômenos que podem ocorrer quando alguém está profundamente entretido com uma atividade. Em um desses fenômenos o indivíduo fica tão concentrado, tão envolvido, que começa a jogar de modo automático, sem perceber, perdendo a noção de sua pessoa, e a noção do tempo (FULLERTON, 2008). Constatamos esse fenômeno quando os jogadores de *Asteroids* não percebem as centenas de escolhas feitas a cada minuto, o que indica a perda da noção do tempo.

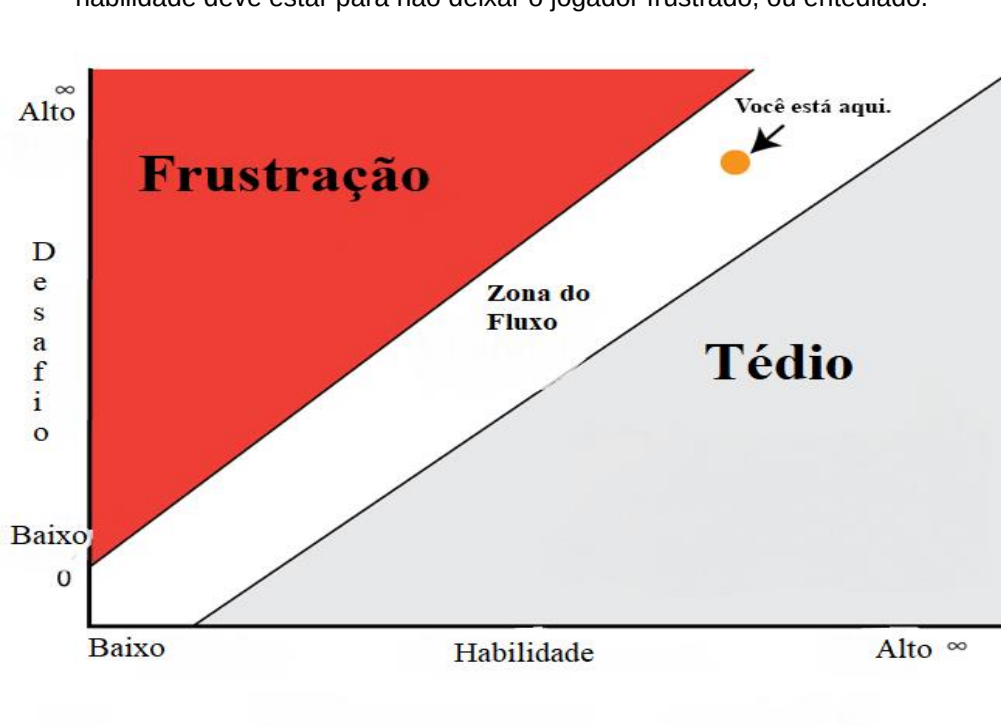
Um segundo ponto extraído dos estudos de Csikszentmihalyi (*apud* FULLERTON, 2008) é a relação existente entre o nível de desafio de uma atividade, incluindo o jogo, e a habilidade de quem a pratica. Quando o jogador é muito habilidoso e o desafio é baixo comparado à sua capacidade, ele se sente entediado, o que pode fazer com que deixe de jogar. Entretanto, para um jogador menos habilidoso, como um iniciante, o mesmo desafio pode ser intransponível, o que o faz ficar frustrado, abandonando também o jogo. A teoria do fluxo mostra como estruturar o desafio, não somente para games, para deixar as pessoas engajadas. Colocam-se os problemas mais fáceis no início, e conforme quem está praticando a atividade vai melhorando, desafios mais complexos vão sendo propostos.

A entrada no estado de fluxo é um fenômeno muito interessante para o design de games, uma vez que auxilia na criação de um fluxo entre desafio e habilidade para avançar no jogo. Além disso, ela pode indicar o quanto o jogo está atingindo o objetivo de entreter os jogadores.

O segundo fenômeno é o surgimento de uma narrativa única que emerge das ações e resultados do sistema de jogo. Este é um tipo de narrativa muito diferente da tradicional, em que um escritor ou roteirista cria conflitos e suas resoluções e os entrega ao jogador através do jogo, independentemente das escolhas do primeiro. Aqui a história é criada pelo jogador através de suas escolhas e das consequências

delas, e levada até a resolução final do conflito do jogo: um final feliz, quando o jogador vence o jogo, ou infeliz, quando o jogador perde. Trata-se de uma narrativa construída pelo sistema de jogo através das ações dos jogadores, uma narrativa única e diferente para cada jogador.

Figura 8 – Este gráfico desafio por habilidade ilustra a zona do fluxo, na qual a relação desafio X habilidade deve estar para não deixar o jogador frustrado, ou entediado.²⁷



A narrativa emergente é o resultado do processo de escolha e das possibilidades do sistema de interação lúdica significativa. O processo de escolha é algo complexo, em que há uma sequência de análises que o jogador deve efetuar antes de tomar uma decisão, conforme explicam Salen e Zimmerman (2012).

Antes de o jogador realizar uma ação no jogo, ele analisa o estado deste, onde estão seus inimigos e quais são suas condições, quais são os recursos que ele possui e as habilidades disponíveis. Essa análise diz respeito aos níveis micro e macro do jogo, de onde sai o contexto em que a escolha é feita.

Em seguida o jogador deve considerar as possibilidades disponíveis a ele, quais são os elementos que o sistema do jogo lhe disponibiliza, como as casas vazias de um tabuleiro nas quais ele pode colocar suas peças. Também se incluem nesse

²⁷ Fonte: adaptado de Strong First, disponível em: <https://www.strongfirst.com/the-will-to-happiness/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

rol as ações possíveis que o jogo oferece ao jogador, que são transmitidas por meio dos controles e menus do jogo. Em *Street Fighter*, as opções de ação são os golpes de cada lutador, que são selecionados pelo jogador através das sequências de comandos que desencadeiam um movimento específico do personagem. Já em *Civilization VI* (2016), as opções de construção em uma cidade são selecionadas no menu de gerenciamento da cidade, que exibe o que pode ou não ser feito nela.

Após a análise da condição do jogo e das suas opções de ação, o jogador seleciona a opção que lhe parece mais apropriada. Como vimos, os mecanismos de escolha do jogador variam, dependendo do tipo de jogo, porém todos se constituem a partir dos meios que o jogador têm para agir no game.

Ao realizar uma ação o jogador altera as relações existentes dentro do sistema, e os elementos dentro do jogo reagem com a resposta adequada à ação selecionada, causando um impacto nos eventos do jogo. Essa resposta varia conforme o que já foi predefinido dentro das regras do jogo: um inimigo pode fugir se for fraco, ou revidar caso seja forte, em comparação ao personagem do jogador. O resultado da ação do jogador influencia as futuras ações que serão efetuadas por ele.

A última etapa da tomada de decisão é a exibição do resultado ao jogador. Como já vimos, a maneira como o sistema demonstra o que aconteceu depois da ação do jogador é fundamental para que ele determine a eficiência de suas ações. As formas de apresentação do resultado variam conforme a materialidade do jogo. Em *Street Fighter* o golpe é representado pela animação do lutador atacando, a animação de acerto no adversário e a diminuição da barra de vida no *Head-Up Display* (HUD)²⁸ do jogo. Em um jogo de RPG, como *Dragon Quest XI*, há a animação de golpe do jogador, e de acerto do inimigo, mas o mais importante nesse caso é o número de dano que aparece após o ataque, que pode transmitir algumas informações não explícitas, como a resistência do monstro a algum tipo de ataque, ou suas fraquezas. No fim da luta, a quantidade de experiência que o jogador ganhou com a batalha dá a ele o parâmetro necessário para tomar a decisão de continuar na região, ou ir para outra com monstros mais fortes, mas com melhores recompensas.

Após a exibição dos resultados, o jogador volta para a etapa de analisar o estado do jogo, levando ao *loop*: Análise → Escolha → Resultado → Alteração do Mundo do Jogo → Representação → Análise → ...

²⁸ HUD é a sigla para *Head-Up Display*, ou seja, são os elementos gráficos nas telas dos jogos que transmitem informações ao jogador, como sua vida, munição para armas, mapas etc.

Esses são os cinco passos de uma escolha. Essas etapas se repetem cada vez que o jogador tem de tomar uma decisão no jogo, e após a ocorrência de todas elas, o jogador volta para o começo, para fazer a próxima escolha, conforme Salen e Zimmerman (2012). Em um jogo de luta, após acertar um golpe, o jogador deve tentar acertar mais um e assim por diante, até ganhar ou perder a luta. Todo jogo funciona nesse *loop* de tomadas de decisão, que só termina com o fim do game.

Essas etapas são divididas em duas camadas: eventos internos, que são o tratamento sistêmico da escolha do jogador, e eventos externos, que são a representação dos resultados dessas escolhas. Assim, temos que as etapas de Análise, Resultado e Alteração são os eventos internos, enquanto Escolha e Representação são os eventos externos. Essas duas camadas são uma forma de distinguir entre o momento da tomada de ação e o seu tratamento pelo sistema do jogo e exibição do resultado dessa ação ao jogador.

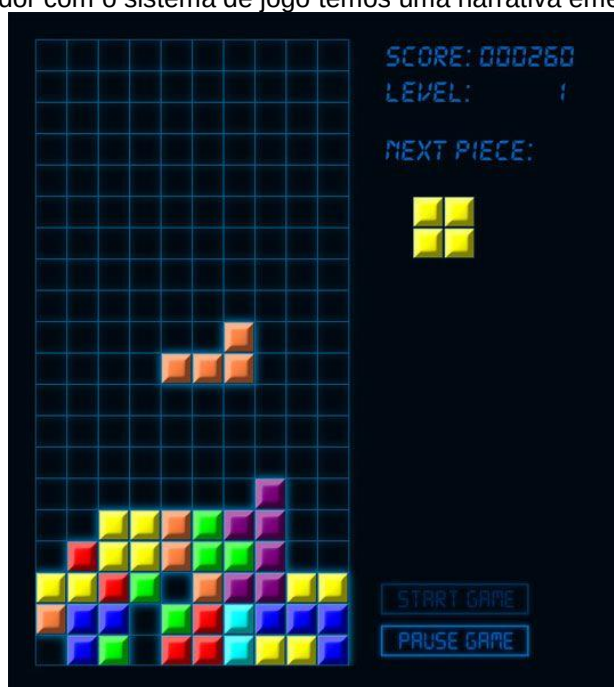
O *loop* de jogo cria uma sequência de ação e reação, que por sua vez desencadeia uma sucessão de eventos através das escolhas do jogador e suas consequências no mundo do jogo. Deste modo, cada partida cria uma narrativa emergente que conta a história daquele jogo. Essa narrativa é uma história pessoal do jogador, que difere do enredo, da história embutida no jogo por um roteirista. Cada vez que o jogador inicia uma nova partida, a história embutida normalmente é a mesma. Há exceções em jogos em que existe a possibilidade de escolhas de caminhos, porém essas escolhas só existem em um sistema de jogo projetado para conter tais opções, e, além disso, se um jogador jogar mais de uma vez o jogo e escolher a mesma opção que leva ao mesmo caminho de roteiro, a história será a mesma da vez anterior.

Em *Mass Effect* (2007), um RPG de ação da BioWare, o jogador tem várias opções de diálogo enquanto interage com os NPCs, e conforme essas escolhas são feitas, o jogador se depara com uma pequena *cutscene*²⁹ mostrando o resultado de sua interação com aquele personagem. Há mais de um resultado, dependendo das escolhas do jogador. *Mass Effect* é famoso por dar a ele a possibilidade de seguir por dois caminhos de personalidade com o seu avatar, o Comandante Shepard. Uma é o *Paragon*, em que o jogador tem atitudes mais heroicas no sentido tradicional, e a outra

²⁹ *Cutscene*, ou “cinemática” em português, é uma sequência em um game sobre a qual o jogador não tem nenhum controle, ou quase nenhum, que interrompe a jogabilidade para passar alguma informação ou avançar o enredo do jogo.

opção é o *Renegade*, em que o jogador se aproxima mais de um anti-herói, realizando ações mais agressivas e, dependendo do juiz, moralmente questionáveis. Ao jogar pela primeira vez, o jogador vai construindo a história de Shepard conforme suas escolhas durante a interação com os outros personagens, desenvolvendo relacionamentos com eles e assim criando a sua narrativa de como ele salvou o universo da invasão dos *Reapers*, uma raça de máquinas anciãs que querem destruir toda a vida inteligente da galáxia.

Figura 9 – *Tetris* é um jogo abstrato, em que não há uma narrativa convencional. Porém, na interação do jogador com o sistema de jogo temos uma narrativa emergente.³⁰



Entretanto, ao jogar pela segunda vez, o jogador, para poder experimentar uma narrativa alternativa, tem de escolher as outras opções de interação com os personagens do jogo, o que altera a experiência narrativa do jogador, uma vez que personagens importantes são mortos, alguns pela ação direta de Shepard, outros em consequência de suas ações. Porém, se ele escolher seguir pelo mesmo caminho da primeira campanha, a história será a mesma. Além disso, há eventos-chave fixos na narrativa, que são necessários para a história do jogo poder continuar. Mesmo um sistema de caminhos ramificados de história tem suas limitações no quesito de número de possibilidades dadas aos jogadores no modo de prosseguir na narrativa.

³⁰ Fonte: adaptado de TecMundo, disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/52474-tetris-pode-ser-a-cura-para-desejos-por-comida-alcool-cafe-e-cigarro.htm>. Acesso em: 14 jun. 2021.

Já a narrativa emergente cria situações através dos sistemas de interação com o jogador, e conforme as respostas são dadas pelo sistema uma nova situação é criada. Quanto mais complexo for o sistema, mais opções de ação estarão disponíveis ao jogador, e quanto maior for a variedade de respostas possíveis por parte do sistema, maiores serão as possibilidades de uma narrativa emergente. Assim, cada vez que o jogador iniciar uma nova partida, uma nova história será contada.

A narrativa emergente existe em qualquer tipo de jogo, mesmo naqueles mais abstratos em que não há personagens, como *Tetris* (1984), um jogo em que o objetivo do jogador é organizar as peças de modo a formar uma linha para que ela desapareça e ele ganhe pontos. Caso o jogador deixe a tela dele ficar cheia de peças, o jogo termina.

Dessa situação pode surgir uma narrativa: o jogador começa o jogo encaixando as peças vindas do topo da tela de jogo de maneira tranquila. Porém, quanto mais peças aparecem, mais complicado fica dispô-las de forma a completar uma linha, chegando um momento em que tudo parece perdido. Mas o jogador se concentra e começa a arrumar as peças de maneira a formar as linhas, diminuindo a quantidade de blocos na tela. Porém, quanto mais pontos ele faz, mais rápido o jogo se torna. Sua tela volta a ficar cheia de blocos, e o jogador continua a empilhar as peças com mais afinco, conseguindo formar mais algumas linhas que somem, aliviando sua situação, porém não é o suficiente, e depois de uma árdua batalha a tela se enche de blocos e ele perde.

A narrativa criada acima por uma partida de *Tetris* é quase única. Se um novo jogo se iniciar, o sistema de criação de peças fará com que dificilmente a sequência seja a mesma da anterior. Esse comportamento de criação de novas peças permite que o jogador tenha uma experiência diferente da anterior cada vez que iniciar um novo jogo, já que os eventos do jogo são incertos. Além disso, caso o jogador comece uma nova partida com as mesmas peças, se ele mudar a forma de alocá-las no jogo, a situação já irá se alterar. A narrativa emergente é a história da relação do jogador com o sistema do jogo.

Mas no caso de *Tetris*, a narrativa que temos é só um relato do que aconteceu dentro do jogo. Não se trata de uma história no sentido literário da palavra, pois não estão presentes os elementos que fazem de uma narrativa uma história. Os blocos não são personagens, e o conflito só tem relação com as regras do jogo, não sendo uma disputa entre protagonista e antagonista. Não há local ou tempo: os blocos de

Tetris existem dentro de um mundo de jogo, mas não de um mundo ficcional narrativo. Para um jogo criar uma história, ele deve conter os elementos comuns da narrativa tradicional, e o sistema tem que ser projetado para responder às ações do jogador de forma que as reações dos outros personagens, principalmente dos NPCs, sejam naturais e façam sentido, tanto no sentido lúdico como narrativo.

Há jogos que fazem isso, sendo eles games em que a narrativa emergente se assemelha a uma história tradicional. O sistema de *gameplay* permite ao jogador encarnar personagens e interagir com outros, de forma a desencadear uma sequência de eventos semelhante a uma história de filme ou seriado de televisão. São exemplos desse tipo de jogo: *The Sims 4* (2014) e *Crusader Kings II* (2012).

No primeiro, o jogador cria seu personagem, ou uma família, compra uma casa ou um terreno onde pode construir uma, e depois controla os membros da sua família. O jogador é livre para interagir com seus personagens e com os outros elementos do jogo, incluindo outros NPCs, objetos e outros lugares da cidade. *The Sims 4* não tem um objetivo específico que o jogador tem de atingir. Entretanto, os personagens podem ter empregos, e para atingir o nível mais alto de uma carreira há muitos obstáculos a serem superados e requisitos a serem cumpridos para se chegar ao topo. Esse objetivo pode ser, por exemplo, uma meta que o jogador se impõe.

Esse elemento do jogo pode se tornar um objetivo, e há outros componentes que podem servir à mesma função, como constituir uma grande família feliz, o que nos parâmetros do jogo corresponde a encher as barras de necessidades de todos os membros dela. Deste modo, o foco do jogador é tentar fazer amizade com os NPCs, trazê-los para dentro da sua família, conseguir comprar objetos para a casa que aumentem as barras de necessidades. O sistema do jogo de *The Sims* permite uma grande quantidade de ações entre as quais o jogador pode escolher para atingir seus próprios objetivos, e isso não só cria uma narrativa emergente como também uma história. Há no Youtube canais de membros da comunidade de fãs do jogo que criam histórias usando o jogo como base, elaborando verdadeiras novelas para os fãs.

Figura 10 – *The Sims* é uma série de jogos em que o jogador escolhe os próprios objetivos, como ser um artista, e através de suas ações vivencia a história de como alcançou, ou não, seu objetivo.³¹



No segundo jogo, *Crusader Kings II* (CKII), o jogador tem como objetivo gerenciar uma dinastia medieval por séculos. O game base começa no ano 1066 d.C. e termina no ano 1453 d.C., com as expansões disponibilizando as opções de datas iniciais nos anos 867 d.C. e 769 d.C. O mapa do jogo só mostra a Europa, Norte da África e parte da Ásia. Ao selecionar uma das várias nações do período o jogador não seleciona o país, mas o monarca que o governa. É possível escolher entre mais de 700 personagens, cada um deles com suas próprias características, chamadas de *traits* (traços), suas próprias habilidades, relacionamentos, incluindo membros de sangue da família, rivais, pessoas da corte e personagens de outros domínios. O objetivo do jogo é cuidar da sua dinastia por séculos e torná-la a mais gloriosa, acumulando prestígio e fervor, até o ano final do jogo, ou até quando não houver mais um membro da sua dinastia para herdar os títulos do jogador.

O sistema de jogo de CKII permite ao jogador casar com outros NPCs, ter filhos que serão seus herdeiros, lutar para conquistar novas terras, educar seus filhos para serem bons governantes, administrar o reino e várias outras opções. Além disso, os outros personagens que o jogador não escolheu, se tornam NPCs no mundo em que ele terá de interagir, os quais também têm as mesmas capacidades do jogador, como casar, ter filhos e ambições. O sistema do jogo atribui a cada NPC suas próprias características e “vontades”. Alguns deles podem propor casamentos entre membros

³¹ Fonte: adaptado de Mod The Sims, disponível em: <https://modthesims.info/showthread.php?t=541015>. Acesso em: 14 jun. 2021.

da dinastia do jogador, formar alianças, convocar para guerras, serem convocados, ou atacar o jogador para conquistar as terras dele. Todas essas opções dão origem a uma narrativa de intrigas, havendo dentro do jogo a possibilidade de armar complôs para assassinar outros personagens. A narrativa de CKII se assemelha a um épico medieval, com direito a duelos entre inimigos, histórias de conquistas e guerras, incluindo o evento que dá nome ao jogo: As Cruzadas.

CKII é um exemplo de jogo que possibilita a criação de histórias complexas de forma imprevisível através do seu sistema de jogo. Mesmo que o jogador comece uma nova campanha com o mesmo personagem e tente seguir os mesmos caminhos, não há meio de ele recriar a mesma história, porque os outros personagens, NPCs controlados pelo sistema do jogo, vão seguir caminhos próprios, que variam de jogo para jogo. Se em uma partida um nobre, como um duque, casou, teve vários filhos e viveu uma vida longa, em uma segunda campanha ele pode morrer cedo, por uma doença, ou em combate, e esses mesmos eventos alteram as relações dentro do mundo do jogo, que irão influenciar de forma diversa as decisões do jogador.

Se o duque do parágrafo acima for o personagem do jogador, os cenários mudam completamente. No primeiro caso, ele tem vários filhos, o que lhe garante a sucessão de seus títulos de nobreza, mas por outro isso pode levar a disputas pelo trono. No segundo caso, o jogador pode ter apenas um filho que ascenda ao trono ainda na infância, o que pode desencadear guerras internas e, caso essa criança morra, levar a um fim prematuro da campanha.

CKII é o jogo que será analisado no capítulo 7 – Estudo de caso: Crusader Kings II, um sistema feito para criar narrativas, no qual veremos como funcionam seus sistemas e como eles criam uma narrativa emergente.

5 A NARRATIVA E SUAS ESTRUTURAS E ELEMENTOS

A jovem garota andava pela rua, seus cabelos dourados e olhos azuis chamando a atenção das pessoas por onde passava. Olhava as lojas, pensando em qual roupa comprar, em seu namorado, não tinha grandes preocupações na vida. Não imaginava que estava sendo seguida por um grupo de homens, com moicanos, jaquetas de couro e de aparência mal-encarada. Quando a garota entrou numa rua deserta, a gangue se aproximou dela por trás, agarrando-a, colocando um lenço em sua boca, e a jovem desmaiou e os bandidos a raptaram. Mais tarde, em outra parte da cidade, um jovem estava treinando artes marciais quando o telefone tocou. Ao atender, ele ficou sabendo que sua namorada havia sido raptada e que agora ele deveria obedecer às ordens da gangue ou ela iria sofrer as consequências.

O trecho acima poderia ser o enredo de vários jogos do gênero *Beat 'em up*, como *Double Dragon* (1987) ou *Final Fight* (1989). O tema de salvar a donzela indefesa é muito comum, não só nos games, mas em qualquer mídia narrativa. Mario sempre tem de resgatar a princesa *Peach* das garras do vilão *Bowser*, Link também deve salvar *Zelda*, e o mesmo vale para os games *Super Meat Boy* (2010) e *Prince of Persia* (1989). Esse clichê é tão recorrente que temos jogos que subvertem tal enredo, como o game *Braid* (2008), no qual em boa parte da história o jogador pensa que está indo salvar a “sua princesa”, porém, no final do jogo, ele descobre que na verdade a estava perseguindo, e ela é salva do protagonista por um cavaleiro. Já no jogo *River City Girls* (2019) o papéis se invertem, e os namorados das protagonistas, Misako e Kyoko, são raptados, e as duas garotas devem enfrentar vários inimigos, que são em sua maioria mulheres, para salvar seus amados.

A narrativa nos jogos tem como objetivo criar um engajamento emocional do jogador no jogo, dando-lhe um sentido além das regras e mecânicas deste. Tracy Fullerton (2008) dá um exemplo disso quando descreve uma interação entre dois conjuntos de informação, valores numéricos que tanto o jogador quanto o inimigo possuem, mas que, no primeiro caso, devem ser aumentados, e no segundo zerados.

Dentro das regras pode fazer sentido, porém isso não cria uma ligação profunda com o jogador. Na verdade, um jogo em que as ações consistem em rolar dados e maximizar resultados numéricos não parece ser muito divertido para a maioria das pessoas. Entretanto, quando se dão nomes a esses conjuntos de informação — no livro, Fullerton os chama de Gregor, o anão, e seu inimigo, o Feiticeiro maligno —, desenvolve-se uma ligação mais profunda do jogador com o jogo, o que cria um engajamento maior. A narrativa proporciona um significado emocional ao jogador ao

relacionar as regras, os objetivos e os elementos do jogo a algum objeto comum da vida real, fazendo com que, ao invés de enfrentarmos itens abstratos como planilhas de números, confrontemos bandidos e monstros em busca de tesouros. Como aponta Leo Falcão (2015) em sua tese de mestrado,

[...] tão importante quanto compreender onde está a narrativa nos jogos, é entender como os elementos do jogo se manifestam nas narrativas contemporâneas. Talvez, portanto, o problema não se remeta apenas à prefiguração dos atributos do jogo como um meio, mas também à performance do jogador submetido a uma experiência narrativa (FALCÃO, 2015, p. 11).

Mas o que é realmente narrativa? A narrativa é a exposição de fatos em uma sequência lógica que faça sentido dentro de um determinado espaço e tempo — uma narração, história ou conto. Em outras palavras, quando começamos a relatar alguma ocorrência, ou contar uma história, o fazemos dentro de uma estrutura que seja compreensível para o ouvinte, leitor, ou o jogador. Ao contar uma história apresentamos uma ação, o drama ou conflito, que irá se desenvolver durante o enredo. Essa ação dramática é protagonizada pelos personagens, sendo que eles são os causadores e/ou os que sofrem o drama. E isso ocorre dentro de um espaço e em um determinado tempo. Nas palavras de Gamba Jr. (*apud* FALCÃO, 2015, p. 16), “A narrativa, por sua vez, se configura na organização do discurso numa matriz temporal, geralmente medida por elementos típicos — personagens, trama, ritmo, etc.”.

Vejamos alguns dos jogos em que o enredo consiste em salvar a donzela. Em *Double Dragon* o drama é o rapto da namorada de um dos protagonistas, Billy, por uma organização criminosa que quer que ele revele os segredos de sua escola de artes marciais. Billy e seu irmão Jimmy resolvem eles mesmos resgatar Marian da gangue *Black Warriors*. A história se desenrola na cidade de Nova York, e apesar de o ano não ser informado ao jogador, sabemos que esses eventos ocorrem cinco anos após uma guerra nuclear.

Em *Final Fight* a história se desenvolve em *Metro City*, uma cidade fictícia baseada em Nova York, no ano de 1989. O ex-lutador de luta livre, Mike Haggar, torna-se prefeito da cidade e começa a fazer uma limpeza contra o crime nesta. Porém, a gangue *Mad Gear*, não querendo perder sua influência, rapta a filha do prefeito, Jessica, para que ele abandone sua luta contra o crime. Haggar, ou invés de se render e aceitar a chantagem, chama Cody, o namorado de sua filha, que é praticante de

artes marciais, e seu amigo Guy, um jovem mestre das artes ninjas. Os três heróis avançam pela cidade derrotando todos os membros da *Mad Gear* até enfrentar seu líder e resgatar Jéssica.

Em ambos os jogos temos elementos narrativos que criam um engajamento do jogador no jogo — não estamos batendo em pessoas aleatórias na rua, ou robôs de treino sem personalidade. O jogo nos coloca na posição de heróis lutando contra o mal, deixando bem claro qual é o nosso objetivo, tanto no sentido do *gameplay* quanto da narrativa.

É interessante notar que aqui não estamos falando das mecânicas do jogo, mas da sua história. Há um debate na comunidade de desenvolvedores sobre a relação entre jogabilidade e narrativa. Sobre isso, Jesse Schell (2008) escreveu:

Há ainda muito debate sobre o relacionamento entre narrativa e jogabilidade. Algumas pessoas são tão adeptas das narrativas que acreditam que adicionar jogabilidade certamente destrói uma boa história. Outras acham o contrário — que um jogo com forte elemento narrativo se desvaloriza de alguma forma (SCHELL, 2008, p. 262, tradução livre)³².

Esse apontamento também é feito por Scott Rogers em seu livro *Level Up* (2012):

Desde o início dos jogos, os designers têm debatido: O que é mais importante? História ou *gameplay*? Alguns designers acreditam que os jogos precisam de histórias para envolver o jogador. Outros designers acham que a história é o que as pessoas usam para descrever o jogo quando terminam (ROGERS, 2012, p. 61).

Essa divergência leva à situação de, em muitas empresas, durante a produção, as partes de *game design* e da narrativa serem feitas em separado, o que pode acarretar certos problemas na relação entre os dois, problemas que serão trabalhados posteriormente na seção 6.4 – Quando a narrativa e a jogabilidade não combinam.

³² “There is still much debate about the relationship between story and *gameplay*. Some people are so story-oriented that they believe that adding *gameplay* is guaranteed to ruin a good story. Others feel the opposite – that a game with Strong story elements has been cheapened somehow”, no original.

5.1 A jornada do herói

Em seu trabalho, Joseph Campbell (2007) descreve uma estrutura narrativa que permeia todos os contos e mitos ancestrais de várias culturas pelo mundo. Essa estrutura é o que ficou conhecido como monomito, ou também como jornada do herói. Ela é apresentada em seu livro, *O Herói de Mil Faces*:

Quer escutemos, com desinteressado deleite, a arenga (semelhante a um sonho) de algum feiticeiro de olhos avermelhados do Congo, ou leiamos, com enlevo cultivado, sutis traduções dos sonetos do místico Lao-tse; quer decifremos o difícil sentido de um argumento de Santo Tomás de Aquino, quer ainda percebamos, num relance, o brilhante sentido de um bizarro conto de fadas esquimó, é sempre com a mesma história — que muda de forma e não obstante é prodigiosamente constante — que nos deparamos, aliada a uma desafiadora e persistente sugestão de que resta muito mais por ser experimentado do que será possível saber ou contar (CAMPBELL, 2007, p. 15).

Essa estrutura comum aos mitos é seguida, conscientemente ou não, por toda narrativa (VOGLER, 2015). Hoje a indústria do entretenimento, cinema, animação e jogos eletrônicos segue essa estrutura. Isso se dá porque a jornada do herói trabalha com os símbolos e arquétipos comuns ao inconsciente coletivo da humanidade. Vemos repetidas em várias histórias dos mitos ao redor do mundo as figuras do jovem herói, do velho sábio, do antagonista sombrio.

Propp (*apud* TODOROV, 2016) também notou como certas funções possuem o mesmo papel sintático na trama:

Uma vez decompostos os contos, em partes e funções, torna-se claro que as partes que têm o mesmo papel sintático podem ser consideradas como derivadas de um mesmo protótipo, por intermédio de uma regra de transformação aplicada à forma primária (PROPP *apud* TODOROV, 2016, p. 36).

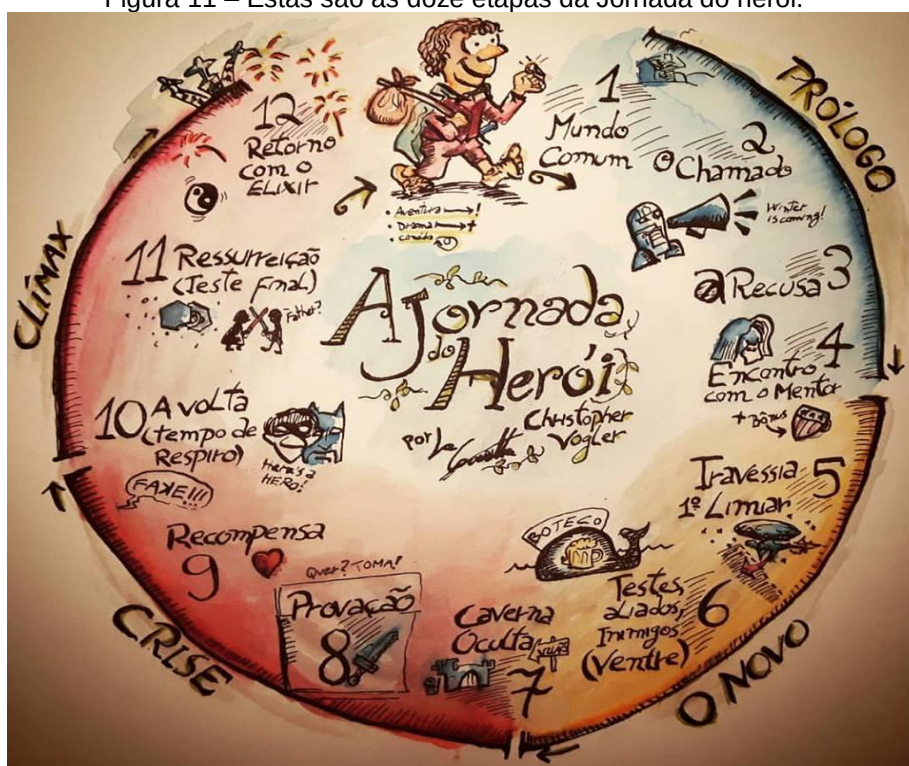
Em seu trabalho, Campbell (2007) demonstra isso comparando contos de vários povos e analisando os elementos semelhantes entre eles. Através dessa análise, ele notou a seguinte estrutura.

A jornada começa com a apresentação do mundo comum, quando é apresentada a vida mundana que o herói vive, muitas vezes em um lugar pacato e

sem preocupações, como a fazenda em que vivia Luke Skywalker no início do filme *Star Wars*. Porém, a tranquilidade é quebrada quando um arauto, ou evento, traz um desequilíbrio a esse mundo.

A segunda etapa da jornada, o Chamado à Aventura, indica ao herói que ele não pode mais viver no mundo comum. O chamado é a informação de que alguma coisa está errada, uma guerra aconteceu, uma praga ameaça a comunidade, um crime ocorreu. Nesse ponto é apresentado ao protagonista, e ao público, o objetivo da aventura.

Figura 11 – Estas são as doze etapas da Jornada do herói.³³



Entretanto, o herói recusa o chamado, e esta é a terceira etapa da jornada: a Recusa. O herói ainda não está comprometido na aventura, por temer o desconhecido, por querer continuar no conforto da vida comum, ou por outro motivo. É necessário um evento, como o encontro com um mentor, ou algo que provoque no herói a necessidade de partir para a aventura.

A quarta etapa é o Encontro com o Mentor, o velho sábio. Essa talvez seja a característica mais comum aos mitos. Esse mentor tem como função preparar o herói

³³ Fonte: adaptado de Relatos e Feitos, disponível em: <https://relatosefeitos.com.br/jornada-do-heroi/jornadadoheroivogler-marcelo-la-carreta>. Acesso em: 14 jun. 2021.

para os desafios que se seguirão, através de conselhos, orientação ou mesmo presenteando o herói com um item mágico. Obi-Wan, em *Star Wars*, é um bom exemplo de mentor: além de chamar Luke e orientá-lo, ele lhe entrega o sabre de luz de seu pai.

Neste ponto o herói já se encontra comprometido com a aventura, e assim enfrenta a quinta etapa: a Travessia do Primeiro Limiar. É nesse momento que a história começa. Em filmes normalmente constituídos de 3 atos, este é o ponto de virada do primeiro — a decisão do herói de agir — para o segundo — a ação em si.

Após a travessia o protagonista se depara com novas provas, inimigos e aliados em sua jornada — esta é a sexta etapa. Além disso, ele começa a conhecer o mundo fantástico e suas regras. No jogo *Dragon Age: Origins*, é nessa etapa que o jogador é apresentado ao ritual para se tornar um membro dos *Grey Wardens*, e ele descobre o segredo do grupo.

A sétima etapa é a Aproximação da Caverna Secreta, em que o herói se encontra à beira de um lugar perigoso, como a base do inimigo, um mundo desconhecido ou o lar de criaturas vis. Este é o momento da travessia do segundo limiar, quando o protagonista se prepara para enfrentar as dificuldades e os desafios que virão.

Após se preparar, chega o momento em que o herói tem de enfrentar o perigo. Esta é a oitava etapa, a Provação. Este é o ponto de maior tensão na trama, em que o herói e as forças sombrias se enfrentam. Nessa fase da aventura há uma grande chance de o herói morrer, ou parecer morrer, para depois renascer na história.

Após superar a Caverna Secreta, derrotar o monstro ou vencer o desafio, o herói recolhe a recompensa de seu feito. Esta é a nona etapa da jornada, a Recompensa. Esse item pode ser algum objeto, como uma espada mágica ou poção, mas pode ser o conhecimento necessário para resolver o problema, ou uma maior compreensão que torne o protagonista capaz de se reconciliar com forças hostis.

De posse de sua recompensa o herói trilha o Caminho de Volta, a décima etapa da sua jornada. Ele agora tem de lidar com as consequências de suas ações, pois ainda não se reconciliou com as forças sombrias, que podem vir atrás dele em busca de vingança. Aqui se situa a virada para o terceiro ato: as consequências da ação.

Antes de voltar ao mundo comum, o herói deve renascer, deixar as forças sombrias para trás. Esta é a penúltima etapa: a Ressurreição. Esse ponto é como uma quase repetição da morte e renascimento da etapa da Provação. As forças do mal

tentam por uma última vez derrotar o herói, que agora, de posse do elixir, triunfa de uma vez por todas.

Após o triunfo final, o herói retorna ao mundo comum. Esta é a etapa final de sua jornada: o Retorno com o Elixir. Esse elixir pode ser o item mágico que resolverá o problema que desencadeou essa aventura, a poção que curará a praga, ou o conhecimento necessário para reconciliar-se com as forças hostis.

Estas são as doze etapas da jornada do herói. Nem todas as etapas estão sempre presentes nas histórias; algumas delas podem não aparecer. No jogo *Dragon Age: Origins*, não há a recusa do chamado para a aventura. No decorrer das cenas iniciais do jogo, no prólogo, o jogador é colocado em uma situação em que se torna um condenado à morte, mas Duncan, o mestre dos *Grey Wardens*, usando uma lei antiga que lhe permite recrutar condenados à morte para servir na organização, recruta o jogador. O próprio Vogler (2015) ressalta que a jornada do herói não é uma receita, mas um guia útil para a criação de histórias com maior apelo.

5.2 O tema de uma história

Toda narrativa começa com uma ideia, a primeira fagulha do desenvolvimento da história, que surge de algum fato ou acontecimento que o roteirista sente a necessidade de contar. “A busca da ideia ou a sua descoberta são atividades nem sempre fáceis de abarcar. As ideias são por vezes sutis e difíceis de alcançar” (COMPARATO, 2000, p. 22). Ter uma ideia é um processo misterioso, muito ligado à criatividade, que por sua vez está ligada a fatores genéticos e também do ambiente. Pessoas que em sua infância são bem nutridas e são estimuladas enquanto jovens tendem a se tornar pessoas mais desenvolvidas que outro indivíduo que tenha sofrido privações durante essa fase crucial da vida.

Entretanto, em grupos de pessoas de mesma classe social há indivíduos com maior ou menor grau de criatividade, pessoas mais inventivas (COMPARATO, 2000). A criatividade é um processo mental que se desenvolve pelo desencadeamento de ideias. Ela se relaciona à capacidade de ver as coisas fora da forma habitual, de prever novas tendências. Podemos perceber isso, por exemplo, na primeira trilogia de *Star Wars*, quando George Lucas lançou uma nova tendência de filmes de aventura no espaço, criando uma das maiores franquias da indústria do entretenimento.

A ideia é a premissa da história que será contada ao jogador, é o tema da narrativa, o assunto que será explorado no jogo. Não se refere ao gênero do jogo, que define mais as mecânicas que o jogador encontra na parte lúdica do game, mas sim ao tipo de narrativa que influenciará na criação do mundo fictício e no enredo do jogo.

Tomachévski (*apud* TODOROV, 2016, p. 35) aponta: “A obra inteira pode ter um tema, ao mesmo tempo que cada parte da obra possui o seu [...]”. O tema aqui seria o significado da obra, a mensagem que o autor quer passar. Assim, uma obra pode ter um tema central, ou maior, ao mesmo tempo que cada parte pode ter seu próprio tema. Deste modo, podemos encontrar, dentro de uma história, outros temas, em torno de outros personagens.

O tema é mostrado nos primeiros momentos do jogo, em que o jogador é situado no ambiente e no tempo em que ocorre a narrativa. É a situação que irá servir de base para o desenvolvimento de toda a história do jogo. Em um jogo, a premissa pode ser tão complexa como a de um filme ou mesmo de um livro, com vários personagens e acontecimentos. Mesmo jogos simples, sem uma história complexa, podem apresentar personagens com motivações dramáticas densas. A premissa, ou tema do jogo, dá um sentido e um motivo ao que o jogador está fazendo. Esta é sua função: tornar o sistema formal do jogo jogável pelo jogador. E para se ter um tema adequado à história, ter uma ideia de base é fundamental, já que ela é a pedra angular da narrativa do jogo.

Doc Comparato (2000, p. 79) escreveu: “Acordamos e, com inspiração ou sem ela, temos de nos sentar e escrever porque há uma produção em curso”. Um roteirista profissional, tanto para o cinema quanto para games, tem um prazo para entregar a história. No caso dos games as coisas podem ser até um pouco mais complicadas, pois na indústria de games muitas vezes o jogo já se encontra em um estágio bem avançado de produção e nada de sua narrativa foi decidido. Nesse sentido, Lee Sheldon (2017, p. 164) esclarece: “Aqueles de vocês que ganham a vida criando jogos sabem onde eu vou chegar com isso. Quantas vezes você foi contratado para um projeto depois que o design já estava encaminhado? Essa parece ser a norma, na maioria das vezes”. Então, muitas vezes o roteirista de games tem um tempo curto para desenvolver uma história.

Isso acaba acarretando alguns problemas no sentido da história transmitido ao jogador e do jogo em si. O tema do jogo deve estar de acordo com o sentido que o designer quer transmitir ao jogador.

Há uma técnica para elaboração de ideias desenvolvida pelo roteirista Lewis Herman, conforme indica Comparato (2000), chamada de quadro de ideias, que pode ser de muita ajuda quando falta criatividade para novas concepções. Há seis áreas nas quais novos temas podem ser encontrados: Seleccionada, Verbalizada, Lida, Transformada, Solicitada, Procurada.

Figura 12 – O *Zelda* de 1986 foi inspirado pela paixão de Miyamoto por exploração de cavernas durante sua infância.³⁴



A ideia Seleccionada é aquela originada da vivência pessoal do designer, de um passado recente ou remoto. É algo muito pessoal, uma vez que vem de dentro do autor e de suas experiências. Uma vantagem dela é ser independente de fatores externos, ou de outras pessoas. Um exemplo de jogo inspirado em vivência pessoal é *The Legend of Zelda* (1986), criado por Shigeru Miyamoto, que informou que a inspiração para o tema do jogo veio de suas aventuras em Kyoto, no Japão, onde explorava cavernas e florestas quando era jovem (LAMBIE, 2011). O tema de exploração e aventura está muito presente no modo como o jogo apresenta o mundo. Inicialmente, o jogador não tem muito conhecimento do mundo, mas conforme vai explorando o mapa e os sistemas do jogo, ele vai descobrindo como as regras do game funcionam, como os monstros se comportam, quais são as estratégias para enfrentá-los. O tema do jogo reforça o sentimento que Miyamoto queria transmitir ao jogador através dos sistemas do game.

³⁴ Fonte: adaptado de Pixel Hunted, disponível em: <https://pixelhunted.wordpress.com/2019/08/31/beaten-the-legend-of-zelda-nes-1986/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

A Verbalizada se dá quando ouvimos alguma história, ou nos contam um acontecimento, e a partir disso criamos uma narrativa. Essas são ideias que surgem da percepção do ambiente que rodeia o designer. No caso de jogos esta deve ser uma das fontes mais incomuns, já que a maioria dos jogos tem roteiros mais próximos do fantástico e do incrível. Porém, há alguns jogos de terror cujas narrativas foram inspiradas em histórias reais, como é o caso do jogo *The Town of Light* (2016), em que um caso em um hospital psiquiátrico na Itália serviu de fonte para o seu enredo, ou ainda o game *Kholat* (2015), baseado em um estranho caso de 1959 nos montes Urais na Rússia, onde nove universitários desapareceram em uma excursão, e foram encontrados mortos de forma misteriosa meses depois (CYBERTEGIC, 2017).

A Lida, ou *free*, como Lewis Herman a chama, consiste na inspiração que vem de uma notícia de jornal, revista, livro, ou outra fonte. Dependendo do tipo de jornal ou revista que se lê, pode-se ter ideias para jogos bem diferentes (HERMAN *apud* COMPARATO, 2000).

A Transformada é a ideia que tem origem ou é baseada em algum filme, livro, ou game, a partir da qual é desenvolvida uma nova narrativa. Devemos deixar bem claro que criar uma nova história com elementos de outra não é o mesmo que plagiar. Muitas franquias famosas acabam se tornando jogos de sucesso, como os games baseados nas obras *O Senhor dos Anéis* ou *Harry Potter*. Recentemente, com o sucesso de filmes do universo *Jurassic Park*, foi criado o game *Jurassic World Evolution* (2018), um jogo de administração em que o jogador controla um parque/zoológico de dinossauros.

A ideia Solicitada se trata do tema encomendado por uma empresa ou organização, já tendo em vista algum personagem ou evento a ser incluído. Nos games é muito comum se pedir a criação de um jogo baseado em algum herói das HQ, ou do cinema. Se por um lado não é preciso esperar uma inspiração para começar o trabalho, por outro algumas empresas têm um forte controle sobre sua propriedade intelectual, como a DC Comics. No jogo *Mortal Kombat vs. DC Universe* (2008), a empresa detentora dos direitos dos personagens da DC impôs restrições para que o jogo pudesse ter a recomendação *Teen* na classificação de idade ESRB³⁵. Isso fez

³⁵ ESRB é a sigla de *The Entertainment Software Rating Board*, uma organização autorreguladora que classifica a indicação de idade dos jogos de videogame. Esta empresa foi criada no ano de 1994 para responder a controvérsias sobre jogos violentos no ano anterior, que por acaso envolviam o primeiro jogo da série *Mortal Kombat*, um dos jogos em destaque pela polêmica na época.

com que a produtora tivesse que mandar várias versões para aprovação dos executivos, além de precisar remover alguns dos *Fatalities* do jogo (SHUMAN, 2008).

E, por último, a Procurada se refere a um nicho não explorado descoberto após uma pesquisa de mercado. Um exemplo é o jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, em que se escolheu como tema um cenário ambientado e inspirado nas histórias dos vikings. Essa escolha se deu em virtude das críticas da comunidade, que reclamava que *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, jogo anterior da série, era uma fantasia medieval genérica. Assim, a desenvolvedora optou por uma ambientação nórdica, pois viu que não havia jogos de RPG com esse tema (A HISTÓRIA..., 2018).

Por último, temos que ter em mente como o tema é importante para o jogo. É ele que dá o significado ao jogador no início do jogo, tanto por parte do roteiro quanto por parte do *gameplay*. Tratamos da ideia do ponto de vista do roteiro, mas ela também é muito importante para o design do jogo como um todo. Uma boa concepção de jogabilidade pode inspirar novas ideias para a narrativa, e o mesmo pode ocorrer em sentido contrário: uma boa história inspirar a criação de novas mecânicas de jogo.

5.3 O conflito: a essência da história

O homem é um ser que vive em constante luta, tanto contra elementos externos quanto internos. Se não houvesse problemas a vida seria um Paraíso, porém não teríamos histórias para contar, nem motivação para criar e evoluir. É notável que nas histórias mitológicas de heróis vemos a paz do indivíduo, ou povo, ser quebrada por algum evento catastrófico, ou monstro, ou por intervenção dos deuses — este é o conflito sendo gerado. O herói então sai em jornada em busca de algum item ou conhecimento para restaurar a paz anterior. Esta é a estrutura do monomito de Joseph Campbell, que ele apresenta em seu livro *O Herói de Mil Faces* (2007), no qual mostra que todas as mitologias seguem uma mesma estrutura, chamada de jornada do herói. Em sua teoria, a jornada começa com o chamado, quando algo — o conflito — interrompe a vida comum do herói.

O conflito é a confrontação de forças antagônicas em que a ação se desenvolve até o fim. Essas forças contrárias são os personagens: os que sofrem o drama, e os que o causam. Como aponta Comparato (2000), o drama vem do grego *Drâma/dráo*, eu trabalho, que significa ação — ou seja, sem conflito não há ação, e sem ação não

há drama. Então, é possível afirmar que o conflito é o centro da narrativa, pois tanto os personagens quanto o desenvolvimento da história se dão ao redor do conflito.

E assim como na narrativa, o conflito também é um elemento essencial nos jogos, como vimos em muitas das definições de outros estudiosos do jogo. Percebe-se uma semelhança entre o conflito do jogo e o conflito narrativo, sendo aquele tudo que está entre o jogador e o objetivo de ganhar o jogo. No enredo o personagem principal tem um problema para ser resolvido, e os obstáculos que se encontram em seu caminho geram o conflito na narrativa. No jogo esse conflito pode ser mostrado por dois meios: através de *cutscenes*, em que o *gameplay* para e a história avança, nos mostrando quem são os personagens do jogo; e pelo *gameplay*, quando o jogador se confronta com algum obstáculo ou inimigos que estão no caminho dele, que está tentando chegar à próxima fase, nível ou ponto para desencadear um evento que irá avançar o enredo do jogo.

Na estrutura do monomito, o conflito é o chamado à aventura. Se antes o herói vivia em paz na sua vila, ou cidade, o chamado mundo comum, a desestabilização desse estado provoca o herói a sair em busca de uma solução.

De forma geral, podemos definir três tipos de conflito. O primeiro é do homem contra o homem, ou seja, o herói tem de enfrentar um outro personagem, não necessariamente um inimigo, que almeja o mesmo objetivo do herói. Em *Pokémon* (1996) temos um NPC que começa no mesmo dia que o jogador a sua jornada pelo mundo para capturar Pokémons. O jogador enfrenta algumas vezes o seu adversário durante o jogo, havendo assim uma rivalidade entre os dois. Há também o caso de o jogador enfrentar um grupo ou organização, muito comum em jogos de *First-Person Shooter* (FPS)³⁶, como *Call of Duty*, *Battlefield*, *Half-Life* etc., em que o herói deve enfrentar vários capangas até derrubar o grupo rival.

O segundo tipo de conflito é o do homem contra forças não humanas, por exemplo, a força da natureza. Nesse tipo de conflito, o personagem principal deve sobreviver às adversidades do ambiente em que se encontra. Um filme que mostra isso é *Náufrago* (2000), com Tom Hanks. No filme, Chuck Noland tem de sobreviver durante anos em uma ilha deserta depois que seu avião cai no meio do oceano. No tocante a games, temos uma longa lista de jogos em que o jogador deve sobreviver

³⁶ FPS é uma sigla do inglês que significa *First-Person Shooter*, que em português é o mesmo que Tiro em Primeira Pessoa, ou seja, jogos em que a câmera fica dentro do personagem do jogador, dando-lhe a perspectiva de ser ele próprio dentro do game.

em vários lugares inóspitos, juntando recursos para construir ferramentas, fabricando armas para caçar, encontrando abrigo para descansar. Ele deve sobreviver até encontrar uma saída, ou durar o máximo possível. São exemplos desse tipo de jogo *The Long Dark* (2017), *Conan Exiles* (2018) e *Don't Starve* (2013). Além disso, os personagens podem enfrentar forças paranormais, muito comuns em filmes e jogos do gênero do terror. Por exemplo, *Exorcista* (1973) e *Poltergeist* (1982) mostram fenômenos paranormais aterrorizando o público. Quanto a games, podemos citar as séries *Silent Hill* (1999), em que toda uma cidade é afetada por fenômenos estranhos e acontecimentos aberrantes, e *Fatal Frame* (2001), em que a personagem principal vai a uma mansão procurar seu irmão desaparecido, porém a mansão é assombrada por espíritos.

O outro tipo de confronto são os internos, em que o personagem deve enfrentar a si mesmo, superando algum medo ou problema pessoal. *Clube da Luta* (1999) é um exemplo de conflito interno. Nesse filme, os personagens O Narrador (Edward Norton) e Tyler Durden (Brad Pitt) são pessoas de personalidades extremamente diferentes, mas no decorrer do longa descobre-se que na verdade os dois são a mesma pessoa. Tyler é uma projeção do que O Narrador gostaria de ser.

Figura 13 – *God of War* (2018) é uma jornada épica pelo mundo da mitologia nórdica, abordando também a relação entre Kratos e seu filho Atreus.³⁷



³⁷ Fonte: adaptado de Amino Apps, disponível em: https://aminoapps.com/c/gamersartistasyotakus/page/blog/videojuegos-mas-amados/Rrz7_pNofwu03xEvQ6DwKaGRPPjw7wRenw. Acesso em: 14 jun. 2021.

Em jogos conflitos internos são mais raros, uma vez que são mais explorados os conflitos externos. Porém, temos bons jogos que apresentam conflitos internos, como *God of War* (2018), que trabalha os conflitos internos do personagem principal, Kratos, que tem de fazer uma jornada com o seu filho Atreus, para depositar as cinzas de sua falecida esposa, e mãe de Atreus, no cume de uma montanha. É visível a dificuldade no relacionamento entre os dois, sobretudo pela dificuldade de Kratos de mostrar seus sentimentos ao filho. Isso fica evidente em uma parte em que Kratos quer abraçar o filho, que está olhando a paisagem de costas para o pai, mas hesita e poucos segundos depois recua o braço. Essa cena demonstra a diferença entre o que o personagem quer fazer e o que ele faz. Essa dificuldade tem origem em sua vida passada, como soldado de Esparta, e na relação conturbada com seu próprio pai, Zeus, que ele mata no terceiro jogo da série.

Apesar de dividirmos os conflitos nessas três categorias, não quer dizer que elas sempre existam em separado — muito pelo contrário: uma obra pode apresentar mais de uma, e até todas as formas de conflito. Em *Náufrago* há uma parte em que o personagem pensa em pular de um penhasco, porém volta atrás e resolve continuar a lutar para sobreviver. Ele supera um conflito interno que o leva ao desespero, que o estava induzindo a dar um fim à própria vida para acabar com seu sofrimento. Em *God of War*, apesar de os conflitos internos de Kratos serem importantes, ele ainda tem de enfrentar muitos inimigos durante a jornada, além dos obstáculos das fases. Além do conflito interno, *God of War* contém os conflitos do homem contra o homem e do homem contra a natureza.

Um enredo pode apresentar vários conflitos e de formas variadas. Mas só é possível ter um único conflito-matriz³⁸, o conflito central da história. É muito comum haver mais de um conflito dentro de um enredo, tanto em filmes como em jogos. Games de RPG são um exemplo disso. *Dragon Quest VIII* (2004) tem como conflito-matriz a busca por vingança do Rei Trode contra o feiticeiro maligno Dhoulmagus, que amaldiçoou o rei, sua filha e o reino inteiro de Trodain. Porém, durante a sua jornada encontramos outros personagens passando por problemas, alguns se tornando aliados que acabam acompanhando o Herói em sua jornada para derrotar Dhoulmagus. Vários desses NPCs têm suas próprias histórias, motivações e seus

³⁸ Este é o nome dado por Doc Comparato (2000) ao conflito principal da trama.

conflitos, porém estes são menores, sendo resolvidos rapidamente, podendo ou não estar ligados ao conflito-matriz do jogo. A história da personagem Jessica Albert, por exemplo, está ligada à do Rei Trode, já que ela quer vingar a morte de seu irmão causada pelo mesmo mago. Já a de Angelo, outro personagem que entra no grupo, é mais pessoal, e acaba por se resolver antes do conflito-matriz.

O conflito-matriz é o que guia a narrativa, sendo o conflito que será resolvido ao fim da história, ao passo que os outros conflitos, ligados ao principal ou não, são resolvidos antes, ou logo depois como resultado da resolução do conflito-matriz.

Conflitos secundários são ferramentas para criar situações que mostram a evolução dos personagens coadjuvantes da trama, revelando algum traço deles, ou mostrando como eles cresceram durante a aventura. Em *Mass Effect 2* (2010) há vários personagens que entram no grupo do jogador, e cada um deles tem sua própria história e personalidade. No decorrer do jogo, conforme o jogador vai conversando com eles, ele descobre coisas sobre seus passados que acabam por liberar missões especiais de lealdade, que são tarefas fechadas em si mesmas, sem ligação com o principal problema do jogo, mas são essenciais para obter a conclusão com o melhor final do jogo. Além disso, o jogador descobre fatos importantes sobre seus companheiros de equipe, o que cria um forte vínculo com eles.

5.4 O personagem, quem move a história

“Personagem vem a ser algo assim como personalidade e aplica-se às pessoas com um caráter definido que aparecem na narração” (COMPARATO, 2000, p. 111). Os personagens são os elementos da narrativa que sofrem e causam a ação dramática. São eles quem desenvolve o conflito na história, não sendo fácil separar o que se passa no enredo e quem o faz ou a quem os eventos sucedem. Ao contrário, durante a história os personagens são afetados pelos acontecimentos, ou pelas atitudes de outros personagens, o que os leva a realizar outras ações. São os personagens que movem a narrativa, além de serem o ponto de ligação do público à história. São os personagens que fazem o leitor, espectador, ou mesmo o jogador, se importar com a história e querer continuar acompanhando-a para ver o que acontecerá aos personagens.

Antes de entrar em mais detalhes sobre os personagens, iremos falar sobre o Argumento, ou Sinopse. Com o conflito-matriz já definido, é na sinopse que começa o

seu desenvolvimento, e é a partir dessa elaboração que nascem os personagens, como afirma Doc Comparato (2000, p. 112): “Poder-se-ia dizer que a sinopse é o reino da personagem, e, quanto mais desenvolvida estiver, mais possibilidades terá o roteiro”. Portanto, a sinopse é a primeira forma do roteiro, é onde serão desenvolvidas as ideias, onde é mostrado como os personagens serão expostos na narrativa.

Segundo Comparato (2000), a sinopse contém elementos bem definidos, que são: a Temporalidade, a Localização, o Perfil dos Personagens e o Discurso Dramático. Assim, na sinopse temos o encontro da *storyline*, representando o que aconteceu no enredo, com os outros elementos da sinopse.

A temporalidade é o “Quando” da história, em qual período está ocorrendo o conflito, a duração dessa ação e o seu desenrolar com o passar do tempo. A história pode se passar no período de um ano, ou de décadas, em um tempo contínuo ou com saltos no tempo. Em *Kingdom Come: Deliverance* (2018) a história se passa no ano de 1403, durante a guerra da Boêmia, e é contada de forma contínua ao tempo, que passa de forma linear, dia após dia. Já em *Final Fantasy VII* (1997), apesar de a história transcorrer de forma contínua na maior parte do tempo, há partes contadas em *flashbacks*, que nos mostram eventos do passado do vilão Sephiroth ([2021]). Esses eventos em *flashback* são usados de forma a reforçar o sentido da história através do *gameplay* no jogo, já que não são apenas contados, mas vivenciados através da ação do jogador, sendo usados para transmitir uma sensação de diferença de poder entre Cloud e Sephiroth.

Em uma das missões, o jogador acompanha Sephiroth em um ambiente hostil com dragões que eles têm de enfrentar. Entretanto, o nível de poder dessas criaturas é muito maior que o do jogador: o jogador causa um dano muito baixo, e os dragões o matam com um único golpe. Sephiroth, em contrapartida, mata esses mesmos dragões com um único golpe, havendo uma diferença de dano evidente. Essa diferença de poder é usada para transmitir a sensação do quanto Sephiroth é poderoso, algo que antes fora dito muitas vezes por outros NPCs, mas que sentimos com muito mais impacto ao jogarmos e testemunharmos a diferença de poder entre o personagem do jogador e Sephiroth.

A localização é o “Onde”, o lugar em que se passa a história. Trata-se de um deserto, uma floresta ou uma cidade? Quais são as condições de vida nesse lugar? É um lugar tecnologicamente avançado ou primitivo? A localização não é só uma questão geográfica mas também socioeconômica, já que isso pode influenciar em

como os personagens são tratados ou recebidos em uma outra localidade, como uma cidade diferente ou uma nação vizinha.

Na série de livros sobre o personagem Drizzt Do'Urden, do escritor R. A. Salvatore, ele sofre muito por pertencer aos elfos negros, conhecidos como drows, que têm a fama de serem assassinos impiedosos pelo mundo de Faerûn, lugar onde ocorrem as suas aventuras. Em virtude disso, quando ele chega a um lugar novo, é tratado com hostilidade e/ou desconfiança.

Em *Dragon Age: Origins* (2009), o enredo ocorre no reino de Ferelden, um de vários reinos do mundo fictício de Thedas. O cenário apresenta um nível tecnológico semelhante ao medieval, além da presença de magia, que nesse mundo não é algo bem-visto, pois no passado alguns magos tentaram alcançar as moradas dos deuses, a *Golden City*, e acabaram atraindo a ira destes. Além disso, magos são propensos a serem dominados por espíritos do *Fade*, um mundo místico que existe em paralelo ao mundo físico, se tornando aberrações que passam a matar as pessoas que encontram pelo caminho. Logo que alguém manifesta poderes mágicos, essa pessoa é levada para viver no *Circle of Magi*, uma torre onde os magos estudam, mas ao mesmo tempo ficam sob a vigilância constante dos Templários, soldados treinados para combater magos, já com o intuito de neutralizar qualquer um que esteja agindo de modo estranho, ou tenha perdido o controle e se tornado uma aberração.

Assim, vemos que a localização é importante para o desenvolvimento dos personagens na história, servindo para explicar suas ações, ou demonstrar seus valores em contraste com os do ambiente em que vivem. Drizzt é retratado como um personagem honrado e estoico, pois, mesmo sofrendo pela sua origem, continua seguindo seu código de nunca atacar ou matar inocentes. Em *Dragon Age: Origins*, a história do mundo influencia na narrativa e na mecânica do jogo. Ao escolher jogar como um mago, o jogador inicia a jornada no *Circle of Magi*, onde lhe é mostrado como é a vida de um mago naquele mundo. Mais para a frente no enredo, quando o jogador precisa ajudar um nobre que tem seu filho possuído por um espírito do *Fade*, caso ele seja um mago ele mesmo pode entrar lá; caso contrário, ele irá jogar com um dos magos que entram no grupo.

O “Quem” se refere aos personagens da trama, que são as pessoas que movem e desenvolvem o conflito. Podemos dividir os personagens em três categorias: protagonista, coadjuvante e componente dramático, e essa também é a hierarquia

entre eles, sendo o protagonista o principal, seguido pelo coadjuvante e, por último, pelo componente dramático.

O protagonista é o principal personagem do núcleo dramático, e em muitos casos o herói da história. Ele é o causador das principais ações que movem o enredo, sendo que essas ações podem ser realizadas ou sofridas por ele, e as ações da trama ainda podem ser afetadas por ele. O protagonista pode ser um humano, um grupo de pessoas, ou qualquer ser que tenha a competência de se expressar e de agir.

Entretanto, não devemos confundir protagonista com personagem central. O personagem central é aquele que move o mundo, podendo ser ou não o protagonista da história. Lee Sheldon (2017) dá um exemplo de personagem central que é protagonista e de outro que não é nas obras de Shakespeare. Hamlet é o personagem central e também o protagonista. Seu desejo de vingar a morte do pai é que move a história, e é ele que causa as ações que têm maior impacto na trama. Já em Otelo, o personagem que move a trama é Iago, que por ter sua promoção negada tenta arruinar Otelo, fazendo-o matar sua amada Desdêmona. Apesar de Otelo realizar todas as ações que levam ao trágico final, é Iago que age para enganar Otelo e fazer crescer o ciúme nele, sendo o responsável por conduzir a obra ao desfecho.

Vejamos alguns protagonistas em games. Kratos é um exemplo de herói humano, e assim como Hamlet, que busca vingança, no primeiro jogo da série *God of War* (2005) ele deseja vingar a morte de sua família, procurando uma maneira de derrotar Ares, o deus da guerra da Grécia Antiga. No jogo *X-COM: UFO Defense* (1994) o protagonista é o grupo X-COM, que combate os invasores alienígenas que tentam conquistar a terra. Aqui podemos ver que o personagem central são os alienígenas, uma vez que o grupo X-COM só entra em ação após detectar ações dos invasores extraterrestres. Por fim temos Ecco, do jogo *Ecco the Dolphin*, que é o tipo de protagonista não humano, que deve lutar contra uma espécie alienígena que a cada quinhentos anos vem à Terra para colher toda a vida nos mares a fim de usá-la como fonte de alimento. Ecco, além de ser o protagonista, é o personagem central, uma vez que é ele que busca descobrir o que aconteceu e como derrotar os invasores.

O coadjuvante, ou ator secundário, é o personagem que está ao lado do protagonista, que surge conforme se desenvolve a trama. Esse tipo de personagem não costuma ser tão desenvolvido quanto o protagonista, já que muitas vezes ele serve mais de suporte para fazer o protagonista avançar em seus desafios, ou serve de contraste para fazê-lo mostrar suas capacidades e qualidades.

O coadjuvante pode ser o companheiro do herói, que irá ajudá-lo em sua jornada, o mestre, que em muitas histórias detém o conhecimento necessário para o herói triunfar contra o mal, o confidente, alguém em quem o protagonista confia e a quem conta quaisquer coisas para tirar um pouco do peso dos ombros, entre vários outros papéis que um coadjuvante pode desempenhar.

Em jogos em que o jogador forma um grupo, os coadjuvantes podem, como devem, ser tão bem trabalhados como o protagonista. *Mass Effect* (2007) é um jogo de RPG em que o jogador pode criar seu personagem, escolhendo sua classe, sexo e aparência. Porém, no tocante à história há poucas opções que o jogador pode escolher no começo do jogo, e elas têm pouco impacto na trama do game. Entretanto, os companheiros que o Comandante Shepard, personagem do jogador, encontra e que entram em seu grupo têm histórias mais desenvolvidas, que o jogador vai descobrindo conforme o desenrolar da trama.

Há um motivo para o personagem do jogador em *Mass Effect* ser um personagem “vazio” de passado. Isso se dá para que o jogador possa transferir sua personalidade para o avatar do jogo, um tipo de personagem que é conhecido como “folha em branco”. Ele é muito comum em jogos como representante do jogador, pois não tem nenhum traço de personalidade, e quando tem não é muito profundo. Assim, quando há a necessidade de o jogador fazer alguma escolha na história que tenha uma consequência, ele tem a sensação de que a escolha foi dele, e não do personagem. Outras vezes, ele sente que há uma escolha certa a ser feita pelo personagem, diferente da que foi feita em uma campanha anterior.

Em *Mass Effect* e muitos outros jogos de RPG, a personalidade do protagonista não é descoberta durante o jogo, mas construída pelas escolhas do jogador. Esta é uma grande diferença entre mídias passivas, como literatura e filmes, e mídias interativas, como jogos. Em um filme, série ou livro, vamos descobrindo os personagens, incluindo o protagonista. Entretanto, em um jogo que tenha um sistema que permita ao jogador fazer escolhas significativas, a personalidade do protagonista é construída pelas ações do jogador. Os companheiros de Shepard têm um passado a ser descoberto, mas seu destino está nas mãos do jogador. Há momentos no jogo em que o jogador pode entrar em confronto com um dos companheiros, chegando até a matá-lo. Em uma parte do jogo, o jogador deve escolher um personagem que deverá ficar para trás e morrer. Jogos têm a capacidade de criar histórias diferentes para cada jogador conforme as possibilidades oferecidas pelo sistema do jogo.

O último tipo de personagem é conhecido como componente dramático. São os personagens de menor importância na história, tendo como simples função ligar, explicar a trama, ou lhe dar uma solução. Como têm pouca presença na história, são personagens mais caricatos e estereotipados. Um exemplo de personagem de componente dramático de solução é um caminhoneiro no filme *Duro de Matar - A Vingança*, que ajuda o policial John McClane a resolver um enigma. O único traço de personalidade desse personagem é ter conhecimento de várias curiosidades, e ele não tem outra função na história. Nos jogos há vários desses personagens, que têm pouca função dramática na narrativa do jogo, muitas vezes ocupando uma posição mais relacionada à mecânica de jogabilidade, como os vendedores, alguns *quest givers*³⁹ ou simplesmente um NPC que fica comentando algo no fundo do cenário, que só possui uma única fala a qual repete sempre que o jogador interage com ele.

Uma outra forma de definir os personagens é através de suas funções (arquétipos), de acordo com Christopher Vogler (2015), que são Herói, Mentor, Guardião do Limiar, Arauto, Sombra, Aliado e Pícaro. Esses arquétipos descritos por Vogler se baseiam nos estudos do psicólogo suíço Carl G. Jung, que empregava este termo, *Arquétipo*, para designar padrões antigos de personalidades compartilhados pela humanidade. Essas funções são papéis que os personagens irão desempenhar durante a trama da história. Porém, elas não são fixas, sendo que um ou mais personagens podem desempenhar mais de um desses papéis, ou mudar de papel, conforme os acontecimentos do enredo.

O herói é o personagem que abre ao público a janela da história, é o personagem com o qual o público é chamado a se identificar logo no começo da narrativa, e é pelos seus olhos que o público vê o mundo da história. Ele apresenta qualidades discerníveis, tem sentimentos e impulsos comuns às pessoas. Por esses motivos, o público é levado a se identificar com o herói em sua jornada. Outra função do herói é aprender e crescer durante a trama, seja enfrentando os desafios, aprendendo com os erros ou estudando/treinando com um mentor. Em games o herói é normalmente — quando o jogador não é colocado na pele de um vilão — o personagem dos jogadores, e é pelos atos desse personagem que estes participam do jogo.

³⁹ *Quest givers* são NPCs que têm como função oferecer *quests*, que são tarefas ou buscas, ao jogador.

O mentor é o personagem que ensina e protege o herói e lhe dá presentes, algum item ou conhecimento valioso em sua jornada. O nome “mentor” tem origem em um personagem chamado Mentor, que guia o jovem herói Telêmaco em sua jornada, na obra *Odisseia*, de Homero. A sua função é ensinar/treinar o herói, podendo ser representado por figuras como um professor(a), velho(a) sábio(a), sargento rabugento, pais ou avós. Sua outra função é presentear o herói com algum item mágico, chave, pista, alimento mágico ou um conselho que pode salvar a vida dele.

O Guardiã do Limiar é aquele que protege um local ou passagem, é o obstáculo que o herói precisa superar. Sua função é ser um teste para o herói, que pode confrontá-lo diretamente, fugir ou usar uma artimanha para enganá-lo. O guardião não é o principal vilão, mas um capanga ou brutamontes dele, ou então um agente neutro em relação ao herói, podendo em algum momento se converter em um aliado. O guardião também é o indicador de um novo poder: após ele ser superado pelo herói, demonstra-se na narrativa que de alguma forma este melhorou ou incorporou alguma qualidade do guardião.

O Arauto é o personagem que vai introduzir ou apresentar uma nova força que fará o personagem, e a trama, se mover. Ele irá apresentar algum desafio ou informar algum acontecimento, forçando o herói a tomar uma atitude. Assim, a sua função na trama é motivar o herói e colocar a história em movimento. O arauto pode ser representado por um mensageiro, ou alguém que traga alguma informação ao herói. Mas ele também pode ser uma força, ou um evento que mude a situação da trama, como uma guerra ou uma catástrofe.

O camaleão é um personagem difícil, pois sua natureza reside na mudança e instabilidade. São personagens que deixam o herói em dúvida sobre suas intenções e lealdade, normalmente sendo do sexo oposto ao do herói, podendo assumir o papel de par romântico ou interesse amoroso deste. O camaleão tem uma importante função psicológica: a de manifestar o *animus* e a *anima*, termos usados por Carl Jung, segundo Vogler (2015), que representam respectivamente os elementos masculinos no inconsciente feminino e os elementos femininos no inconsciente masculino. São elementos necessários para se viver em equilíbrio, segundo a teoria de Jung. Já sua função dramática é trazer dúvida e suspense para a história, fazendo o herói e o público questionarem a lealdade desse personagem. Um exemplo famoso desse arquétipo é a *femme fatale*, a mulher tentadora ou destruidora. Porém, há muitos *hommes fatales*, que também podem levar suas heroínas a ter sérios problemas.

A Sombra é o arquétipo que representa a energia obscura, que são os aspectos não conhecidos ou rejeitados. Esses aspectos podem ser coisas que odiamos em nós mesmos. Nas histórias, essa força obscura se manifesta na figura do vilão, antagonista ou inimigo. Enquanto vilões e inimigos são forças de destruição e agem para prejudicar o herói, o antagonista pode ter o mesmo objetivo do protagonista, mas não concorda com seus métodos. Sua função dramática é ser o oponente do herói, alguém que o desafie, que irá criar os desafios que o herói deve superar. O vilão deve ser tão habilidoso quanto o herói, as histórias tão boas quanto seus heróis, e os heróis tão incríveis quanto seus vilões.

Figura 14 – *She-Ra e as Princesas do Poder* é uma série em que vários personagens mudam de arquétipo durante a trama.⁴⁰



O aliado é alguém que acompanha o herói em suas aventuras, sendo aquele que pode lutar ao seu lado, transmitir uma mensagem, cuidar do acampamento, além de ser um possível confidente, uma pessoa de confiança com quem o herói pode

⁴⁰ Fonte: disponível em: <https://i.pinimg.com/originals/29/95/0f/29950f0e0460eb6250930a9bd3e7b3b3.jpg>. Acesso em: 14 jun. 2021.

contar. Um herói pode conseguir vários aliados durante sua jornada, e em jogos de RPG é muito comum que em cada nova cidade ou região o jogador encontre um novo aliado. Além disso, um aliado não precisa ser um humano: em várias histórias eles podem ser seres mágicos, animais, espíritos e até mesmo máquinas.

O Pícaro é a incorporação das forças da travessura, sendo o personagem que funciona como alívio cômico na história. Uma trama que está constantemente em tensão e suspense se torna exaustiva, e esse tipo de personagem pode trazer o alívio necessário. Além disso, esse personagem pode exercer qualquer função na história, podendo ser o capanga incompetente do vilão, o aliado desastrado, e podemos falar até em herói picaresco, que sobrevive por sua astúcia, enganando os seus inimigos.

Como Vogler (2015) disse antes, os personagens podem assumir mais de uma função nas histórias: um vilão em um momento pode se tornar um aliado em outro, temporário ou permanente; um aliado pode se tornar um antagonista se em determinado momento ele e o herói tiverem opiniões diferentes sobre um curso de ação. Um mentor pode ser um vilão na trama que ensina seu pupilo como forma de satisfazer às próprias ambições, até que este se rebela e tenta fazer a coisa certa.

Uma vez definido o personagem, sua função e arquétipo na trama, o roteirista/designer tem de dar-lhe forma, apontar suas forças, suas fraquezas, suas qualidades e defeitos, o que ele busca, etc. Conforme aponta Mieke Bal (2017, p. 106, tradução livre), “O que um personagem faz é tão importante quanto o que ele pensa, sente, se lembra e parece”⁴¹. Criar personagens marcantes é mais que simplesmente lhe dar habilidades excepcionais ou grandes poderes. Eles precisam ter características que façam o público se identificar com eles.

Defeitos são tão bons para dar profundidade a um personagem quanto qualidades. Kratos tem sua força, resistência e habilidade em combate como características de personagem. Porém, no game lançado no ano de 2018, vemos como ele tem dificuldade de expressar suas emoções, principalmente seus sentimentos pelo filho, sendo esta uma das melhores caracterizações do personagem segundo a crítica especializada. Há muitos pontos que se deve levar em conta ao desenvolver, ou analisar, um personagem.

O primeiro ponto é se o personagem está adequado à história. Ao criar a *storyline* já temos em mente como é o protagonista, e quais características suas são

⁴¹ “*What a figure does is as important as what he or she thinks, feels, remembers, or looks like*”, no original.

cruciais para o desencadeamento da trama. Em *Persona 5* (2016), se *Joker*, personagem principal chamado de Ren Amamiya no material oficial da Atlus, não fosse alguém disposto a se opor a um homem mais velho para ajudar uma mulher que estava sendo ameaçada por ele, não teríamos a história do jogo. O forte senso de justiça do personagem é condição necessária para a ocorrência da trama e posteriormente para o seu desenvolvimento.

O jogo começa quando ele tenta ajudar uma mulher que está sendo ameaçada por um homem, mas acaba sendo acusado por esse homem, alguém influente e poderoso, de atacá-lo. Ren acaba sendo processado por agressão, mas consegue uma pena leve, sendo transferido de escola para ficar um ano em observação. Caso ele cometesse algum delito, acabaria preso em uma instituição para jovens infratores. Mesmo assim, ele se arrisca para ajudar outras pessoas, o que o leva a conseguir seus poderes, que o fazem querer continuar a lutar contra o mal.

Aqui vemos um personagem que tem como características persistência e um forte senso de justiça. No jogo, o conflito-matriz é a ideia de um grupo de jovens que se rebela contra o mundo corrupto e conformista dos adultos. *Joker*, que se torna líder desse grupo, tem as características perfeitas para dar seguimento ao conflito, já que quase todos os vilões nesse jogo são adultos que se corromperam para conseguir o que desejavam. Assim, vemos que entre o personagem e a história deve haver uma forte interação. Podemos começar nossa história vislumbrando um personagem, ou começar com uma ideia para o conflito e depois desenvolver o protagonista, mas o mais importante é que haja uma forte harmonia entre o personagem e a história.

O segundo ponto é como expressar o pensamento e o sentimento do personagem, de que maneira podemos transmitir ao espectador/jogador o que se passa na mente do herói. Existe uma convenção na dramaturgia que diz: “cada vez que a personagem pensa ela fala” (COMPARATO, 2000, p. 124). Ao contrário da literatura, em que temos acesso ao pensamento do personagem, nos filmes e nos jogos não temos esse acesso, salvo em casos de narração do próprio personagem, ou de voz em *off*⁴², um recurso não muito utilizado, e cujo uso não é recomendável. Há entre os escritores um conceito chamado *Show, don't tell*⁴³, que consiste em fazer

⁴² Voz em *off* é a voz de um narrador que não está dentro do mundo narrativo, ou seja, é um elemento não diegético. Somente o espectador consegue ouvir essa voz, mesmo quando o narrador é um personagem da história que está neste ponto quebrando a parede invisível que separa o mundo ficcional do mundo do espectador.

⁴³ Este conceito é creditado ao dramaturgo russo Anton Chekhov.

o leitor experimentar, sentir a trama, através da ação, evitando-se exposição, resumos ou descrições feitas pelos personagens ou autor, pois para o leitor o texto pode se tornar entediante. Em produções audiovisuais isso também acontece, quando se utiliza o narrador *off* para explicar o que está acontecendo aos personagens. Trata-se de um recurso que, se empregado de maneira errada, aborrece quem está assistindo.

Nos jogos há uma versão diferente desse conceito, que é *don't show, play* (FINE, 2011), em que se utiliza a interatividade dos jogos para passar ideias e conceitos da história de forma mais impactante ao jogador, uma vez que no jogo as ações dos personagens são realizadas pelo jogador. Este é um dos pontos que diferenciam uma narrativa em uma mídia passiva, como o cinema, de outra em uma mídia ativa, como os jogos. E isso não se limita aos jogos eletrônicos, pois o RPG de mesa permite que os jogadores juntos criem uma história através do jogo. Enquanto a experiência da história, em um filme ou série, é passada ao espectador de forma passiva, e este não tem controle sobre a progressão da história, em um game o jogador é parte ativa da história. A história só avança se ele conseguir superar os desafios no jogo. Além disso, nos filmes, séries, livros, a história já vem pronta, levando sempre ao mesmo final. No jogo é possível, se o sistema for projetado para comportar essa funcionalidade, que a história seja definida pelo jogador, tanto o começo quanto o meio e o fim, através de suas ações.

Logo, há três níveis de transmissão de ideia. O primeiro é contar “*Kratos é um guerreiro forte*” em um texto, ou mostrar uma cena de alguém expondo esse fato. O espectador tem de aceitar o que é dito sem muita evidência. O segundo é mostrar uma cena de luta em que Kratos derrota vários monstros com poderosos golpes de machado. Aqui o mesmo espectador tem uma experiência mais profunda. Na literatura, ele criaria em sua mente cada movimento ao ler as palavras na folha. Em uma *cutscene*, seria mostrada a força dos golpes de Kratos ao acertar os inimigos e atirá-los para longe, partindo-os com golpes de machado. No terceiro nível, quando Kratos é cercado por um bando de monstros e o controle do personagem passa ao jogador, é ele que, através do personagem, golpeia os inimigos, esquivando-se e contra-atacando. Aqui o jogador tem a experiência de fazer parte da ação, e qualquer fato, acontecimento ou ideia que se quer passar a ele é mais profundo, pois ele participa dos eventos do jogo, ele é o herói. Assim, o jogador não só sabe que Kratos é poderoso, mas se sente dessa forma quando está derrotando os monstros.

O sentir do personagem se expressa pela ação, ou seja, como ele atua, como reage a algum evento. Como aponta Comparato (2000), ao contrário das pessoas reais, que podem esconder seus sentimentos, mesmo por anos, e algumas vezes nem sabem o que guardam dentro de si, os personagens são os seres mais sinceros que existem, pois mesmo que queiram esconder algum sentimento, irão acabar expondo-o mais cedo ou mais tarde. Quando um personagem ama ou odeia outra pessoa, ele mostrará isso através de uma ação, tentará agradá-la com algum presente, irá se declarar a ela. Caso ele a odeie, tentará matá-la, ou irá prejudicá-la se possível.

No seriado *Better Call Saul* (2015), o personagem Chuck McGill sofre de uma doença psicológica. Ele sente que tem alergia a campos magnéticos, que o faz passar mal quando está perto de equipamentos eletrônicos ligados. Em uma determinada parte da série ele se diz curado, e todos os outros personagens acreditam nisso pela maneira como ele age, ignorando os objetos eletrônicos ao seu redor. Mas para os espectadores logo ficou claro que ele não estava curado, mas fingia que estava se sentindo bem na frente dos outros. Quando se encontrava sozinho ele sofria com os efeitos de sua doença, e passava mal como se o campo magnético dos eletroeletrônicos o machucasse. O personagem sempre conta ao público como se sente, e isso acontece porque os personagens são desenvolvidos ao longo da trama. Não há sentido em dizer que um personagem odeia o herói, se até o fim da trama ele não realizar uma única ação que o prejudique.

Se ao falar o personagem expressa o que pensa e o que sente, a maneira como o faz manifesta várias características suas, que podem ser regionais, ou relativas ao período em que vive. Ademais, o jeito de falar dá personalidade ao ser. Alguém com muita pressa ou impaciente pode apresentar uma fala acelerada; caso o personagem seja preguiçoso, pode ter uma fala lenta e puxada. A fala pode deixar claro quão culto é um personagem, ou qual é seu nível de conhecimento em um determinado assunto.

Conforme Mieke Bal (2017),

O diálogo é uma forma em que os próprios atores, e não o narrador principal, expressam a linguagem. As frases ditas pelos atores produzem sentido em conjunto nessas partes do texto. Esses textos embutidos compartilham essa característica com textos dramáticos (BAL, 2017, p. 59, tradução livre).⁴⁴

⁴⁴ "Dialogue is a form in which the actors themselves, and not the primary narrator, utter language. The sentences spoken by the actors produce meaning together in those parts of the text. Such embedded texts share that characteristic with dramatic texts", no original.

Assim, os diálogos são a forma como os personagens se expressam e contam a história, dando-lhe significado junto com o texto. Além disso, os diálogos caracterizam e dão sentido às ações dos personagens, apresentando suas características psicológicas, seu comportamento e como eles veem o mundo.

Em um jogo de fantasia medieval o mago terá um linguajar mais rebuscado e correto, podendo usar termos da ficção relativos a magia que demonstrem seu conhecimento, ao contrário de um bárbaro, que pronunciará as palavras de forma errada, usando termos populares e grosseiros em alguns casos. Esse cuidado com a forma de expressão verbal do personagem serve para tornar a história mais crível. Seria muito estranho se um personagem de uma história que se passasse na Grécia Antiga começasse a falar gírias comuns a gangues de rua dos Estados Unidos.

Pode-se usar o jeito de falar de um personagem para caracterizar a região da qual ele veio, ou mostrar o local onde se passa a trama através dos sotaques regionais, uma vez que a língua difere conforme a região. O jeito de falar do paulista difere do jeito de falar do carioca, assim como do pernambucano. Por isso, quando um personagem abre a boca em uma novela, já percebemos a sua região de origem. O mesmo pode ser dito quando a trama se passa em um período diferente, em que palavras ou formas mais antigas são usadas para transmitir a sensação de que os personagens pertencem àquela época, criando verossimilhança.

Essa preocupação não se aplica somente a obras de não ficção. Em mundos fictícios, pode-se usar o jeito de falar e o sotaque para caracterizar as diferenças regionais dentro do mundo inventado. *Total War: Warhammer* (2016) é um jogo de estratégia em um mundo de fantasia medieval em que há duas facções humanas, sendo uma delas inspirada nos estados alemães do Sacro Império Romano Germânico, chamada *The Empire*. A outra se baseia nas cortes medievais da Europa do tempo feudal e da cavalaria, sendo conhecida como *Brettonnia*. Além de as facções terem características de jogabilidade distintas, os textos de história de suas missões são diferentes, com base nos sotaques de suas regiões de inspiração, e os personagens de cada facção se comunicam de forma diversa. Isso cria a ideia de que realmente são dois povos diferentes, mesmo que sejam ambos humanos.

O nome do personagem também é importante, pois informa a sua origem e/ou condição social. Um nome simples costuma indicar uma classe social mais baixa, ou pessoas de origem humilde. Conforme afirma Mieke Bal (2017),

Quando o personagem recebe seu próprio nome, isso geralmente determina não apenas seu sexo/gênero mas também seu status social, origem geográfica, às vezes até mais. Os nomes também podem influenciar as características do personagem. A esta categoria pertencem não apenas nomes como O pequeno polegar e Branca de Neve. O Poirot de Agatha Christie tem uma cabeça em forma de pera. Miss Marple não é apenas uma mulher, mas também é solteira, e esse estado implica uma série de qualidades estereotipadas convencionalmente associadas a senhoras solteiras idosas: curiosidade, muito tempo livre, confiabilidade, inocência, ingenuidade; todas essas qualidades são necessárias para o desenvolvimento da fábula na qual o personagem se insere, ou, em uma perspectiva inversa, para a qual o personagem conduz (BAL, 2017, p. 111, tradução livre).⁴⁵

Por outro lado, personagens de alta classe, ou de origem nobre ou aristocrática, terão nomes mais complexos, com destaque ao nome de sua família, aparentando grandeza, e algumas vezes usando títulos antes do nome para destacar sua posição social. No filme *Auto da Compadecida* (2000), os personagens de origem mais simples ou de condição mais humilde têm nomes habituais, como João Grilo, Chicó e dona Dora. Já personagens mais elevados na escala social, ou com algum cargo de prestígio, têm nomes mais complexos, como Major Antônio Moraes, “Capitão” Severino de Aracaju ou o Padre João, este usando o título do cargo clerical.

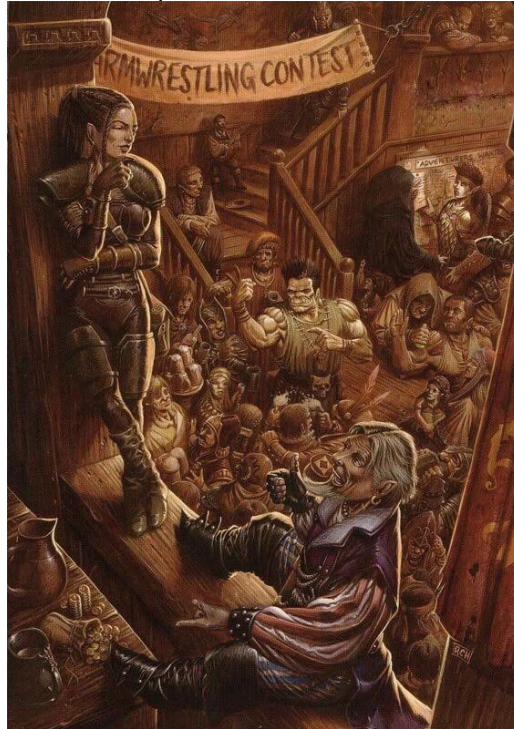
Ao se construir um mundo ficcional, pensar nas formas, escrita e sonoridades dos nomes de raças não humanas é uma das tarefas do *worldbuilding*⁴⁶. Muitos jogos, tanto eletrônicos como analógicos, dão atenção a esse aspecto para construir um mundo ficcional que seja interessante para o público. Vemos esse trabalho na obra de J. R. R. Tolkien, que criou culturas inteiras em sua obra literária, a qual inspirou os

⁴⁵ “When the character is allotted its own name, this generally determines not only its sex/gender but also its social status, geographical origin, sometimes even more. Names, too, can have a bearing on the character’s characteristics. To this category belong not only names such as Tom Thumb and Snow White. Agatha Christie’s Poirot has a pear-shaped head. Miss Marple is not Only a woman, but is also unmarried, and that state implies a number of stereotypical qualities conventionally connected with elderly unmarried ladies: inquisitiveness, a great deal of spare time, reliability, innocence, naivety; all of these qualities are necessary for the development of the fabula in which the character functions, or in a converse perspective, to which the character leads”, no original.

⁴⁶ *Worldbuilding* é a construção de um mundo fictício, normalmente associada à criação de um universo ficcional, para servir de cenário para obras narrativas, como contos, filmes ou jogos. Esse processo envolve o desenvolvimento de história, geografia, religião, além de sistemas e regras que regem o mundo, como magia ou tecnologias superavanzadas.

jogos de RPG de mesa⁴⁷, como D&D⁴⁸, que possui uma lista de nomes comuns para outras raças de personagens em suas páginas individuais, como elfos, anões etc.

Figura 15 – No D&D são dados aos jogadores exemplos de nomes e sobrenomes das raças que eles podem escolher.⁴⁹



O personagem, para parecer real, ser verossímil, precisa ter os valores que consideramos universais, como os éticos, morais, religiosos etc., assim como os chamados valores pessoais, os quais devem fazer sentido no caso daquele indivíduo — por exemplo, gostar de passar horas lendo livros e estudando, ter mania por limpeza ou ser aficionado a dinheiro. Essas são características que marcam o personagem e o tornam diferente dos outros em um jogo. Os elementos que compõem um personagem são basicamente os mesmos; o que muda é quanto de cada elemento eles possuem, e quanto valor eles dão a tais elementos. Essas diferenças de valores nos permitem comparar os personagens no enredo. Assim, podemos dizer qual dos heróis é o mais inteligente, qual é o mais corajoso e qual é o mais leal. Na saga de

⁴⁷ RPG é uma abreviação de *role-playing game*, que em português significa “Jogo de Interpretação de Papéis”, em que o jogador cria um personagem, escolhendo atributos, classes, qualidades, para depois interpretar como se fosse ele. Os RPGs podem ser divididos em eletrônicos, que são os de videogames, ou de mesa, que são jogados com fichas de papel e dados de múltiplas faces.

⁴⁸ D&D é a abreviação de *Dungeons & Dragons*, um RPG criado por Gary Gygax e Dave Arneson, em que os jogadores vivem aventuras em um ambiente de fantasia medieval, com magia e vários calabouços (*Dungeons*) para explorar e monstros para derrotar.

⁴⁹ Fonte: adaptado de Bleach: Shattered Souls, disponível em: <https://bleach-shattered-sou.forumotion.com/t100-the-burning-sword-tavern>. Acesso em: 14 jun. 2021.

livros e filmes de *Harry Potter*, os três personagens principais, Harry, Hermione e Rony, podem ser descritos assim: Harry é o mais corajoso, Hermione a mais inteligente, e Rony o mais leal. Estas não são as únicas características deles, mas são as que mais se destacam na obra. Segundo Mieke Bal (2015):

O personagem não é um ser humano, mas se parece com um. Não tem psique, personalidade, ideologia ou competência reais para agir, mas possui características que fazem os leitores presumir que sim e tornam possíveis as descrições psicológicas e ideológicas (BAL, 2017, p. 105, tradução livre).⁵⁰

Deste modo, um personagem bem construído irá parecer real, e fazer o público acreditar nas ações realizadas por ele.

Para que um personagem pareça verossímil, é necessário que ele manifeste sua complexidade e suas contradições, conforme aponta Comparato (2000). O homem é um ser complexo e contraditório, que muitas vezes não faz o que prega, tem defeitos, e assim os personagens devem mostrar-se ao público. Um exemplo de personagem complexo é Boromir, do livro *O Senhor dos Anéis*, que é descrito como um homem justo, bravo e corajoso, mas que apresenta falhas. Um dos seus defeitos é ser orgulhoso. Ele desejava honrarias, o que o fez ficar irritado quando a sociedade do anel teve de fugir de um grupo de *Orcs*. Mais tarde, ele tentou tomar o Um Anel de Frodo, o que desencadeou a catástrofe que acabou com a sociedade do anel e que resultou em sua própria morte. No fim Boromir foi um herói, pois lutou com bravura contra um grupo de *Orcs* para defender seus companheiros Merry e Pippin, o que mostra a complexidade do personagem. Personagens perfeitos, além de não serem realistas, também não são interessantes para o público, que não consegue se identificar com eles, tampouco sentir uma conexão.

Um personagem, para ser reconhecido, precisa ter características que o diferenciem dos outros, sendo trabalhados sua infância, sua adolescência, os eventos que marcaram sua vida, seus traumas e suas alegrias. Cada uma dessas características deixa uma marca no personagem, que o diferencia dos outros e lhe dá uma imagem única. Como exemplo, vamos ler a história deste personagem:

Um jovem garoto passou a morar com os tios após seus pais serem mortos por um bruxo das trevas. Contudo, ele era tratado como uma pessoa indesejada pelos

⁵⁰ “The character is not a human being, but it resembles one. It has no real psyche, personality, ideology, or competence to act, but it does possess characteristics that make readers assume they do and that make psychological and ideological descriptions possible”, no original.

parentes, seu quarto era o armário debaixo da escada, e em seus aniversários só ganhava um cumprimento de seu tio; nenhum presente, bolo ou festa. Um dia, quando completou treze anos, uma carta chegou e ele descobriu que era um bruxo, e que então deveria começar a estudar magia em uma escola para bruxos.

Não é necessário dizer que esta é a história de Harry Potter. Mesmo que o interlocutor não conheça a obra escrita nem tenha visto o filme, é muito provável que ao ouvir essa “biografia” e lhe perguntarem quem é o personagem, ele diga “Harry Potter”. Nem foi preciso mencionar características mais marcantes, como sua cicatriz na testa, pois a história do passado do personagem é uma de suas particularidades.

Nem todos os personagens têm uma história que descreve sua origem desde a sua infância. O importante é dizer o que o fez o personagem ser quem ele é na história, o motivo das suas ações e o que ele almeja, seu objetivo. Além disso, nem todo personagem é tão trabalhado assim. Esse tipo de tratamento minucioso é reservado aos personagens importantes na trama, como o protagonista, alguns coadjuvantes e o antagonista. Outros personagens com pouca participação dificilmente terão um passado, e quando têm é algo simples que normalmente não tem importância alguma para a trama.

Outro aspecto que devemos levar em consideração são os atos conscientes e os inconscientes dos personagens. Os atos conscientes são aqueles realizados por vontade própria; já os inconscientes são os feitos por impulso, como algum tique ou impulso nervoso. Comparato (2000, p. 128) recorda que Barouchs disse “[...] os impulsos são mais fortes do que a ação, são inconscientes; que o homem é racional, mas reage por emoções”. Logo, os personagens mais complexos apresentam mais emoções, e assim se envolvem em mais ações durante a narrativa.

Os personagens que se tornam marcantes são os mais complexos, os contraditórios, aqueles que se tornam íntimos do público ao se mostrarem. São os personagens que serão reconhecidos e por quem o público vai torcer. Porém, nem todos os personagens podem, ou devem ser complexos: alguns vão acabar sendo os personagens perfeitos, ou seja, os estereótipos de pessoa boa e de vilão. Os personagens complexos são conhecidos como “redondos”, enquanto os personagens estereotipados são os “planos”⁵¹. Os planos são aqueles personagens que têm apenas um traço de personalidade, como a donzela indefesa, ou o valentão do bar.

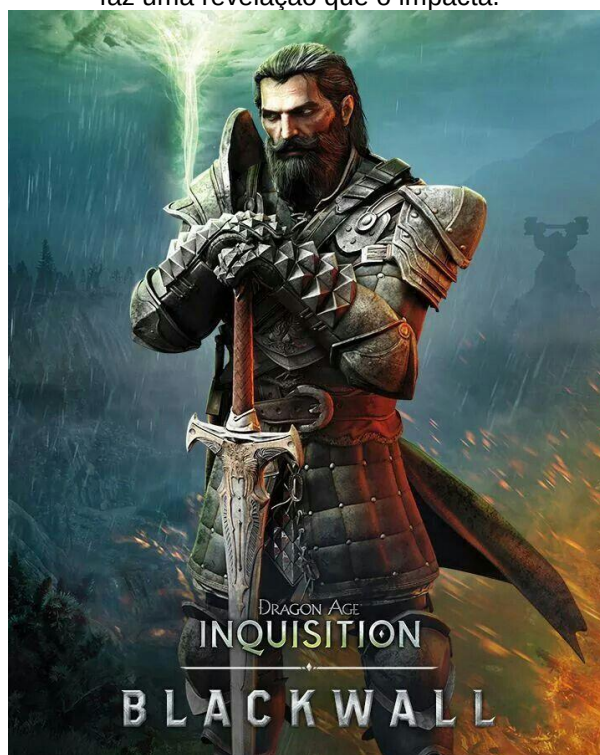
⁵¹ Em seu livro, “Da criação ao Roteiro”, Doc Comparato (2000) faz referências aos nomes destas classificações em inglês, *round* (redondas) e *flat* (planas).

São personagens fáceis de entender, porém sem profundidade. Esses personagens exercem papéis bem específicos em uma trama, como nos jogos de *Beat 'em up*⁵² em que uma gangue de bandidos sequestra a namorada do protagonista e ele deve resgatá-la, como já foi dito anteriormente.

Os personagens redondos são os que apresentam vários traços de personalidade, que podem surpreender o espectador quando realizam uma ação, ao contrário dos planos, que são previsíveis. Eles são os personagens que têm mais importância dentro de uma história, e nesse rol se inserem o protagonista e os coadjuvantes que têm maior tempo e participação na trama. Por causa disso, são os mais complexos, já que muitas coisas podem ser trabalhadas na história desses personagens, como um momento de revelação, por exemplo, podendo-se explorar a consequência e impacto na história dessa revelação.

Mieke Bal (2017) define como personagens redondos os que mudam no decorrer da história, tendo a capacidade de surpreender o público. Já os planos são os estáveis, estereotipados, que não geram reação de surpresa durante a história.

Figura 16 – Blackwall é um dos companheiros do jogador, que em determinado momento da trama faz uma revelação que o impacta.⁵³



⁵² Games *Beat 'em up* são jogos de luta em que o jogador enfrenta ondas de inimigos que aparecem na tela, os quais devem ser derrotados com o uso de golpes do personagem escolhido por ele. São exemplos desse tipo de jogo: *Final Fight*, *Streets of Rage*, *Golden Axe* e vários outros.

⁵³ Fonte: disponível em: <https://i.redd.it/63y4qi7qen251.jpg>. Acesso em: 14 jun. 2021.

Em *Dragon Age: Inquisition*, há uma missão especial referente ao personagem Blackwall, um dos companheiros que o jogador pode ter no grupo, em que ele revela que antes de entrar para os *Grey Wardens* assassinou uma família, e seu nome na verdade é Thom Rainier. Essa é uma revelação que pode causar uma forte reação no jogador, uma vez que no decorrer da história ele se porta como um homem honrado e bom. Também é mostrado como ele se arrepende de seu crime e espera ser punido.

Em uma história é comum o uso de ambos os tipos de personagens. Muitas vezes, não precisamos conhecer toda a vida de um morador de uma cidade que só tem uma missão para o jogador, ou de inimigos que não voltarão a aparecer depois de derrotados. É preferível desenvolver personagens que influenciam mais no enredo da história. O problema é haver apenas personagens planos na história, o que pode acabar levando a um desenvolvimento raso da trama, já que não há personagens que possam conduzi-la, ou seja, personagens que causam e que sofrem as consequências das ações desencadeadas, ou provocadas, pelo conflito. Assim, uma história apenas com personagens simples terá reações ou previsíveis, ou fora da caracterização de seus personagens. Personagens complexos têm mais características para serem trabalhadas, podendo até agir de uma forma incongruente com sua personalidade, para depois isso ser explicado mais adiante na trama.

Até aqui deu-se muita atenção às características psicológicas do personagem, mas há outros traços importantes, como as suas características físicas. Não é incomum haver esboços dos personagens desenhados logo no começo de seu desenvolvimento, para já se ter uma visão clara de sua aparência. Os personagens são compostos de três dimensões, que são as características físicas, sociológicas e psicológicas. Lee Sheldon (2017) denomina os personagens bem moldados de tridimensionais:

Chamamos as personagens bem moldadas de tridimensionais. O mesmo termo é aplicado no mundo físico ao nosso redor e na computação gráfica representado por altura, largura e profundidade. Normalmente, esta descrição de personagem é utilizada, mas, na realidade, tem uma definição. As três dimensões de uma personagem são física, sociológica e psicológica. E elas se aplicam a todas as personagens principais em um jogo, sejam personagens do jogador ou personagens significantes não jogáveis. (SHELDON, 2017, p. 39).

Logo, trata-se de personagens que são criadas levando-se em conta cada um dos três aspectos com o máximo de cuidado. Quando essas três características são

trabalhadas de forma significativa, temos um personagem cativante, tanto pela sua aparência como pela profundidade de sua personalidade.

Um personagem que representa bem o processo de criação de personagens é Iori Yagami da série de luta *The King of Fighters* (1994). Depois do sucesso do jogo *The King of Fighters 94*, a SNK decidiu lançar um segundo jogo já no ano seguinte, e os desenvolvedores queriam criar uma história envolvente. Um dos pontos que eles consideravam prioridade era dar ao protagonista da série, Kyo Kusanagi, um rival, e para isso eles trabalharam cada aspecto de Iori de forma calculada, começando com sua personalidade e outras características que iriam “quebrar os moldes dos personagens de luta da época” (IORI..., [2021], *online*). Outro ponto relevante foram suas informações pessoais: ele tem uma namorada, uma banda, gosta de gatos e tem uma irmã menor. Kunihiro Yasui, o dublador de Iori, disse que “a equipe do game tratava seus personagens como pessoas reais e que constantemente mudavam as caracterizações do personagem para refletir isso” (IORI..., [2021], *online*). O trabalho cuidadoso no desenvolvimento desse personagem surtiu efeito: Iori Yagami se tornou um personagem muito conhecido na comunidade e um dos mais famosos, além de ser popular com os fãs da franquia.

As características físicas em um personagem se referem a sua idade, cor de pele, forma física, altura e aparência. São as características mais fáceis de revelar ao público, principalmente em jogos e filmes, que são mídias visuais. Nos jogos os personagens são desenhados para refletir sua função, ou papel, neles. Entretanto, se for levado em conta o que o personagem irá fazer no jogo como base para criar sua aparência, é muito provável que ele acabe caindo no estereótipo. Um personagem bem criado precisa ter mais que isso. Lee Sheldon (2017) dá um exemplo do jogo *Ico* (2001):

No jogo *Ico*, o menino nasce com chifres, deformidade física que se repete na pequena aldeia e é vista pelos moradores como um mau presságio. As tentativas de matá-lo o levaram diretamente para as aventuras que compõem a história. Aqui, as características físicas são notáveis, tanto por serem um ponto de entrada exclusivo na história quanto pelo fato de que, no início do jogo, são mais importantes do que qualquer uma das outras duas dimensões do rapaz (SHELDON, 2017, p. 39-40).

Ico é um game que mostra a importância que a aparência física do personagem pode ter para o desenvolvimento da trama do jogo. Dependendo do mundo ficcional do game, é possível programar reações distintas dos NPCs ao avatar do jogador. Em

alguns cenários de jogos uma raça pode ser odiada pela população da vila, e o jogador pode ter que construir uma reputação para conseguir completar as missões naquele local, o que serviria de ótima oportunidade para discutir temas como racismo e preconceito.

O aspecto social corresponde à sua classe na sociedade, onde ele trabalha, família e sua relação com seus membros, religião, sua escolaridade etc. O passado do personagem serve para que tenhamos uma perspectiva de sua visão de mundo. Um personagem que era tratado como alguém fraco em sua tribo, pode ter na trama a necessidade de se provar a todo momento, até mesmo fazendo coisas imprudentes e colocando os demais membros do grupo e o jogador em risco.

As características sociais podem ser mais que uma lista de vantagens e se tornar algo que dê peso à interação dos personagens. O ambiente também tem importância, englobando não somente o local onde o personagem cresceu mas também onde ele se encontra no momento em que os eventos da história estão se desenrolando. Um personagem que nasceu em uma terra distante pode ter dificuldade para se adaptar a uma nova cultura, ainda mais se os costumes dessa outra sociedade forem muito diferentes da do personagem, ou, em casos extremos, seus valores serem contrários aos do personagem.

Em alguns casos, o personagem não aceita as tradições de seu próprio grupo social e acaba indo embora. Drizzt Do'Urden, como já foi dito antes, pertence aos elfos negros, conhecidos como drows, mas não aceita os maus caminhos de seu povo e acaba por se exilar. Entretanto, mesmo querendo ser deixado em paz, ele é caçado pela sua família e acaba tendo que ir embora do mundo subterrâneo, onde seu povo vive, e sobe para a superfície. Porém, na superfície os drows são odiados por causa dos constantes ataques e pilhagens que realizam. Portanto, a história de Drizzt consiste em mostrá-lo vivendo em um mundo ao qual ele não pertence, e mesmo assim fazendo as coisas certas. E a despeito do passado infame do seu povo, ele consegue fazer amigos em seu novo lar, algo que ele valoriza muito, por não existir na sociedade de onde veio, onde as relações são interesseiras e a traição é a norma.

Mieke Bal (2017) aponta que as relações com outras pessoas também podem construir a imagem de um personagem. Durante suas aventuras somos expostos aos valores de Drizzt através do seu modo de agir com seus companheiros, e de sua relação com sua família e povo.

Por último, temos as características psicológicas, compostas das aflições, interesses, ambições, fobias. Para criar um personagem, o autor deve conhecê-lo tão bem quanto a si mesmo, e o roteirista deve saber tudo que o personagem pensa ou sabe, conhecendo o personagem mais do que este conhece a si próprio. Sheldon (2017, p. 41, grifo nosso) diz: “A diferença é que, teoricamente, sabemos **tudo** sobre a personagem que escrevemos, cada tesouro enterrado nas ilhas perdidas de sua mente”.

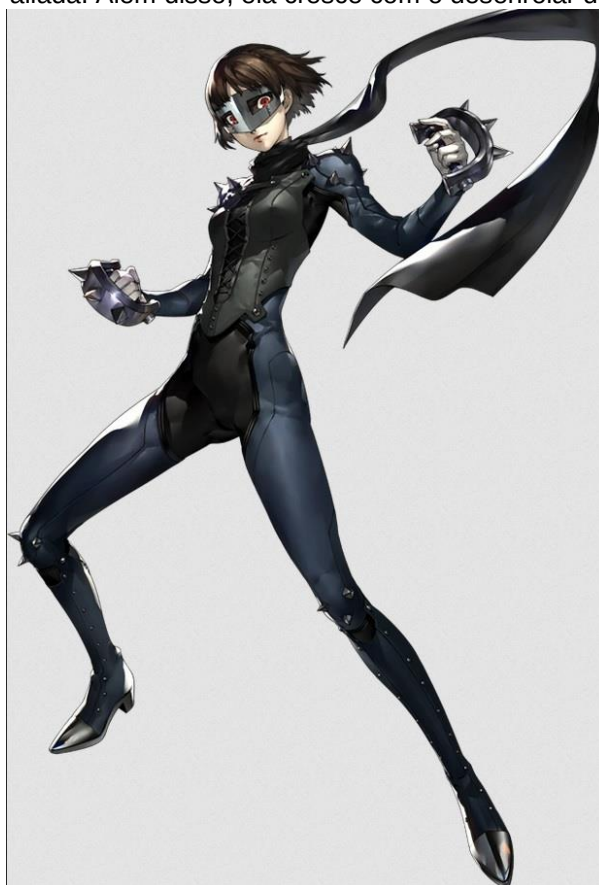
No seriado *Os Simpsons*, Homer e Lisa, dois membros da mesma família, são muito diferentes entre si. Homer não é uma pessoa muito esperta e tem como passatempos esportes, televisão e bebida. Já Lisa é uma garota de grande inteligência, chegando a ser considerada um gênio, que gosta de ir a museus, ler livros, tocar seu saxofone, e fazer outras atividades ligadas sobretudo ao intelecto. Em um episódio fica clara essa diferença de interesses entre os dois personagens, e, no entanto, Lisa acaba percebendo que seu pai faz coisas de que ele não gosta só para passar tempo com ela. No final, ela leva o pai para fazer algo de que ele gosta. Como já foi dito antes, os personagens se revelam em ações. Quando Homer e Lisa fazem algo de que não gostam para ficar um com o outro, eles demonstram seu amor de maneira mais forte do que se simplesmente falassem o que sentem. Nesse sentido, Lee Sheldon (2017, p. 41) afirma: “Revelamos a personagem, especialmente a dimensão psicológica, pela ação. [...] ‘Pelas obras vos conhecerão’. Uma personagem bem escrita não precisa se explicar. Ela pode nem saber como. Ela é revelada pelas escolhas que fez”.

Para que um personagem pareça verossímil, é necessário que ele manifeste sua complexidade e suas contradições. O homem é um ser complexo e contraditório, que muitas vezes não faz o que prega, tem defeitos, e assim os personagens devem ser caracterizados. Um dos maiores erros ao se criar um personagem é querer que ele seja perfeito, uma *Mary Sue*, o que acaba tornando-o irreal, impedindo que o público sinta uma conexão com ele. Conforme disse Comparato (2000),

A complexidade de uma personagem e as suas contradições têm de se manifestar para que seja **verossímil, real**. Quanto maior for sua **densidade humana**, mais real nos parecerá. Um grave erro na configuração de uma personagem é pretender que seja perfeita. Por natureza, o ser humano é imperfeito e, portanto, contraditório e conflituoso (COMPARATO, 2000, p. 128, grifo nosso).

Outro fator importante dos personagens é que eles podem começar a história com certas características e no final ser pessoas diferentes, tendo uma atitude nova com relação a alguma coisa ou pessoa, ou desenvolvendo novas habilidades. Essas mudanças são chamadas de progressão do personagem, e ocorrem de duas maneiras: o crescimento e o desenvolvimento.

Figura 17 – Makoto Nijima é uma personagem que começa como antagonista do jogador para depois se tornar aliada. Além disso, ela cresce com o desenrolar da trama.⁵⁴



O crescimento se refere à mudança pela qual o personagem passa durante o desenrolar da história, com as novas experiências que ele tem durante a sua jornada. No jogo *Persona 5* a integrante do grupo do jogador, Makoto Nijima, é um exemplo de personagem que cresce durante a trama. Na sua primeira aparição na história, é dito que ela é a presidente do conselho estudantil, uma posição que não tem nenhum poder real. Na verdade ela é usada pelo diretor como uma ferramenta, mas não se importa com isso naquele momento. Ela segue as regras sobretudo por sentir que não

⁵⁴ Fonte: adaptado de Fiction Battlefield, disponível em: https://fiction-battlefield.fandom.com/pt-br/wiki/Makoto_Nijima. Acesso em: 14 jun. 2021.

tem valor, e por esse motivo faz o que se espera dela, na tentativa de se sentir útil (MAKOTO..., [2021]).

Entretanto, ao se ver diante de uma grande dificuldade, no momento em que se encontra nas mãos de um dos vilões da história, e este diz que ela não tem valor, ela desperta e acaba por liberar seus poderes. Depois que o vilão é derrotado, Makoto se une ao grupo do jogador de forma permanente, e decide ser mais honesta consigo mesma, e não ficar seguindo as ordens só para parecer uma “boa garota”.

A personagem é inicialmente apresentada como uma antagonista ao jogador, pois fica espionando o seu grupo, a pedido do diretor da escola. Porém, o jogador logo percebe que ela se sente desconfortável com essa situação. Quando ela se dá conta de que suas atitudes são erradas e que não suporta ser do jeito que é, no momento em que ela se confronta com uma grande ameaça, ela aceita sua verdadeira natureza. Nesse ponto é que ela desperta seu potencial, tanto dramaticamente quanto em termos de mecânica de jogo.

O jogo *Persona 5* trabalha muito esse tema de *persona* e sombra, algo presente no trabalho de Carl Jung. Os personagens principais, que são os heróis que lutam ao lado do jogador, têm seus poderes liberados no momento em que aceitam sua verdadeira natureza e se transformam. Essas transformações são representadas pela ação de retirar uma máscara, a *persona*, e aceitar sua natureza oculta, a sombra. E esse crescimento não se restringe à jogabilidade — esse processo libera o poder especial que será usado para enfrentar os inimigos —, abrangendo também a narrativa, uma vez que mostra o crescimento pessoal dos personagens. Lee Sheldon, (2017) em seu livro, diz:

Além de ajudar a retratar uma personagem completamente desenvolvida, o crescimento dela nos ajuda na construção da narrativa. O crescimento implica um impulso para frente. O crescimento da personagem ajuda a nos impulsionar pela história do jogo (SHELDON, 2017, p. 42).

Se o crescimento é a mudança do personagem, o desenvolvimento é a sua revelação, é quando o personagem passa a conhecer a si próprio com o andar da trama. Assim, se usarmos a Makoto como exemplo, veremos como ela se desenvolve na história. Quando a conhecemos, ela aparenta ser uma pessoa que só faz as coisas para passar uma boa impressão aos outros, e assim conseguir alguma recompensa. Porém, durante o jogo vemos que ela tem um forte senso de justiça, o que a faz entrar

em confronto com um perigoso vilão que estava aliciando alunos do colégio para o crime e depois os chantageando.

Depois que esse malfeitor é derrotado e ela entra no grupo definitivamente, temos um maior contato com a personagem. Makoto, apesar de ser o tipo de garota que está sempre bem-arrumada e aparentar ser delicada, na verdade não liga muito para moda, se assemelhando mais ao tipo *tomboy*⁵⁵. Descobrimos que ela pratica Aikido, gosta de filmes de ação, e só usa a saia do uniforme escolar. Além disso, conforme o jogo avança, vemos que apesar de ser uma pessoa gentil ela é mandona, se tornando a segunda líder do grupo. Makoto exige dos outros a mesma dedicação que ela tem. Essas características são expostas conforme o jogador convive com ela durante a história. Nesse sentido, Mieke Bal (2017) afirma: “As mudanças ou transformações pelas quais um personagem passa às vezes alteram toda a configuração que o personagem aparentava ter durante a análise das relações mútuas” (BAL, 2017, p. 114, tradução livre)⁵⁶. Nesse ponto há uma mudança no papel de Makoto na história, de antagonista para aliada, além de uma mudança em sua personalidade, com ela se tornando mais confiante durante o desenrolar da trama.

O jogo tem um sistema chamado *social link*, que é uma mecânica em que o jogador vai construindo um laço emocional com os outros personagens. Essa mecânica consiste em passar um tempo com esses personagens e interagir com eles. Deste modo, o vínculo com eles aumenta, o que libera *personas*, que são os seres/máscaras que fornecem os poderes ao personagem, como também habilidades especiais e acesso a itens e equipamentos melhores.

Mas essa mecânica também serve para o jogador conhecer melhor os outros personagens, seu passado e os problemas que estão enfrentando, os quais o jogador tem de ajudar a resolver para atingir o nível máximo de relacionamento. Esse sistema cria uma ligação entre os dramas dos personagens e as mecânicas do jogo, que são os poderes, itens e habilidades. Deste modo, acompanhamos o desenvolvimento pessoal dos companheiros do jogador, e o desenvolvimento das capacidades deles em termos de jogabilidade.

⁵⁵ *Tomboy* é um termo em inglês que se refere a garotas que apresentam um comportamento e gostos associados mais a garotos, como a prática de esportes de maior contato físico e o uso de roupas masculinas.

⁵⁶ “The changes or transformations that a character undergoes sometimes alter the entire configuration of character as it looked during the analysis of mutual relations”, no original.

Assim como as pessoas comuns podem mudar, aprender novas aptidões e até mesmo mudar de aparência, um personagem pode mudar da mesma forma. Segundo Comparato (2000):

Tal como o ser humano, uma personagem nunca é estática, inamovível; muda, modifica-se. A mobilidade é inerente a todas as coisas vivas; e é bom assinalar que também as transformações internas se refletem no exterior, no rosto, na maneira de caminhar, de vestir, na postura etc. (COMPARATO, 2000, p. 131).

Um personagem que é tímido e anda sempre encolhido tentando não chamar atenção irá ter uma outra postura caso ganhe mais confiança. A Violeta, da animação *Os Incríveis* (2004), começa o filme como uma garota muito tímida, que se esconde dos outros, usando até seus poderes de invisibilidade para tanto. Uma característica física que define esse comportamento é o seu penteado, cobrindo parte do rosto, como se quisesse esconder-se das outras pessoas. Mas isso muda quando ela e seu irmão, Flecha, ficam presos na ilha do vilão Síndrome, onde há vários capangas. Para ajudar seus pais e proteger o seu irmão, ela tem de crescer e se desenvolver, e assim ela enfrenta seus medos e inseguranças, ajudando sua família a derrotar o Síndrome. Após esses eventos ela se torna uma personagem mais confiante, o que se reflete no seu novo penteado, puxado para trás, mostrando seu rosto. Outro momento em que isso fica claro é a cena em que ela consegue falar com o garoto de que ela gosta, sendo que no começo do filme ela não tinha a coragem necessária. Estas são as duas formas de representar a mudança de um personagem: através de sua aparência e por meio de seu comportamento.

Ao ser criado o personagem deve apresentar várias características, que formam a sua originalidade, a sua personalidade, seu jeito de ser que o diferencia de outros que já existem no mundo narrativo, e mesmo em outras obras. Assim como cada pessoa é diferente das outras, os personagens também devem ser. Comparato (2000) diz:

Quando está preparada, tal como sucede com os filhos, a personagem move-se sozinha, o autor já não tem de lhe dizer mais nada: o cordão umbilical foi cortado; é a própria personagem que exprime, se move, se comporta em função de sua **vontade própria** (COMPARATO, 2000, p. 134, grifo nosso).

Quando o personagem está preparado, após ter sido trabalhado em seus detalhes, ele se move por conta própria no decorrer da trama. Sabemos como ele se comporta, como fala, que atitudes tomaria nas situações que lhe fossem impostas.

Assim, conforme conhecemos o personagem, esperamos que ele tenha uma atitude condizente durante a história, e que não se caia no erro de fazê-lo cometer atos que ele não realizaria, ou dizer coisas que não diria, por conveniência do roteiro, assim respeitando-se a identidade do personagem. Lee Sheldon (2017) inicia o capítulo 3 de seu livro — Respeito às personagens — assim:

Há um duplo sentido no título desse capítulo. A palavra “respeito” pode significar “dizer respeito à”. Também pode significar “conceder respeito”. [...] As personagens têm direito a vida própria no jogo. E conceder-lhes tal direito — garantindo que a finalidade vá além da conveniência do designer —, na verdade, facilita que contemos nossas histórias. Não há razão para não respeitar personagens tanto quanto respeitamos a **detecção de colisão** (SHELDON, 2017, p. 38, grifo nosso).

Logo, a identidade de um personagem é o resultado das misturas de valores dele, tanto os individuais como os universais, a forma como ele encara os desafios que lhe são impostos, ou o comportamento dos outros personagens diante dele. Em jogos de RPG como os da franquia *Dragon Age*, os companheiros do jogador reagem às atitudes tomadas por este, de maneira positiva ou negativa, conforme sua personalidade e suas crenças, e em alguns casos algum personagem pode abandonar o grupo, ou mesmo se voltar contra o jogador.

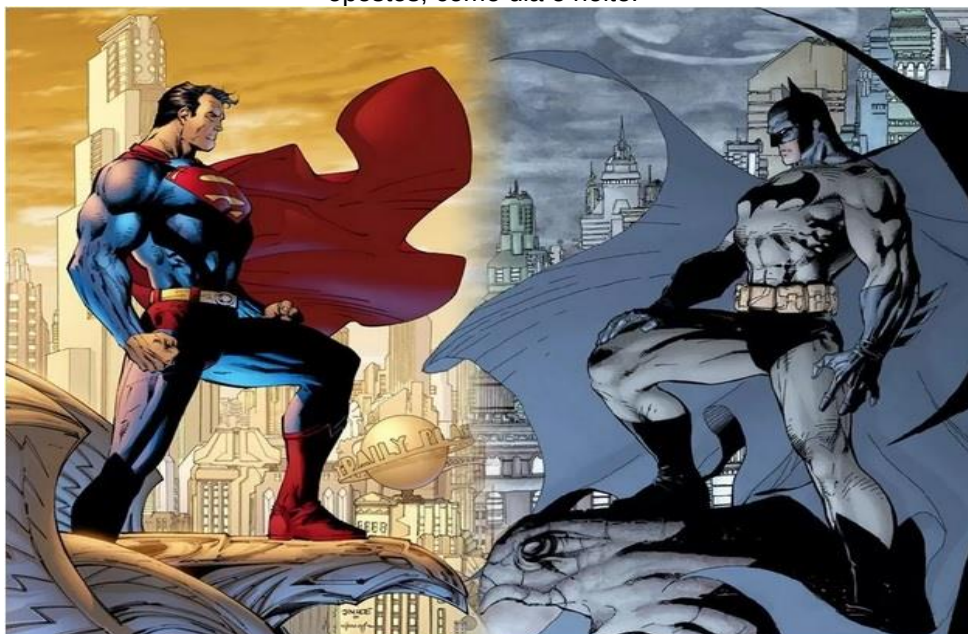
Já as contradições demonstram a sua complexidade, sua profundidade dramática, sendo a diferença entre o que o personagem prega e como ele age. Não que o personagem esteja mentindo, mas ele acredita no que fala, até o momento da trama em que tem de pôr em prática o que diz. Deste modo, ele acaba por revelar, ao público e até mesmo a si próprio, a verdade que estava escondida em seu interior. Podemos incluir nesse rol os personagens que agem de uma forma na frente de outras pessoas e de outra sozinhos.

O contraste é o que diferencia o personagem dos outros, podendo remeter às características físicas, como em *O Gordo e o Magro*, ou à personalidade, como no caso de Shrek e Burro. Os heróis da DC Superman e Batman são muito diferentes entre si em vários pontos, com suas personalidades, ações e até mesmo uniformes contrastando muito.

O primeiro e mais perceptível aspecto são os uniformes. Enquanto Superman usa um uniforme com cores vivas, azul e vermelho, Batman usa um uniforme com cores escuras, o que reflete como cada um age como herói. Superman combate o crime de forma mais direta, além de salvar pessoas de acidentes e desastres naturais.

Batman, por outro lado, tem sua história mais focada no combate ao crime e em investigações, e luta de forma mais furtiva, usando as sombras como cobertura, e na maioria dos casos à noite. Essa diferença também se apoia no contraste entre os poderes dos dois. Superman pode enfrentar inimigos sem se preocupar muito em sofrer danos, uma vez que ele é super-resistente, além de superforte e extremamente veloz. Por outro lado, Batman é um humano normal, tendo como habilidades sua capacidade de detetive, sendo considerado o melhor no universo da DC, além de artes marciais e técnicas ninjas, o que explica sua preferência por táticas mais evasivas e sorrateiras ao invés do confronto direto. Batman é um ser humano normal, sem nenhum superpoder, ao contrário do Superman.

Figura 18 – Apesar de os dois heróis combaterem o crime, seus métodos são completamente opostos, como dia e noite.⁵⁷



Outra diferença está na origem, não somente por Superman ser um alienígena de um outro planeta, mas também por ter sido criado por pais adotivos, tendo crescido em uma pequena cidade do estado do Kansas. Isso dá ao personagem valores morais que refletem em sua forma de combater o crime, nunca agindo acima da lei, e em algumas histórias chegando a ajudar o governo. Isso difere muito da história do Batman, cujos pais foram assassinados na sua frente quando era criança, o que o motivou a combater o crime quando adulto. Batman é um justiceiro, que antes de ser

⁵⁷ Fonte: adaptado de WallPoper, disponível em: http://wallpopper.com/images/00/25/40/15/batman-dc_00254015.jpg. Acesso em: 14 jun. 2021.

um aliado do departamento de justiça de Gotham era tratado como um vigilante fora da lei. Além disso, a cidade de Gotham, que é baseada em Nova York, é mais sombria, infestada de gangues e mafiosos.

Essas diferenças servem para estabelecer alguns pontos de referência sobre os dois em histórias em que trabalham juntos na Liga da Justiça, como o modo de agir de cada um. Superman é a voz e o rosto da liga, enquanto Batman trabalha nas sombras. E mesmo com a diferença de poderes, Batman é capaz de colaborar na mesma medida que Superman com a liga.

Antes de terminar de falar sobre personagens, vamos analisar um tipo muito importante: o antagonista. Ele é descrito como o contrário do protagonista, sendo seu adversário, inimigo ou oponente. Essa é uma descrição próxima da realidade desse tipo de personagem, e de acordo com Comparato (2000, p. 136), citando Propp, “a esfera de ação do antagonista, seus elementos, são: o prejuízo, o combate, ou qualquer outra forma de luta contra o herói, a perseguição”.

O antagonista não é necessariamente perverso ou mal, podendo ser alguém que tem um objetivo contrário ao do protagonista e que irá tentar entrar em seu caminho. Ou ele pode ter o mesmo objetivo, e por causa disso estar em conflito, ou competição, com o protagonista. Também não é necessário que o antagonista seja uma pessoa, podendo ser um grupo ou organização que quer impedir o protagonista, ou atingir o mesmo objetivo antes dele. Por sua posição contrária na trama, ele pode acabar ficando mais nítido e definido durante a história. E pelo seu papel na história, segundo Comparato (2000, p. 136), “O antagonista deve ter o mesmo peso dramático que o protagonista, mas não é necessário desenvolvê-lo com a mesma profundidade dramática”.

Nos games é comum o antagonista ter o papel de vilão, aquele que tem de ser derrotado no fim do jogo, em uma batalha épica de vida ou morte. Por esse motivo, ele deve ser tão forte e capaz quanto o protagonista, o personagem que o jogador controla, para que o confronto entre os dois seja significativo, pois não há valor em lutar contra um oponente mais fraco e menos poderoso que o personagem que controlamos. Lee Sheldon (2017) diz:

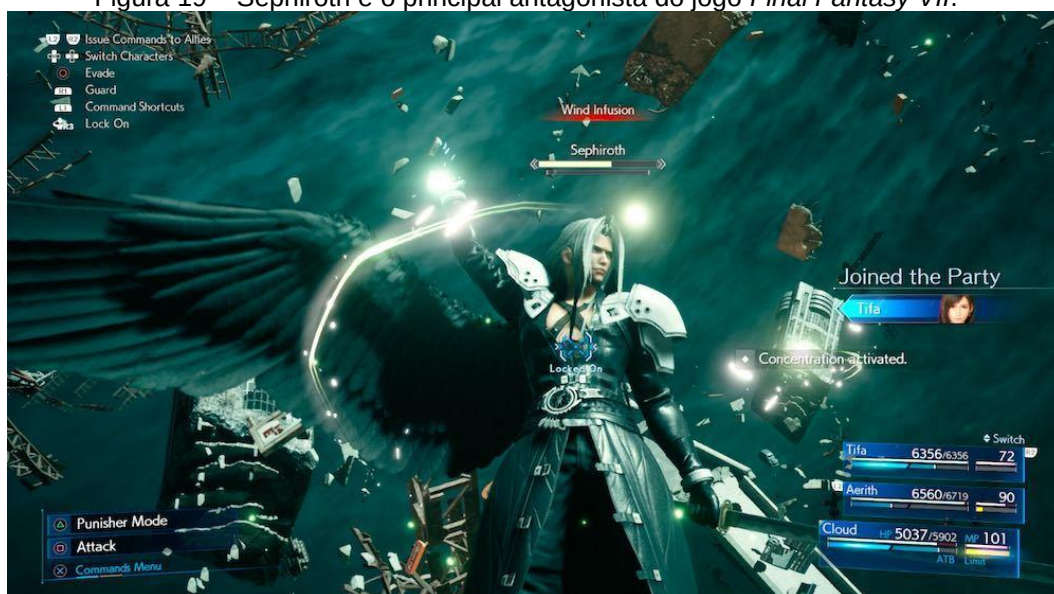
O antagonista em qualquer jogo deve ser tão forte e, com o tempo, tão implacável quanto a personagem central. A luta só fica interessante quando os lutadores se enfrentam de igual para igual. [...] Deixe-me repetir mais uma vez: o antagonista deve ser tão forte quanto o protagonista. As vontades de personalidades conflitantes devem colidir (SHELDON, 2017, p. 78).

Devemos criar o antagonista com as mesmas características do protagonista, desenvolvê-lo nos mesmos moldes dos personagens tridimensionais: aparência física, caráter psicológico e sociológico. A dificuldade aqui reside no fato de que nem sempre o antagonista possui o mesmo tempo de tela que o protagonista, e nos games a situação é ainda pior, já que enquanto o protagonista, o personagem do jogador, aparece em praticamente todo o jogo, o antagonista tem aparições muito pontuais.

Porém, podemos mostrar quem é o antagonista através da sua influência no mundo do jogo: o modo como ele trata seus servos, como vivem as pessoas sob seu jugo, e as informações que encontramos pelo mundo, como diários ou boatos contados por NPCs.

Um exemplo de antagonista que tem forte influência no mundo narrativo é Sephiroth, do jogo *Final Fantasy VII*. Como visto anteriormente, antes de ele aparecer diante do jogador, muito é dito sobre sua força, e sobre como é um guerreiro extremamente poderoso, e posteriormente, através de um *flashback*, isso é mostrado na prática ao jogador, de modo a consolidar sua identidade e suas capacidades. Um dos *flashbacks* da história do jogo conta como ele ficou louco e começou a sua busca por se tornar um deus vivo.

Figura 19 – Sephiroth é o principal antagonista do jogo *Final Fantasy VII*.⁵⁸



⁵⁸ Fonte: adaptado de Fortnite Boards, disponível em: <https://www.fortniteboards.com/2020/04/18/final-fantasy-7-remake-chapter-18-walkthrough-destiny039s-crossroads-spoiler-free/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

É mostrado ao jogador o momento em que ele descobre que é fruto de um experimento científico para criar um supersoldado, no qual o seu DNA foi misturado, quando ainda era um feto no período de gestação de sua mãe, com o de uma raça alienígena, relevando-se assim a origem de suas habilidades sobre-humanas. Essa revelação o deixa transtornado, e ele acaba destruindo toda a vila onde descobriu seu passado, passando a se ver como um messias que deve guiar o planeta.

Mais para a frente na trama, um dos momentos de grande impacto na história do jogo é uma ação de Sephiroth. É o momento em que ele mata um dos personagens principais no jogo, Aerith, o que muda toda a motivação do jogador e do personagem principal. Se antes estávamos tentando impedi-lo porque era a coisa certa a se fazer, agora se tornou uma vingança pessoal, tanto por parte do jogador quanto por parte de Cloud, o protagonista do jogo.

Outro exemplo que pode ser citado é o vilão Handsome Jack do game *Borderlands 2* (2012), com quem o jogador só se encontra no final do jogo (HANDSOME..., [2021]). Porém, Handsome Jack é uma presença constante no mundo do game. O jogo começa com os Vault Hunters, os personagens que o jogador pode escolher para jogar, sendo atraídos por Jack com a promessa de trabalho no Mundo de Pandora. Porém, tratava-se de uma armadilha, em que ele tenta matá-los. Já temos um traço de sua personalidade: ele não é confiável.

Na primeira cidade pela qual o jogador passa, ele pode encontrar um arquivo de áudio, em que Handsome Jack debocha de uma personagem, que aparece no primeiro jogo da série e era uma grande aliada do jogador, Helena Pierce. Jack tinha tomado a cidade e começou a tirar sarro de Helena por causa de uma grande cicatriz que ela tinha no rosto, perguntando então o que houve com ela. Helena conta que a deformidade foi causada por um acidente, que um presente que seu marido lhe deu era na verdade um ovo de uma criatura perigosa que a atacou após chocar, o que fez o marido dela tirar a própria vida depois.

Após ouvir a história, ele parece se sentir mal com o que aconteceu a Helena. Mas logo em seguida ele atira nela, matando-a, e ordenando a seus soldados que matem as outras pessoas que estão na vila, e o áudio termina com sons de tiros e pessoas gritando (HELENA..., [2021]). Assim, vemos que Jack é uma pessoa cruel, um verdadeiro psicopata sem empatia com os outros. Durante o jogo o personagem Handsome Jack vai sendo construído, e quando o jogador se encontra com ele, não só já o conhece bem como tem todos os motivos do mundo para querer derrotá-lo.

A construção de um antagonista motiva o jogador a querer derrotá-lo, ou a sentir empatia por ele e tentar entender o motivo de suas ações. Um antagonista sem muito peso dramático, cujo único traço é ser poderoso e querer dominar o mundo, não é diferente, ou marcante o suficiente para fazer o jogador se importar.

5.5 O narrador e foco

O narrador e o foco são dois elementos que determinam a situação da narrativa (BAL, 2017), uma vez que é o narrador quem conta os fatos da história com base no foco, que é o que determina quanta informação o narrador detém.

Mieke Bal (2017) aponta dois tipos tradicionais de narrador: o narrador externo e o narrador personagem. No primeiro caso, o narrador é alguém que nunca se refere a si como personagem, encontrando-se fora do universo narrativo, enquanto no segundo caso o narrador é um ator, que age dentro da história. Isso faz com que encaremos a verdade dos fatos narrados na trama de formas distintas. Quando o narrador externo diz que alguma coisa aconteceu, não há motivo para o público não acreditar nesse fato. Já o narrador personagem, ao dizer que alguma coisa veio a acontecer, está afirmando que ele, como personagem, viu o que aconteceu, tendo testemunhado a ação narrada, ou até mesmo participado dela.

Outra diferença evidente é o modo como os narradores narram os fatos. O narrador externo relata de forma impessoal e transmite toda a informação da cena, como o que os personagens presentes sentiram no momento dos acontecimentos narrados. O narrador personagem narra o que viu, o que interpretou dos fatos, o que acha que os outros sentiram e o que ele sentiu. Assim, percebemos que o narrador personagem relata os eventos de forma mais pessoal e de seu próprio ponto de vista.

O foco, ou focalização, é o quanto de informação o narrador tem sobre um determinado assunto ou personagem. Deste modo, podemos notar que, dependendo do tipo de narrador, as informações podem ser mais perceptíveis ou não. O foco do narrador personagem é enviesado pela sua percepção. Se ele conta algo sobre um personagem, temos que levar em conta o que esse narrador acha dele.

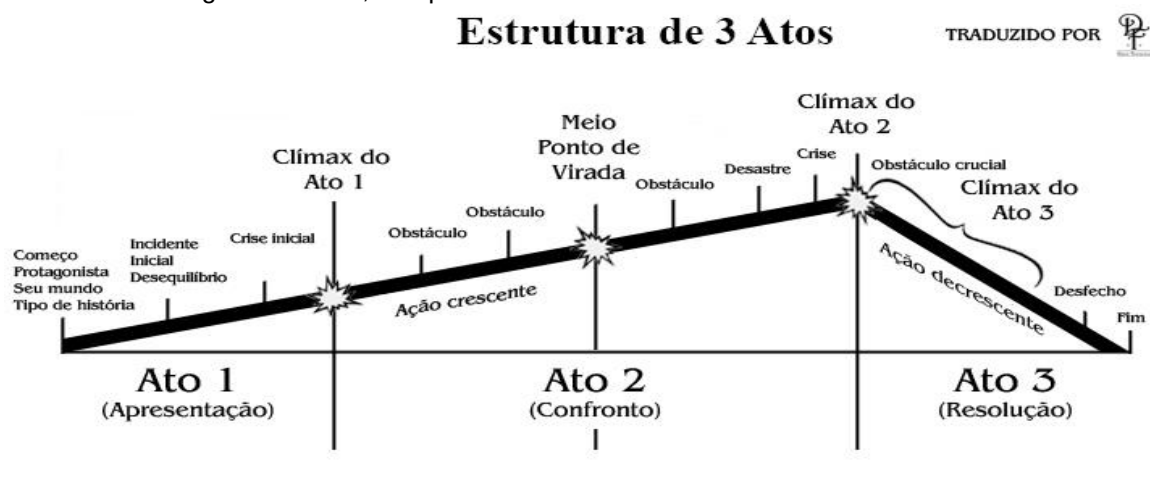
5.6 Ação dramática e a estrutura da história

A ação dramática é o “Como” da narrativa, o modo de contar a história. Na dramaturgia a história recebe o nome de ação dramática, também podendo ser chamada de curso dramático. Para Comparato (2000, p. 146), “A ação dramática é o conjunto de acontecimentos interrelacionados que se irão resolvendo através das personagens até o desenlace final. Resumindo, a ação dramática é a ficção”.

A palavra ficção vem do latim *fictio*, que significa o ato de criar uma imagem, inventar, compor ou modelar alguma coisa. Já a palavra estética vem do grego *aisthetiké* e *aísthesis*, que significam respectivamente sensível e percepção, conforme indicado por Comparato (2000). O artista se expressa através de símbolos, que podem ser do tipo pictográfico, musical, literário, entre outros. Porém, esses símbolos não são cópias do mundo concreto, mas uma criação que corresponde de maneira sensível ao mundo *sui generis* do autor da obra. Em outras palavras, a ficção e a estética são elementos que compõem um universo narrativo, que lhe concedem suas características únicas. A ficção é a criação do mundo narrativo, enquanto a estética é a forma como é retratado esse mundo. Por exemplo, na literatura temos o realismo como uma forma de linguagem estética que se baseia na realidade, em que os objetos são construídos com base no mundo concreto, não sendo a realidade concreta, mas uma invenção que se baseia na ilusão do que chamamos de real. O surrealismo é outra linguagem estética que, ao contrário do realismo, se baseia no subconsciente, nos sonhos, no caos.

O drama básico apresenta três etapas ou três atos. O primeiro ato é o momento em que se expõe o problema, ou seja, o que aconteceu no mundo narrativo para arruinar a paz que deve ser restaurada. O segundo ato é o momento em que o protagonista escolhe a ação, o que ele irá fazer para restaurar o *status quo* e como essa ação irá se desenvolver durante a trama. Por último, o terceiro ato, em que o problema é resolvido, é o ponto que contém o clímax da história.

Figura 20 – Esta é a divisão da estrutura dos 3 atos. Percebe-se como a tensão vai aumentando até chegar ao clímax, e depois cai conforme o conflito vai sendo resolvido.⁵⁹



Essa estrutura de três elementos é algo presente em vários tipos de obra narrativa, como literatura, cinema e game. No primeiro ato é apresentado ao público o mundo, os personagens e o problema. No segundo ato é desenvolvido o problema apresentado no primeiro ato, de acordo com as ações dos personagens. Finalmente, no terceiro ato, se dá a resolução do problema.

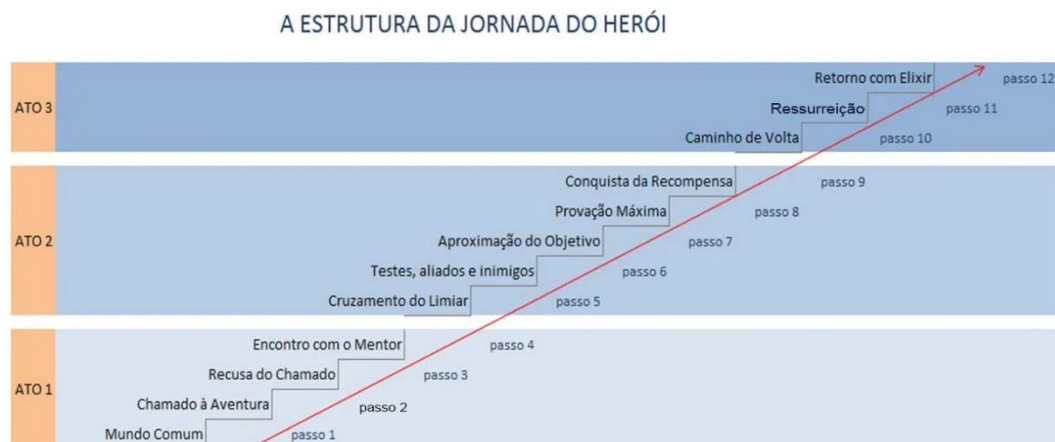
Vogler (2015) descreve como a jornada do herói pode ser estruturada na forma dos três atos. No primeiro ato ele insere as etapas Mundo Comum, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor. Como vimos, é no primeiro ato que são apresentados o mundo ficcional e os personagens que participam da história.

A virada para o segundo ato acontece na travessia do Primeiro Limiar, seguida pelas etapas: Provas, Aliados e Inimigos, Aproximação da Caverna Secreta, A Aprovação, Recompensa. Se o primeiro ato é a escolha da ação, o segundo é a ação em si. Aqui acompanhamos os heróis superando obstáculos, vencendo provas e conseguindo a recompensa.

O terceiro ato se inicia quando o herói começa o retorno para o mundo comum. Aqui se encontram as últimas etapas da jornada do herói: O Caminho de Volta, a Ressurreição e o Retorno com o Elixir. Nesse ato há a retaliação das forças sombrias, quando acontece o confronto e o triunfo final do herói sobre o vilão. Após sua vitória, o herói retorna ao mundo comum com o elixir, a poção que cura a maldição ou o conhecimento que resolve o problema que desequilibrou o mundo.

⁵⁹ Fonte: adaptado de Costa (c2020).

Figura 21 – Aqui temos a jornada do herói dentro da estrutura de três Atos.⁶⁰



Conforme os personagens agem em cada uma dessas etapas, eles geram conflitos, começando com o conflito decorrente do problema inicial. Depois, na busca da solução desse conflito, o protagonista se depara com mais conflitos em seu caminho, posteriormente chegando ao conflito final que solucionará o problema inicial. Segundo Comparato (2000, p. 149), “[...] o conflito é o elemento de união das três etapas, a argamassa da dramaturgia”.

Há duas qualidades essenciais para um bom conflito, que são a correspondência e a motivação. A correspondência é o sentimento de cumplicidade que os espectadores têm em relação ao personagem. Se o herói estiver em um momento de tensão, o público sentirá o mesmo. Assim, quando o conflito é essencial para o personagem, também será para o espectador. O que o roteirista deseja é projetar no espectador, ou jogador, as sensações do personagem. A motivação é razão de ser do conflito, que deve fazer sentido na história, e tem de surgir das ações realizadas pelos personagens. Há uma relação entre a correspondência e a motivação. Se o público sentir que o problema faz sentido, que há uma razão para o personagem estar na situação em que se encontra, ele irá criar um elo com o personagem e sentirá a mesma aflição deste na trama.

Segundo Comparato (2000, p. 151), há um momento em que o público, ao ver a situação em que se encontra o personagem, pensa: “Se fosse eu, teria feito outra coisa”. Esse estado é chamado de ponto de identificação. Esse ponto é atingido através das qualidades da motivação e correspondência, que criam a condição para

⁶⁰ Fonte: adaptado de Diório (c2015).

as pessoas se identificarem com a situação do personagem e se colocarem em seu lugar. Esse fenômeno acontece mesmo em histórias com temas fora do real, como narrativas em ambientes fantásticos, onde os acontecimentos, o mundo e as criaturas que nele habitam são diferentes do mundo concreto. Mesmo assim, o público consegue se identificar com as imagens simbólicas apresentadas pelo roteirista/designer. O ponto de identificação é algo que a ficção almeja alcançar, uma vez que, ao alcançar esse estado, conforme aponta Comparato (2000), o público ri, chora, sente raiva, há uma imersão dele na história.

Para analisar que tipos de problemas e conflitos afetam o personagem, Comparato (2000, p. 151) elenca quatro indagações básicas a se fazer. A primeira é “Que tipo de problema tem o protagonista?”, em que temos que pensar nos obstáculos que o personagem vai enfrentar pelo caminho. A segunda é “Que tipo de conflito o afeta?”. O conflito que afeta o personagem é algo exterior, talvez causado por algum antagonista que ele tem de enfrentar, ou interior, em que o personagem tem de provar alguma coisa para si mesmo? A terceira é “Quando se apresenta o conflito principal?”. O conflito principal pode surgir em um momento posterior ao início da história, pois em alguns casos temos um problema inicial que, posteriormente, leva ao conflito no desenrolar da narrativa. E a quarta e última é “Qual é a importância do conflito?”. O conflito pode ser importante só para o protagonista, pode ser algo que o afete interiormente, ou pode ser que várias pessoas, com as quais ele tenha vínculos emocionais, sejam afetadas e por isso ele aja para resolver o conflito. O ponto principal é que o conflito deve ter grande importância para o protagonista, mesmo que não seja o caso para a maioria das pessoas. Um personagem tragicômico que tenha valores supérfluos pode dar grande valor a coisas pouco significativas. Conforme Comparato (2000, p. 152), “Em qualquer caso, o conflito tem de ser sempre de máxima importância para a personagem, e embora não o fosse para a maioria das pessoas, se a personagem é convincente, o público ficará satisfeito”.

Respondamos a essas quatro perguntas usando como exemplo o jogo *Dragon Age: Origins* (2009). O jogo começa com o surgimento da *blight*, a praga, que nesse mundo ficcional é a invasão de criaturas infernais chamadas *darkspawn*, lideradas por um Dragão conhecido pela alcunha de *Archdemon*. Então, os problemas que o jogador deve enfrentar são, primeiro, lutar contra essas criaturas, e, segundo, buscar uma forma de convocar os povos aliados — Anões, Elfos e Humanos — para enfrentar o *Archdemon* e terminar a *blight*. Após análise, vemos que o conflito que afeta o herói

é externo: ele tem de enfrentar os *darkspawn* ao mesmo tempo que deve unir os povos do reino de Ferelden. O conflito surge logo no início do jogo, depois de uma rápida introdução da história de origem de nosso personagem. Por fim, a última questão é respondida ao considerarmos que a *blight* ameaça destruir todo o reino de Ferelden. Logo, a importância do conflito é grande para o personagem, porque ele e as pessoas que ele ama vivem nesse reino.

Percebemos que a ação dramática está ligada aos personagens, e os conflitos são gerados por eles, com base em suas necessidades e caráter. Em *Dragon Age* o jogador, para conseguir aliados e vencer a *blight*, tem que resolver conflitos oferecidos pelos NPCs, as missões do jogo.

Há duas origens para os conflitos de um personagem: a consciente, também chamada de vontade direta, e a inconsciente, conhecida também como vontade indireta (COMPARATO, 2000). A consciente se dá quando a ação é realizada pelo personagem por vontade própria e com motivação clara. Por exemplo, quando o protagonista é prejudicado por outro personagem, ele passa a buscar justiça ou vingança. Já a inconsciente se dá quando o personagem age fazendo coisas por impulso, o que na história não faz sentido, até que, no decorrer da narrativa, vemos que suas ações são explicadas por algum motivo irracional, tendo sua origem em algum evento do passado ou trauma. Podemos imaginar, nesse segundo caso, um personagem que tenha um comportamento de grande bravura e coragem, mas que em determinado momento, ao enfrentar um monstro, se acovarda e foge, e o público não sabe o motivo disso, até que mais tarde, na trama, se descobre que ele quase foi morto por aquele monstro no passado.

Assim, Comparato (2000) chega a definir ação dramática como o resultado das ações realizadas pelos personagens, por vontade direta ou indireta, que tomam decisões conflituosas, as quais geram mudanças em si mesmos e/ou no mundo e nos outros personagens ao redor. A mudança é o resultado das ações realizadas, que transformam os personagens conforme os conflitos são solucionados, ou seja, causam o seu desenvolvimento e crescimento. Nem todos vão sofrer mudanças, mas algo deve ter mudado no fim de uma ação dramática. Assim como acontece na vida, os personagens também evoluem.

Uma outra definição, mais antiga, de ação dramática, citada por Comparato (2000, p. 161), vem de Aristóteles: “[...] a imitação de uma ação nobre e eminente que tem certa extensão, em linguagem adequada [...] cujas personagens atuam [...]”. Para

ele, o dramático é a relação entre fatos e acontecimentos, ação e reação, sendo constituído segundo o autor da obra.

Comparato (2000) esclarece que Aristóteles divide o drama em seis partes: a alma, o personagem, o pensamento, a dicção, a música e o espetáculo. O personagem é aquele que sofre e causa o conflito, e é por via deste que se desenvolve a história e por suas ações e reações que temos a ação dramática. O pensamento é o *ethos*⁶¹, o motivo pelo qual contamos a história. A dicção se refere ao diálogo, a como os personagens se comunicam. A música é mais que somente a trilha sonora, abarcando também a cadência dramática, o ritmo da história. O espetáculo é a realização da obra em si como um todo, sua direção.

A alma consiste em como é contada a história, como são ordenados os acontecimentos que formam a narração da trama, como é criada a ação dramática. Comparato (2000) mostra a importância da alma, quando diz:

A **alma**, o primeiro e o mais importante dos elementos da tragédia, é a composição dos feitos que formam a história, é o **como vamos desenvolver a ação dramática**. Ele fala também de **fabulas** e de **forças motivadas**, mas o núcleo, o mais importante, é este como, porque todas as histórias já foram contadas (COMPARATO, 2000, p. 162).

Podemos ver um ponto em comum entre o que Comparato diz acima e a descrição de Joseph Campbell, em seu livro *O Herói de Mil Faces*, de como as histórias mitológicas têm uma mesma estrutura narrativa, sendo que a diferença é como essas histórias são narradas. O mesmo ocorre com filmes ou contos, em que mesmo que o tema e a estrutura sejam semelhantes, a execução é diferente, sendo ela a alma da obra.

Hoje são usadas outras nomenclaturas, mas a essência é a mesma do tempo de Aristóteles e de outros dramaturgos da Grécia clássica. A ação dramática continua sendo o desenrolar das ações e consequências que formam a história.

A ação central da história é chamada de *plot*, que pode ser traduzido como enredo. Ele é o centro da ação dramática, a forma como as ações serão organizadas formando um conjunto que faça sentido, sendo que, caso elas se alterem, o conjunto também muda.

⁶¹ “É o *Ethos*, a ética, a moral, o significado último da história, as suas implicações sociais, políticas, existenciais e anímicas. O *ethos* é aquilo que se quer dizer, a razão pela qual se escreve” (COMPARATO, 2000, p. 21).

Como exemplo, consideremos um personagem, em um cenário fantástico, que deseja ser um poderoso feiticeiro, porém é muito ruim em magias, não conseguindo conjurá-las de forma satisfatória. Um dia, um homem misterioso se aproxima desse aspirante a mago e lhe oferece poder, mas adverte que em troca desse “presente” ele irá voltar no futuro e cobrar esse favor. Nessa história, temos um personagem que possui um objetivo e um obstáculo a superar, e a maneira como vamos estruturá-la é o *plot*. Assim, é possível decidir o caminho que a história pode tomar, como o feiticeiro irá se relacionar com outros personagens, como conseguirá superar seu obstáculo. Ele aceita a ajuda do homem misterioso? Ou se recusa e segue estudando até conseguir o que deseja por conta própria?

Figura 22 – Em *Dragon Age: Origins* o conflito principal gira em torno do surgimento da *blight*, a invasão de seres demoníacos conhecidos como *darkspawn*.⁶²



Se mudarmos o *plot*, e o personagem já começar a história como um poderoso feiticeiro, com o homem misterioso voltando para cobrar o favor que ele deve, teremos uma dinâmica diferente para a narrativa, e toda a ação dramática mudará. Se na primeira história temos um conto de tentação, em que é oferecido ao personagem o poder que ele deseja por um preço, na segunda o tema é encarar as consequências

⁶² Fonte: adaptado de Gamespot, disponível em: <https://www.gamespot.com/reviews/dragon-age-origins-review/1900-6238632/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

de seus atos, podendo ser um conto de redenção ou uma tragédia. Aqui é que será decidido como será estruturada a história, se ela terá um único ou vários *plots*, por onde começar, a sequência de eventos da história e vários outros detalhes.

Antes de nos aprofundarmos na estrutura, temos que realizar a importante distinção entre *lore* e história⁶³. É muito comum se usar *lore* e história como se fossem sinônimos, e em certos casos até pode haver essa correlação, porém são termos com significados diferentes na narrativa, principalmente em games. *Lore* é muitas vezes traduzido como conhecimento, saber, e sua relação com a história está nesse conhecimento, no entendimento da história e da cultura. Assim, o conhecimento que temos da história de Hércules e os doze trabalhos, ou de que o Partenon foi um templo da deusa Atena, é um saber da cultura grega e de suas histórias mitológicas, seu folclore e lendas. Entretanto, isso muda quando analisamos pelo olhar da narrativa, em que *lore* e história assumem sentidos diferentes. *Lore* aqui se refere ao conhecimento da cultura e da história do mundo ficcional, enquanto a história se refere ao enredo da trama.

Em *Dragon Quest XI* temos a história de Luminary, o personagem do jogador, que começa quando ele, ao atingir a idade de passar por um ritual de chegada à vida adulta, deve subir até o cume de uma montanha perto da vila onde cresceu. Ele é acompanhado por sua amiga de infância, Gemma. Ao chegar ao topo os dois são atacados por uma águia gigante, que os teria matado se não fosse por um poder misterioso que o herói manifestou naquele momento, com o qual foi capaz de derrotar a fera. Ao retornar à vila, sua mãe lhe revela que o achou numa cesta que descia pelo rio perto da vila, e que havia uma carta junto dele. A carta dizia que ele deveria se encontrar com o rei para saber mais sobre seus poderes. Então, o herói deixa sua vila e vai ao castelo. Porém, ao se encontrar com o rei ele é atacado pelos guardas e jogado na prisão, acusado de ser um demônio. Lá encontra outro jovem, Erik, com o qual colabora para fugir do calabouço. Este é o começo da história do jogo.

Tudo isso que aconteceu com o personagem principal, é o enredo do jogo, a história que é contada ao jogador. Durante a aventura o jogador encontra livros em estantes, que contam sobre o passado do mundo do jogo, informando quem foi o fundador de uma cidade, quem governou um reino no passado e outras referências sobre a história e a cultura do universo narrativo do game. Esse conhecimento, que

⁶³ História aqui se refere ao termo inglês *Story*, que seria o nosso termo *estória*.

não tem impacto no desenrolar da trama, é o *lore* do jogo. Trata-se do conhecimento da história e da cultura do mundo narrativo que confere uma camada de profundidade ao mundo do jogo, dando a esse mundo um passado.

Destiny (2014) é um exemplo de jogo com muita informação no formato de *lore*, mas com um enredo que recebeu notas baixas da crítica especializada. O jogo deveria ser um MMORPG, em que os jogadores passariam horas conectados, tornando-se lendas nesse universo. Porém, o enredo era curto e havia vários problemas em sua estrutura, como pontos não explicados na trama, ou personagens que não tinham uma função narrativa. Para compensar isso, os desenvolvedores espalharam várias tarefas pelas fases e itens colecionáveis para os jogadores, que eram pré-requisitos para abrir cartas que contavam histórias de antigas lendas e acontecimentos passados do universo narrativo do game. Porém, esses acontecimentos não interferiam na jornada do personagem do jogador, servindo mais de curiosidade, e não apresentando nada concreto para o desenvolvimento da trama. Essa falta de narrativa gerou uma grande frustração na comunidade (SHOWERS, 2017).

A estrutura se refere ao modo como são organizados os momentos dramáticos da história, como é dividido o argumento para formar grupos menores, com o objetivo de contar a história de maneira a elevar ao máximo a tensão dramática. Essas partes criadas são posteriormente convertidas nas cenas que serão filmadas, ou, no caso dos games, desenvolvidas pelos programas e equipe de animação.

Chklóvski (*apud* TODOROV, 2016) observa que a maioria dos romances apresentam duas maneiras distintas para construir a sua estrutura. O primeiro caso é denominado de Construção em Patamares, em que os termos da trama apresentam um traço em comum. Ele representa essa estrutura através da seguinte fórmula: $A_1 + A_2 + A_3 \dots + A_n$, em que “A” indica as várias aventuras de um mesmo personagem através da trama. Podemos ver essa estrutura sobretudo em séries de televisão, ou jogos, em que o herói passa por várias aventuras, ou missões, até chegar ao embate final.

A segunda estrutura é a Construção em Círculo. Trata-se de uma estrutura fechada, em que um evento inicial leva ao desenrolar de ações por parte dos personagens as quais terminam em uma condição final semelhante à inicial. Chklóvski (*apud* TODOROV, 2016) a representa pela seguinte fórmula: “(A1 R1 A2) ... (A1 R2 A2)”, onde A1 e A2 representam as unidades pragmáticas da trama, e R1 e R2 a relação entre elas. Assim, percebe-se que mesmo com a mudança nas relações entre

elas, no fim não há uma mudança de paradigmas, ou seja, é um círculo cujo começo encontra o fim. Essa estrutura tem uma semelhança com a jornada do herói, em que após uma série de confrontos e testes o herói retorna com o elixir para restaurar a ordem no mundo comum.

Uma observação que Todorov (2016) fez sobre essas estruturas é que elas se combinam de várias formas. Uma história pode ter uma trama fechada, mas conter em seu interior várias estruturas em patamares, em que cada etapa pela qual o herói passa o aproxima mais da resolução final, quando a história se encerra, fechando o círculo. Entretanto, vale notar que retornar a um estado semelhante não é o mesmo que retornar a um estado igual: alguma coisa muda após todos os eventos ocorridos.

Figura 23 – Para conseguir triunfar contra a *blight* e o *Archdemon*, o jogador tem que unir os povos de Ferelden para lutar contra a ameaça.⁶⁴



Voltando ao exemplo do jogo *Dragon Age*, o mundo vivia em paz, até que surgiu a ameaça da *blight*. A partir de então, o herói tem que passar por várias cidades e locais, resolvendo conflitos e problemas, e deste modo conseguindo ajuda para enfrentar a *blight* e restaurar a ordem anterior. Nesse caso, vemos que o jogo apresenta um formato fechado: a ameaça surge, o jogador age para acabar com a ameaça, e o mundo retorna ao estado normal. Mas dentro da estrutura fechada há

⁶⁴ Fonte: adaptado de UVE Juegos, disponível em: <https://uvejuegos.com/analisis/Dragon-Age-Origins/Mas-divertido-que-el-te-con-Tolkien/5171/33012/2>. Acesso em: 14 jun. 2021.

uma estrutura de patamares, em que o jogador passa por uma série de aventuras para conseguir ajuda dos outros povos. Como foi dito, após o fim da *blight* a paz pode ter sido restaurada, mas o mundo não é mais o mesmo. As pessoas que morreram e as cidades destruídas não retornaram ao estado anterior.

Comparato (2000) apresenta outros dois tipos de estrutura: a Macroestrutura e a Megaestrutura. A Macroestrutura é a estrutura geral do roteiro. É nela que será decidida a duração do filme, e o número de horas ou de capítulos da história. Ela também abrange os esqueletos das cenas, a forma de montá-las, por onde começar, em que momento haverá o conflito principal, e em que parte será inserido o clímax da história.

Já a Megaestrutura, típica de games, divide a história ao longo das fases do jogo, com cada parte sendo mostrada ao jogador conforme ele avança. Ela compreende ainda a forma como são divididos os trechos de história e de *gameplay*. Esse é o formato mais comum pelo qual os jogos transmitem a sua narrativa ao jogador. Primeiro vem a abertura do jogo, em que é apresentado um pouco do tom e do mundo ao jogador. Logo após há o *gameplay*, em que o jogador vai aprendendo um pouco sobre as mecânicas do jogo. Em seguida surge mais uma parte de narrativa, onde há um avanço na história, seguido de *gameplay*, repetindo-se esse processo, até se chegar à luta ou desafio final do jogo, que, se vencida, leva à cinemática de encerramento do jogo.

Após essas definições, é preciso decidir por onde começar. Muitos filmes não começam pelo início cronológico. A animação *Megamente* (2010), por exemplo, se inicia com o protagonista caindo para a morte e narrando ao público como as coisas chegaram a esse ponto. O filme volta ao passado, quando seu planeta natal está entrando em colapso, e vai avançando até chegar ao momento da história em que ele está caindo. Nesse caso temos um filme contado inteiramente em *flashback*, até que na parte final, o clímax da história, há um retorno ao presente. Essa mesma estrutura é encontrada no game *Final Fantasy XV* (2016), em que começamos o jogo, na pele do príncipe Noctis, lutando contra Ifrit, um ser místico poderoso, junto com seus amigos. Porém, logo o tempo narrativo volta ao passado, para a sala do trono, onde Noctis está se despedindo de seu pai, o Rei Regis Lucis Caelum CXIII, para iniciar uma jornada em que se encontrará com sua noiva Lunafreya Nox Fleuret. Assim, toda a história do jogo se encaminha para a cena inicial, que é o presente da história e a

parte final do enredo, o seu clímax. Temos duas obras, em mídias diferentes, com tramas próprias, porém com uma estrutura narrativa semelhante.

Comparato (2000) aponta que a abertura da obra é chamada de ponto de partida e tem importância, uma vez que é a partir desse início que os personagens apresentam o problema que será resolvido ao final da história. É crucial que fique bem clara a apresentação do problema, já que se este for confuso ou mal exposto, pode gerar uma confusão no público, que pode acabar não compreendendo a trama.

Há um problema que autores de séries e telenovelas têm de enfrentar, que consiste em manter o interesse do público nessas obras, que são longas e podem cansá-lo. Em vista disso, na Macroestrutura dessas obras visa-se ordenar os pontos-chave da trama no sentido de manter a tensão dramática de cada capítulo. Além disso, obras muito extensas têm que deixar o telespectador ansioso pelo próximo episódio. Para isso se usa algo chamado de ponto crítico: um acontecimento, ou revelação com forte impacto, que em cada episódio é inserido no início e final de cada capítulo, criando um novo *plot* para aquela história. Utilizam-se também ganchos, termo que se refere a pontos críticos que são colocados no final de um capítulo, ou episódio, que só são resolvidos no próximo, gerando expectativas no público.

Apesar de os problemas mostrados acima estarem relacionados com séries e telenovelas, são semelhantes aos que muitos roteiristas de games enfrentam. Alguns gêneros de jogos, principalmente o RPG, têm um conflito-matriz, que é o conflito principal do jogo, e muitos outros conflitos menores, que são resolvidos durante a história. Assim, o jogo contém várias tramas acontecendo paralelamente ao enredo principal, funcionando de forma semelhante a uma série de televisão. Cada nova fase, vila ou mundo a que o protagonista chega têm seus próprios problemas, que o jogador deve resolver para avançar na trama. Jogos de RPG possuem uma estrutura episódica. A região inicial mostra o protagonista, personagem do jogador, alguns obstáculos simples, e expõe o problema que será resolvido até o final do jogo.

Após essa primeira apresentação do problema, há um gancho que conduz o jogador para a próxima cidade ou vila. Encontra-se alguém, um sábio ou especialista, com alguma habilidade ou conhecimento importante para a resolução do problema inicial. Porém, aquele personagem, ou a vila em si, está com um outro problema que deve ser resolvido antes que ele possa ajudar o protagonista. Após o herói resolver os problemas da região e conseguir o que era necessário, surge outra complicação que leva o jogador ao próximo local, e esses ganchos continuam fazendo a trama

seguir em determinada direção. É notável que essa estrutura faz o jogador seguir um caminho definido, guiando-o para onde o game designer quer que ele vá.

A microestrutura é a estruturação das cenas em si. Enquanto na macro o argumento é dividido em cenas sequencialmente na história, na microestrutura se planeja como elas serão apresentadas, ou seja, quantos personagens estarão em cena, onde eles começarão, como serão mostrados, sendo feito o rascunho inicial.

Na estrutura a história é construída de forma a causar o maior impacto possível no público, com o objetivo de emocioná-lo. Assim, a narrativa é planejada de forma mais criativa para prender o interesse do público, criando-se os momentos em que este se reconhecerá nos personagens, através de pontos de identificação. Esses pontos de identificação são as reações que o roteirista ou diretor deseja que o público tenha naquele momento da trama.

No decorrer da história haverá momentos em que a tensão dramática irá diminuir, e para compensar isso existe uma série de recursos que conferem agilidade à trama, para que o público não perca o interesse. Para Comparato (2000, p. 169), “A ideia de agilidade é intrínseca à estrutura. Sem ela não há ação dramática”. Esses recursos são: Antecipação, Inversão de expectativas e Suspense, cada qual com suas subdivisões e características.

A antecipação é o recurso que faz uso da capacidade do público de prever uma situação e criar uma expectativa, através de uma pequena informação que irá gerar nele um anseio por ver algo acontecer. Um exemplo é uma situação em que um personagem diz que irá cometer algum ato, como roubar algo ou matar alguém, e o público espera que alguma coisa se suceda. Há três formas de criar a antecipação: a telegráfica, por repetição e por contraste.

A telegráfica consiste em transmitir uma pequena informação, que pode ser verdadeira ou falsa, sobre um fato que irá acontecer mais à frente na história. Essa informação pode ser transmitida através de uma conversa, algum acontecimento ou um recado escrito — o importante é que chegue ao público.

Alguns RPGs usam esse tipo de recurso para criar a expectativa do confronto final, e mesmo de arcos menores dentro da narrativa. Em *Dragon Age: Origins*, com o surgimento da *blight* cria-se a expectativa do confronto com o líder dos *darkspawn*, assim como em *Dragon Quest XI*, em que num momento da história se faz menção a um poderoso feiticeiro, Mordegon, que está por trás da ação de vários monstros, e o jogador descobre que ele é o inimigo final da jornada do herói. Harry Potter é um

exemplo disso, sendo ele o garoto que sobreviveu ao bruxo das trevas Voldemort, o mesmo vilão que deverá enfrentar ao final de sua jornada, de acordo com uma profecia. Comparato (2000, p. 171) diz: “[...] este telegrama de antecipação será um ás que guardaremos na manga, ou evocaremos quando acharmos conveniente fazê-lo (isto é, para fazer aumentar o conflito)”.

A antecipação por repetição consiste em utilizar uma situação dramática várias vezes, criando situações cujo desfecho já é esperado pelo público. É um recurso mais utilizado em comédias, mas pode ser usado em outros tipos de história. Na comédia há personagens que têm alguma mania ou desejo forte de alguma coisa, o que acaba por criar situações engraçadas. A série *Chaves* (1971) é sobre um garoto pobre que está sempre faminto, e muitas das situações cômicas do personagem envolvem comida, nas quais ou ele acaba comendo tudo durante uma interação com outros personagens da vila, ou ele se coloca em situações cômicas para tentar comer algo.

Apesar de esse recurso ser pouco usado fora da comédia, ele pode ser útil para gerar tensão dramática. Na série *Arquivo X* (1993), no episódio “*Tithonus*”, há um fotógrafo, chamado Felling, que misteriosamente sabe o momento em que alguém vai morrer. Ao ver alguém em preto e branco em seu campo de visão, ele sabe que essa pessoa está condenada a morrer em pouco tempo. Essa capacidade é mostrada algumas vezes no episódio, e em certo momento a agente Scully, uma das protagonistas da série, é vista em preto e branco, o que gera tensão na trama e expectativa de saber como ela irá sobreviver (TITHONUS..., 2016). Esse recurso é passível de mudança, se a trama ou o personagem mudar, podendo-se alterar a repetição ou mesmo mantê-la. Se um personagem se transformar, evoluir na série, ele pode perder a característica que originava as situações de repetição, como forma de demonstrar sua evolução como personagem.

A antecipação por contraste se trata de contar uma história já conhecida, como os contos de fadas ou uma trama baseada em um fato real. Nesse caso, o público já sabe como a história transcorre e mesmo assim quer vê-la, revivê-la. Como aponta Mieke Bal (2017, p. 57, tradução livre): “O leitor sabe, mas o personagem não sabe como vai acabar a história. A questão que o leitor levanta não é ‘Como isso termina?’, mas ‘O personagem descobrirá a tempo?’”⁶⁵. Há muitos filmes sobre a Segunda Guerra Mundial, embora saibamos como foi o final do conflito. Mesmo assim, o público

⁶⁵ “the reader knows, but the character does not, how the fabula will end. The question the reader raises is not ‘How does it end?’ but ‘Will the character discover it in time?’”, no original.

enche salas de cinema para assistir a esses filmes, pois eles querem saber como essa história será contada. Esses filmes mostram personagens diferentes, com problemas diferentes, o que explica o interesse neles. Vejamos alguns exemplos.

Em *Resgate do Soldado Ryan* (1998), o Capitão Miller tem como missão resgatar o soldado Ryan, que acabou de perder dois irmãos na mesma guerra. Já em *Corações de Ferro* (2014), acompanhamos o Sargento e comandante de tanque Wardaddy, que tem a missão de atacar os nazistas dentro da Alemanha durante o fim da Segunda Guerra. Há vários outros filmes sobre essa guerra, alguns do ponto de vista dos soldados soviéticos, como *Círculo de Fogo* (2001), ou de um general japonês, como *Cartas de Iwo Jima* (2006).

Há também várias versões dos mesmos contos de fadas. *João e Maria*, lançado em 1987, é muito próximo do conto dos irmãos Grimm, sendo a história de duas crianças que são abandonadas na floresta e vão parar na casa de doces da bruxa. Uma versão posterior, *João e Maria: Caçadores de Bruxas* (2013), conta a vida dos dois irmãos quinze anos após os acontecimentos na casa da bruxa, agora mais velhos e como caçadores de bruxas. São dois filmes que bebem da mesma fonte, mas com abordagens muito diferentes.

A inversão de expectativas é a construção de uma antecipação em que se dá ao público um elemento que o faz esperar que algo aconteça. Assim, eles criam uma expectativa de como um evento se sucederá a partir do conhecimento prévio que já possuem, mas, ao invés de a narrativa entregar o que era esperado, algo diferente acontece, causando surpresa. A antecipação é a capacidade do público de prever algo com base no conhecimento que possui. Por exemplo, se uma pedra for jogada para cima, esperamos que ela caia em algum momento. Entretanto, quando a antecipação é contrariada isso gera surpresa, com uma forte sensação de espanto que prende a atenção do público, o que aumenta a vontade de continuar acompanhando a história para ver como a nova revelação vai influenciar as relações do personagem e da trama: “Uma boa surpresa é como um bom presente: o melhor que podemos fazer é guardá-lo para momentos especiais da nossa história, como o clímax, ou a resolução do problema, chaves da ação dramática” (COMPARATO, 2000, p. 173).

Assim, na estruturação do enredo, as viradas de expectativa devem ser inseridas nos pontos que causem maior impacto. Entre os fatores-surpresa há um

conhecido como *Plot Twist*⁶⁶, uma alteração em algum elemento da história com o intuito de surpreender o público que causa uma mudança na direção do enredo. Um dos mais famosos *plot twists* do cinema se dá quando Darth Vader revela ser pai de Luke Skywalker, o que causa um impacto profundo no protagonista, assim como no espectador.

Dragon Age: Origins apresenta várias surpresas durante a história, fomentando o interesse do jogador em continuar dando seguimento ao jogo, além de ligar a parte da narrativa à do *gameplay*. Por exemplo, em uma das primeiras missões do jogo, é pedido ao jogador, junto com um grupo de novos recrutas que também irão entrar para os *Grey Wardens*, uma ordem de guerreiros que lutam contra os *darkspawn*, que vá ao meio de um bosque pegar sangue de *darkspawn*.

Após essa missão ser concluída, é revelado ao jogador que o sangue coletado será bebido em um ritual, para que eles, o jogador e os dois recrutas, possam combater melhor essas criaturas. Porém, há um problema: beber o sangue pode ser fatal. O primeiro a beber morre logo depois de tomar o sangue, e o segundo recruta tenta fugir após ver seu companheiro morrer, mas é morto pelo líder do grupo rapidamente, sem chance de se defender. Vendo isso, o personagem do jogador não tem escolha a não ser beber o sangue. Obviamente, ele sobrevive ao ritual e se torna um *Grey Warden*. O mais importante aqui é que os elementos da trama são revelados aos poucos ao jogador, por meio de fragmentos de informação. Primeiro o pedido é feito, e o propósito só é revelado mais tarde. Assim é criada uma expectativa no jogador sobre o porquê de se pedir aquele item, para que a revelação do real propósito o surpreenda.

Além disso, essa missão faz uma ligação entre a narrativa e o poder do jogador de pressentir os *darkspawn*, uma habilidade da mecânica do jogo. E as revelações sobre o motivo do ritual não acabam no começo do jogo. Por causa de uma traição, o mestre dos *Grey Wardens*, Duncan, acaba morrendo no primeiro confronto com os exércitos dos *darkspawn*. Por isso, o jogador não toma conhecimento do segredo sobre o ritual e do motivo de os *Grey Wardens* serem os únicos que podem matar o líder dos *darkspawn*, o dragão *Archdemon*. Esse segredo só é revelado por outro mestre, que o jogador encontra perto do final do jogo, quando os preparativos para a batalha final estão em andamento. Assim, vemos como certos segredos são

⁶⁶ No livro *Da criação ao Roteiro* (COMPARATO, 2000), este termo era chamado de *Gimmick*. Porém, a definição atual deste termo está mais próxima do que chamamos atualmente de *Plot Twist*.

guardados para serem usados em uma situação em que o impacto de sua revelação pode elevar a tensão do clímax da história.

Por último, o suspense é uma antecipação urgente, uma situação tensa ou perigosa que se resolve rapidamente, podendo aumentar ou diminuir conforme a popularidade do personagem envolvido. Quando o herói ou um coadjuvante de que o público gosta se encontra em risco, o suspense é maior, em comparação à mesma situação envolvendo um personagem menor na trama.

Uma diferença do suspense para a surpresa é a quantidade de informação que o público e os personagens têm. No primeiro caso o público tem mais acesso ao que está ocorrendo, pois consegue ver, por exemplo, a posição do assassino, no cômodo ao lado do protagonista, que ignora a presença dele. Sabemos que ele corre perigo, e que pode ser morto pelo personagem principal a qualquer momento. Pode ocorrer o contrário também. O protagonista, que está se escondendo de um grupo armado, por um deslize deixa algo cair que faz barulho, chamando a atenção dos vilões para a direção onde se encontra o herói, o que gera tensão na cena. Vão eles vão achar e matar o herói?

Figura 24 – Em *Metal Gear Solid*, o jogador deve permanecer escondido e passar pelas fases sem ser visto.⁶⁷



Jogos do gênero *Stealth*⁶⁸, como as séries *Metal Gear* e *Splinter Cell*, trabalham com esse segundo tipo de suspense, em que o jogador tenta passar sem ser visto pelos inimigos, que não imaginam quão próximo ele está. Com um pequeno deslize,

⁶⁷ Fonte: adaptado de The Scapist, disponível em: <https://www.escapistmagazine.com/v2/david-hayter-doesnt-know-if-the-metal-gear-solid-remake-exists-but-is-happy-to-return-as-solid-snake/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

⁶⁸ O gênero *stealth* é um tipo de jogo de ação em que, ao contrário da maioria, se evita o combate, devendo o protagonista passar pelos níveis sem ser visto ou percebido, fazendo uso de várias habilidades ou armas silenciosas.

que faz o inimigo perceber a presença do personagem, a tensão aumenta conforme o inimigo se aproxima de onde ele está escondido, torcendo para não ser encontrado, pois isso pode causar o fim do jogo.

Comparato (2000) classifica o suspense em dois tipos. O maior, chamado também de suspense do personagem, consiste no surgimento de adversidades à medida que o protagonista tenta resolver os problemas, o que gera uma ânsia de saber se ele conseguirá se dar bem no final. E o menor, ou suspense por incidentes, são os infortúnios que surgem no caminho do protagonista, como algum obstáculo natural, ou problema de rápida solução, que não estão ligados ao enredo principal. Em jogos, o último se refere aos problemas criados durante as *side quests*⁶⁹ do game.

Todos os recursos apresentados até aqui servem para conferir uma direção dramática à obra, a qual tem os personagens como núcleo dramático, sendo o *plot* o elemento que liga a história aos personagens. Portanto, a união entre os personagens, que são o protagonista e os personagens secundários, a história, que é a ação que move a trama, e o *plot*, que é a maneira de estruturar a história e a forma de contá-la, resulta na ação dramática.

O ponto aqui é como a história é contada. O *plot* se move no sentido de gerar mais antecipações e expectativas, criando novas situações e mudanças, sendo a parte fundamental para o drama. Um núcleo dramático pode se desenvolver através de um ou vários *plots*, havendo tanto histórias com um *plot* quanto histórias com múltiplos. Deste modo, a estrutura pode variar de aberta a fechada, como apontado por Chklóvski (*apud* TODOROV, 2016).

Histórias com um *plot* são mais simples ou curtas, com um ou poucos personagens. Filmes normalmente possuem apenas um *plot* que se desenvolve e é solucionado durante a obra. No tocante a games, os jogos mais antigos ou com campanhas mais curtas normalmente apresentam apenas um *plot*⁷⁰. Porém, obras longas, como séries, jogos de RPG ou de mundo aberto, em que há tempo para apresentar mais arcos de histórias, mostrar o desenvolvimento de outros personagens e seus impactos no conflito-matriz, além de lhes dar maior profundidade, podem apresentar vários *plots*.

⁶⁹ *Side Quests* são objetivos secundários que não são obrigatórios para o avanço do jogo, podendo ou não revelar informações da trama, mas não sendo cruciais para o seu entendimento.

⁷⁰ Há filmes com mais de um *plot*, como *Star Wars: Os Últimos Jedi*, em que temos o *plot* do treinamento da Rey e o da história do Finn e da Rose, que ocorrem em paralelo.

Comparato (2000) aponta dois princípios do *plot*. O primeiro é a totalidade, que se refere à soma das partes do enredo. A história pode ser dividida em três segmentos: início, meio e fim, não importando por onde ela se inicia. Pode-se estruturar a obra de forma que os eventos sejam contados começando pelo meio da história, ou pelo fim. Em algum momento, por meio de *flashbacks*, os eventos que deram início à trama serão mostrados ao espectador/jogador.

O outro princípio, a unidade, se refere à mesma importância que as três partes da totalidade têm, sendo que caso uma delas seja retirada o sentido da história se altera, causando a perda de sentido da trama. Deve-se tratar as três partes, início, meio e fim, com o mesmo cuidado, não havendo uma mais ou menos importante, pois todas têm sua relevância. No início apresentamos o conflito, o qual, se for mal-apresentado, pode causar confusão no público durante o resto da obra. No meio se mostra o desenvolvimento do conflito, que se feito de maneira inadequada levará à perda de interesse por parte do espectador. E no fim estará a resolução do conflito, que deve ser feita de forma adequada, para que não haja frustração do público. A totalidade de uma obra é igual à somatória de todas as unidades. Como defende Comparato (2000, p. 180), “[...] *plot* não significa linearidade ou clareza de exposição, e sim que é um continuum sensorial e estético, um continuum dramático”.

Portanto, o *plot* é uma forma de relacionar os eventos de modo a gerar intensidade dramática, de organizar a ação para criar uma sensação, unindo as partes de forma a fazer sentido na trama, mesmo que essa organização não siga uma ordem cronológica. A série *The Witcher* (2019) é um exemplo de obra que apresenta os episódios fora da ordem cronológica, mas que lhes confere sentido e gera expectativa no público, que fica ansioso para saber como se desenrolarão os problemas que os personagens enfrentam. Outro exemplo é o filme do diretor Quentin Tarantino, *Pulp Fiction* (1994), em que os eventos da trama são apresentados fora da ordem cronológica.

Segundo Comparato (2000), pode-se classificar o *plot* em alguns tipos, sendo o mais importante deles o *plot* principal, que é a ação dramática central da história. É onde se encontra o conflito-matriz apresentado no início da história, sendo desenvolvido durante o desenrolar dela, e se resolvendo ao seu final. Há também o *subplot*, que é uma outra ação dramática que se configura como um contraste ou reforço ao *plot* principal, influenciando-o e integrando-se a ele em algum momento da trama. Já o *multiplot* é comum em novelas, em que não há um *plot* principal, mas

vários *plots* ocorrendo ao mesmo tempo. Como esse tipo de obra é desenvolvido em paralelo à exibição, uma das histórias pode acabar se transformando no *plot* principal. Por fim, temos o *plot* paralelo, em que há duas ou mais histórias de mesmo peso ocorrendo juntas, mas sem nenhuma ligação entre si, até que se entrelaçam em algum momento da trama.

A estrutura clássica, que é a mais comum, é dividida em três, primeiro ato, segundo ato e terceiro ato, que correspondem na história ao começo, o meio e o fim, sendo que cada ato apresenta suas próprias características, além de um começo meio e fim.

Segundo Syd Field, citado por Comparato (2000):

Sabemos que um roteiro é uma história contada em imagens, em diálogos, em descrições, e situada dentro de um contexto de estrutura dramática. Mas o que é uma história? E que têm todas as histórias em comum? Um princípio, um meio e um fim. O princípio corresponde ao primeiro ato, o meio ao segundo e o fim ao terceiro ato (FIELD *apud* COMPARATO, 2000, p. 187).

No primeiro ato temos a exposição do problema, ou uma situação desestabilizadora, algo que acontece e afasta o mundo, e o protagonista, do *status quo*. Aqui é onde começa a história, onde também se nota a criação de uma expectativa: o herói jura resolver o problema, vingar-se do vilão ou salvar a princesa. Pode-se ter no primeiro ato a antecipação do problema, ao invés de este aparecer logo no início, mas o mais importante é que o conflito apareça no primeiro ato.

No segundo ocorre a complicação do problema, ou seja, a situação que já era ruim piora, fazendo a tensão dramática aumentar. Assim, o herói tenta resolver o problema até alcançar um ponto crítico, uma situação limite, que culmina na crise.

Por último temos o terceiro ato, o fim da história, em que se encontram o clímax da obra e a resolução do conflito. Após o herói resolver o problema, o mundo volta ao estado anterior, porém o herói já não é mais o mesmo, pois a jornada que ele realizou o transformou. Como foi dito antes, durante a história o personagem cresce e se desenvolve através das experiências que teve durante sua jornada. Essa mudança está na descrição de Joseph Campbell da jornada do herói, ou monomito, em que, após o fim da jornada e restaurada a ordem do mundo, as coisas não são mais as mesmas para o herói.

Vogler (2015) chama esse crescimento do personagem de Arco de Personagem, sendo a catarse, uma liberação emocional purificadora, o clímax lógico

dele. Esse crescimento é algo que deve ocorrer ao longo da trama, de forma gradual conforme o desenrolar da história. O autor usa a jornada do herói para criar uma estrutura que guie os passos do Arco do Personagem, de modo que sua mudança pareça mais verossímil.

Figura 25 – Essa é uma representação do arco do personagem feita de forma a ficar semelhante à da jornada do herói. No final da jornada o herói terá mudado, crescido como personagem.⁷¹



Na análise do roteiro de um filme, série ou jogo, observa-se essa estrutura com frequência. Como exemplo, consideremos a animação *Justice League vs. Teen Titans* (2016). O primeiro ato apresenta alguns problemas, como a indisciplina do novo Robin, Damian Wayne, e a dificuldade que ele tem para se enturmar com os *Teen Titans*. Além disso, há o surgimento de uma sombra demoníaca capaz de possuir pessoas, e ela consegue se apossar do Superman.

No segundo ato há o desenvolvimento da história, a complicação do problema. Aqui é revelado que a sombra demoníaca é um dos agentes do Demônio Trigon, pai da personagem Ravena, uma das integrantes dos *Teen Titans*. A situação chega ao ponto crítico quando outras duas sombras, servos de Trigon, capturam outros membros da Liga da Justiça, como o Ciborgue, Mulher-Maravilha e Flash. Batman, para não ser possuído, toma uma dose de veneno e fica fora de combate. Durante o conflito entre os *Teen Titans* e a Liga da Justiça, já toda possuída, Ravena, vendo a

⁷¹ Fonte: adaptado de Oliveira e Camargo (2018).

derrota dos seus amigos, se entrega para que o grupo da Liga possa encontrar seu pai e libertá-lo, na tentativa de convencê-lo a poupar seus amigos.

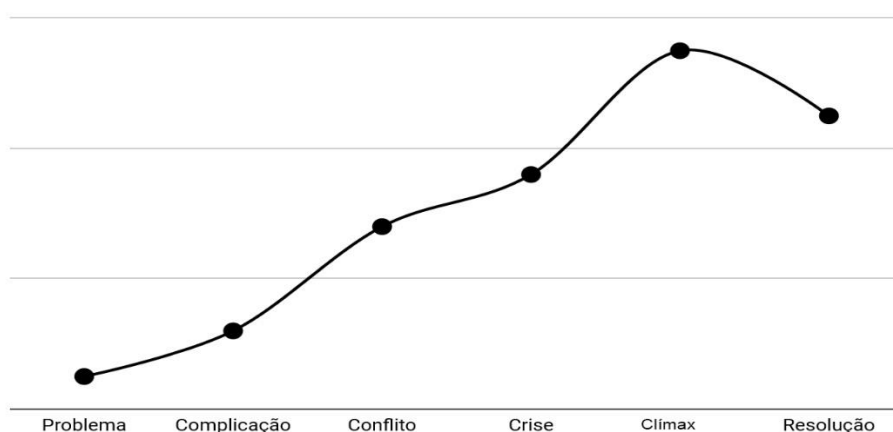
No terceiro ato, o clímax da história, Trigon é libertado, e os heróis têm de prendê-lo mais uma vez. A solução encontrada pelos *Teen Titans* é ir junto com Ravena para a dimensão em que Trigon está aprisionando e conduzir um ritual para prendê-lo outra vez lá. Enquanto isso a Liga da Justiça, com seus membros já libertos da possessão dos demônios de Trigon, tentam atrasá-lo na Terra. No final eles conseguem aprisionar Trigon, ajudando Ravena em seu problema em relação ao pai, e Robin começa a criar laços com os outros membros dos *Teen Titans*, tendo aprendido a respeitá-los como companheiros de equipe durante a jornada.

Além de percebermos como a trama se desenvolveu, notamos como Ravena e Robin também mudaram suas atitudes em relação a si mesmos e seus companheiros de time.

O diagrama de curva dramática mostra a dinâmica da estrutura. Podemos visualizar nele o crescente emocional da história. A tensão começa baixa durante a apresentação do protagonista, e vai aumentando conforme surge o problema, cresce mais quando o conflito desponta, e vai subindo à medida que a situação piora até o ponto da crise, e então há a resolução e a paz retorna, fazendo a curva dramática cair.

Figura 26 – A curva dramática mostra como a tensão cresce durante o desenvolvimento da história. Nota-se que após o clímax a curva tende a cair.⁷²

Curva Dramática



A tensão da história aumenta com o desenrolar da trama, não em uma curva de crescimento constante, mas de forma mais orgânica, havendo uma pequena

⁷² Fonte: elaborado pelo autor.

diminuição no ritmo de crescimento de uma etapa para outra. Há um momento de descanso para o público, pois um filme em que a ação não para acaba por deixar o público inquieto, angustiado. Da mesma forma, caso a curva dramática inicie muito alta e a tensão comece a decair, o público ficará entediado e perderá o interesse na história.

Essa curva mostra que o ideal para a estruturação da história é criar um fluxo adequado que não aborreça ou inquiete o público, que seja orgânico para gerar uma experiência agradável ao público, e um engajamento por parte das pessoas que acompanham a obra. Esse fluxo é muito parecido com o descrito por Mihaly Csikszentmihalyi (*apud* FULLERTON, 2008), que consiste em um estado em que o indivíduo perde a noção do tempo e da própria consciência quando está realizando uma atividade que lhe agrada: o estado de fluxo.

5.7 O tempo e o ritmo da trama

O tempo da história — ou tempo dramático, como define Comparato (2000) — é a medida do tempo em que decorre a história. É o “Quanto”, a quantidade de tempo em que os eventos acontecem, sendo a medida de tempo necessária para mostrar a história. Para Comparato (2000, p. 229), “É o tempo de que necessitamos para apresentar os objetivos dramáticos de uma determinada ação”.

Pode-se classificar o tempo dramático em dois tipos: o total e o parcial. O parcial é o tempo que decorre dentro da cena, podendo ser esta curta, de alguns segundos, ou longa, com vários minutos. Recentemente, o filme *1917* (2019) foi todo produzido em torno de um único plano-sequência, ou seja, o filme é mostrado em um único cenário do início ao fim, assim como o filme *Arca Russa* (2002).

O tempo total é a soma do tempo de todas as cenas. Não se trata do tempo real, mas do tempo da ficção. Um filme pode ter duas horas de duração real e contar a história de vários anos, como os filmes que tratam da história de vida de algum personagem. *Coração Valente* (1995) conta a vida do herói escocês William Wallace, desde a infância até sua morte quando adulto. Assim, temos um filme de 177 minutos que tem como tempo total algumas décadas.

O tempo dramático define o ritmo da obra, sendo a qualidade da obra de contar os eventos de uma história no tempo ideal, que pode variar conforme a época. Se

compararmos um filme dos anos 50/60 com os atuais, é perceptível a diferença no ritmo das cenas, principalmente nos filmes de ação.

Toda obra audiovisual tem um tempo, um ritmo, que é a soma do tempo dramático parcial de todas as cenas, que deve corresponder ao tempo ideal para causar a sensação planejada no espectador. O tempo dramático não está vinculado à duração da cena, uma vez que, dependendo de como for construída, uma cena curta de menos de um minuto pode causar aborrecimento e aparentar uma maior duração. E em contraste há cenas longas, mas com forte carga emocional, que mesmo durando vários minutos, passam a impressão de terem sido mais curtas, fazendo o público perder a noção do tempo, como aponta Comparato (2000).

Mieke Bal (2017) descreve algumas formas pelas quais o tempo de uma obra pode afetar o ritmo, e como elas são usadas para evidenciar algum elemento, pular outros que não são importantes, enfatizar efeitos psicológicos etc.

A elipse é um salto no tempo, em que uma parte do tempo da narrativa não é contada, por algum motivo. Algumas vezes, o tempo pulado é mencionado por meio de uma frase ou cena narrativa. No cinema, essa passagem de tempo é retratada através do uso de montagens em que páginas de calendários são removidas, ou de mudanças de estação na paisagem.

O resumo consiste em descrever ou mostrar rapidamente eventos de pouca importância. Por exemplo, nos filmes da franquia *Rocky*, são mostradas várias cenas que resumem o período de treinamento dele. Um exemplo nos games são as cenas que mostram a relação do personagem do jogador com o NPC Jack, antes da última missão do prólogo em *Cyberpunk 2077*. A função das cenas de resumo é a apresentação de informações, como mudanças de estação do ano ou passagem de tempo, e a ligação de cenas. Bal (2017) destaca que em alguns casos, cenas que normalmente seriam resumidas, são mostradas em sua totalidade, gerando um efeito dramático de realidade entediante.

Desaceleração é o contrário do resumo, ou seja, quando o tempo passa mais devagar por causa de um efeito psicológico nos personagens. Essa passagem de tempo mais devagar ocorre quando algum evento causa forte agonia ou pressão emocional em um determinado personagem e o tempo parece passar mais devagar. No cinema, esse efeito é empregado para dar mais impacto a cenas de ação e/ou evidenciar algum elemento importante durante a cena. Em games, a desaceleração costuma ser usada da mesma forma, servindo também para mostrar alguma

habilidade de velocidade do herói, como mirar e atirar de modo sobre-humano, tal como nos jogos *Max Payne* (2001) e *Red Dead Redemption* (2010), em que os protagonistas conseguem mirar e atirar enquanto o tempo passa mais devagar.

Por fim temos a pausa, que ocorre quando o tempo da narrativa para. Na literatura isso acontece quando o autor começa a descrever algum elemento dentro da cena, e durante esse processo o tempo da trama não passa.

A construção do tempo dramático se dá dentro da cena, que é a menor partícula do roteiro, por meio do diálogo. Assim, se um personagem diz que tem um problema que deve ser resolvido em poucos dias, o tempo dramático é maior do que seria se ele tivesse dito que o problema deve ser resolvido em poucas horas. Quando o tempo para solucionar um problema é curto, a tensão é maior, e a urgência em agir é transmitida ao público.

Comparato (2000) defende que o diálogo é o intercâmbio discursivo entre os personagens, é o texto que os atores irão recitar, servindo para definir os personagens, transmitir informações sobre a história e fazer o enredo avançar.

O modo como o personagem fala diz muito a respeito dele, de onde veio, seu estado social, sua cultura e nível de instrução. Não se espere que um simples camponês fale de maneira formal, ainda mais se a época em que se insere a história é a Idade Média, pois isso seria mais apropriado para um clérigo estudado, ou um nobre que aprecie a ciência. Um personagem que dialoga de maneira diferente do que se considera a norma, pode gerar um estranhamento, e caso não se trate de uma dica para o público de uma revelação futura, será somente algo que não está correto, que foi executado de maneira inapropriada para o público.

O diálogo pode definir o *plot*, e o que um personagem diz está relacionado à função dele na história. Entendemos a história através das falas dos personagens, e dos papéis destes na trama. Se o capitão, ou comandante das tropas reais, chega a uma cidade e diz que o rei exige que todos os filhos mais velhos sejam recrutados por causa da guerra, já sabemos que há uma guerra acontecendo em algum lugar. Caso o protagonista tente fugir por não concordar com a guerra ou achá-la injusta, passa-se ao público a mensagem de que a guerra não tem um motivo nobre, como lutar contra um invasor, mas o reino do personagem é o invasor. Assim, conforme os personagens conversam, nos damos conta do que se passa no mundo, dos problemas que os personagens têm de enfrentar, e do conflito da história. Além disso, o diálogo é o sentimento do personagem em face de um evento, o que ele fala ao ver algo

acontecendo diante de seus olhos, e algo que marca muito sua personalidade perante o público. O diálogo pode também aliviar a tensão através do humor, algo muito utilizado nos filmes de super-herói da Marvel, em que se faz uso desse recurso para criar um filme mais divertido, e menos sério.

Um segundo ponto importante sobre o tempo na história consiste em situar o momento em que os eventos da trama estão ocorrendo, além de situar a cronologia destes. Assim, o público sabe o que irá encontrar em um filme em que o tempo da história é a Idade Média, e o local é a Europa. Nesse caso o público espera ver castelos, soldados usando espadas, lanças e escudos, e estranhará caso algum personagem apareça com um revólver sem um motivo.

Além disso, é possível situar eventos de modo a deixar clara uma relação de causa/consequência, mostrando que algum acontecimento passado é responsável pela atitude de um personagem, ou pelo estado de uma região. Por exemplo, a descoberta de ouro em uma montanha pode ser o motivo de o protagonista se encontrar na região em que ocorre a história, além de explicar por que os prédios da cidade são simples e mal-acabados, uma vez que a cidade surgiu há pouco tempo por causa da corrida do ouro.

O tempo na história irá situar os eventos do mundo para o jogador/expectador, dando-lhe uma maior compreensão de como funciona a sociedade através da sua história cronológica.

6 A NARRATIVA E OS JOGOS E COMO ELES SE RELACIONAM

Vimos até agora quais são os elementos e as estruturas, tanto dos jogos quanto da narrativa, e agora vamos mostrar como essas duas formas se interrelacionam para criar a experiência que os jogadores procuram.

Muitos dos que estudavam tanto a narrativa como o lúdico achavam que o jogo e a narrativa não podiam conviver juntos, pois se acreditava que a natureza elementar de cada um interferia no outro, criando problemas. A narrativa, por ter uma estrutura mais linear e fixa, não possibilitaria ao jogo liberdade em suas escolhas, tornando-o mais previsível. O jogo, por sua vez, pela natureza imprevisível de seu resultado final, e sua estrutura mais voltada para a escolha e interatividade com o jogador, não permitiria que a narrativa criasse a expectativa e a tensão que são geradas pela ordenação dos acontecimentos dentro do enredo.

Porém, veremos que é possível a mescla do jogo com a narrativa e que os jogos mais modernos — e não somente os eletrônicos mas também os analógicos, os de tabuleiro e os RPGs de mesa — são ótimas formas de contar histórias.

Podemos considerar o xadrez como um dos primeiros jogos com algum elemento narrativo — a guerra entre dois reis. Posteriormente, nos primeiros jogos para *arcades* nos anos finais da década de 70 e início da década de 80, as histórias eram contadas nas ilustrações pintadas nas laterais das máquinas dos *arcades*, ou em pequenos livrinhos que vinham dentro delas junto com os jogos, como aponta Luz (2010). Porém, com o avanço da tecnologia, o jogo começou a usar a linguagem do cinema para apresentar sua narrativa ao jogador.

Há ainda muita controvérsia sobre como o jogo conta a história dentro dele, como a linguagem do cinema interfere tanto na jogabilidade quanto na narrativa dentro do jogo, como veremos mais à frente neste capítulo.

6.1 A ludologia e a narratologia

Durante muito tempo tem havido uma discussão entre os narratologistas, as pessoas que estudam a narratologia, e os ludólogos, que estudam os jogos. Isso acontece porque muitos ludólogos dizem que os jogos não são lineares, o que os torna incompatíveis com a narrativa, uma vez que uma história impediria a liberdade que os jogos oferecem ao jogador. Os narratologistas contra-argumentam, apontando

que jogos podem ser narrativas também, pois games podem ser usados como forma de contar uma história e muitos jogos já o fazem.

Um dos argumentos usados é a diferença entre a experiência de observador externo, o público que assiste a um filme ou lê um livro, e a imersão do jogador, que participa do jogo, como é descrito no artigo de Jan Simons (2007). Nele, os ludólogos afirmam que a diferença entre a narrativa e os jogos está no fato de que o público do primeiro observa os eventos esperando saber o que ocorreu, enquanto no segundo os jogadores se preocupam em saber o que vai ocorrer. Entretanto, estudiosos da literatura e do cinema contra-argumentam, dizendo que o público dessas mídias presencia os eventos narrados no presente, e sente a mesma sensação referente a “o que vai acontecer”.

Outro argumento sobre as diferenças entre esses dois campos é que o público de mídias não interativas sabe que em algum momento a história da obra vai chegar ao fim, enquanto nos jogos, principalmente em jogos de mundo persistente, como os MMORPGs, não há um fim definido. Essa afirmação também tem um contra-argumento, que é o fato de que os jogadores também sabem que o jogo terá um fim, pois há barras de vida e outros sistemas de progressão que apontam para o fim do jogo. Além disso, mesmo os MMORPGs têm um fim em suas atividades após as conclusões de seus objetivos.

Um terceiro ponto é que ao observar os jogadores jogando um game, o observador conclui que no mundo dramático os jogadores não têm controle sobre os eventos da narrativa, que eles não são capazes de afetar a trama. Entretanto, os designers respondem que o jogador que experimenta o mundo pela primeira vez, sente que tem total liberdade de interação, o que ocorre porque o mundo de jogo é projetado para o jogador, não um observador externo. Este é, como Schell (2008) disse, o fundamento de um bom *level designer*: fazer o jogador ir na direção certa de modo que ele se sinta no controle.

A despeito dessas tentativas de diferenciação, Jan Simons (2007), Espen Aarseth (2012) e outros demonstram que há elementos comuns entre os jogos e a narrativa. Como Simons (2007) aponta, ambos usam o termo história para descrever a sequência de ações e eventos que constitui uma narrativa. Entretanto, há certas diferenças em como a narratologia e a ludologia veem a história.

Na narratologia, para se reconstruir uma cadeia cronológica de eventos, é preciso reconhecer qual deles é essencial para a história, ou seja, qual deles não pode

ser removido ou alterado sob pena de acabar com ela. Esse elemento é chamado de função cardinal ou núcleo⁷³ por Barthes, segundo o artigo de Simons (2007). Para identificar o núcleo de uma história, o narratologista deve partir do final desta e retroceder até encontrar os eventos que devem ocorrer para criar as condições de existência dos eventos futuros.

Em jogos isso muda, pois os resultados destes estão no futuro e são indeterminados, ou seja, ainda vão ocorrer. Como os ludólogos apontam, o jogador ainda consegue influenciar o resultado final de um jogo durante o desenrolar da trama. Contudo, pode-se argumentar que mesmo que o jogo ainda não tenha sido concluído, há como prever o seu resultado possível — o jogador pode vencer ou perder —, o que mostra que essa ideia é uma confusão entre a temporalidade de uma sequência de eventos e sua estrutura lógica. Isso se dá porque ao jogar um jogo, o jogador tende a calcular suas ações e escolher aquela que o leve ao melhor resultado, mesmo em games em que há mais resultados que somente ganhar ou perder.

Mas essa visão sobre a temporalidade dos eventos é sobretudo uma questão de focalização (SIMONS, 2007). Do ponto de vista da narratologia, o caminho para o resultado final pode ser traçado através da identificação das ações que o jogador realizou para alcançar aquele resultado. Já do ponto de vista da ludologia, cada ação realizada pelo jogador é escolhida entre várias possíveis, de acordo com sua estratégia. Assim, a estratégia de um jogador define a sua ação lógica, que influencia o jogo e é influenciada por ele.

Como vimos antes, o jogador realiza uma ação de várias possíveis, à qual o sistema do jogo responde, alterando o estado do game e mostrando tal alteração ao jogador, que após avaliar a nova situação realizará outra ação, até que a partida se finalize. Essa sequência de ações e respostas deixa um rastro de eventos, que é a narrativa do jogo.

Além disso, há outros elementos que jogos e histórias têm em comum, conforme demonstra Aarseth (2012). Ele elenca quatro elementos comuns tanto ao jogo quanto à narrativa, que são o Mundo, os Objetos, Agentes e Eventos, sendo que cada um desses elementos tem características próprias.

O mundo pode ser um corredor linear, como em *Final Fantasy XIII*, *Sonic* e *Half-Life*, onde o jogador só pode seguir em uma direção, um labirinto com várias

⁷³ Kernel, no original.

bifurcações, em que há várias rotas disponíveis ao jogador, como em *Far Cry 2* e *Dragon Age: Origins*, ou um mundo aberto, onde o jogador pode seguir para qualquer parte do mundo, como em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, que é um ótimo exemplo, pois o jogador pode ir para onde quiser, não havendo um caminho definido a ser seguido. Há jogos que contêm mais de um desses modos, como *Final Fantasy XIV*, um MMORPG de mundo aberto em que há lugares em formato de corredores ou labirintos, as *Dungeons* e as *Raids*⁷⁴, regiões localizadas dentro do jogo, mas ao mesmo tempo separadas em instâncias próprias.

Os objetos são classificados por sua maleabilidade, podendo ser: estático não interativo, como itens do cenário com que o jogador não pode interagir; estático usável, como poções e itens com que o jogador pode interagir nas fases; destrutível, como barris explosivos, paredes que podem ser derrubadas em jogos de tiro e construções em jogos de estratégia; trocável, como armas e armaduras em jogos de RPG; criável, como os itens que podem ser produzidos em jogos pelo jogador, como armas e armaduras, além de poções; e inventado, que consiste nas criações dos jogadores, como as criaturas do jogo *Spore*, em que há ferramentas que permitem ao jogador criar suas próprias espécies, construções e veículos. Assim como os mundos, jogos podem ter vários, se não todos, os tipos de itens. *Final Fantasy XIV* tem quase todos os tipos de itens citados acima, exceto o do tipo inventado.

Personagens (agentes) podem ser classificados como: “bots”, que é uma abreviação da palavra *robots* (robôs, em inglês), que são personagens sem nenhuma característica cuja função é interagir com o jogador, normalmente tentando derrotá-lo; rasos, que são os personagens que têm nome e aparência própria, mas pouca personalidade, que habitam uma cidade e têm alguma missão para o jogador; e profundos, que são os que possuem mais características de personalidade, podendo ser classificados como planos ou redondos. Jogos costumam ter os três tipos de personagens. Em *Final Fantasy XIV*, os “bots” são os monstros e alguns aliados que o jogador encontra no mundo do jogo. Os rasos são os personagens que têm missões para o jogador, ou aparecem em algumas partes da história principal. Já os profundos

⁷⁴ *Dungeons* e *Raids* são regiões onde os jogadores têm que trabalhar em grupo para vencerem desafios que sozinhos não têm condições para vencer, como monstros mais fortes que os encontrados no mundo normal do jogo. *Dungeons* são para grupos pequenos de quatro a cinco jogadores, enquanto *Raids* são para dez ou mais jogadores.

são os companheiros de aventura do jogador e os antagonistas principais, que são desenvolvidos durante o jogo.

Os eventos podem ser inseridos em um gradiente núcleo-satélite, de acordo com a possibilidade ou não de serem mudados ou removidos sem causar o fim da trama. Os núcleos são os eventos que devem ocorrer para que a história aconteça, enquanto os satélites são os eventos que podem ser mudados ou removidos com pouca alteração na estrutura principal da trama. Um evento pode ser: totalmente planejado, sendo pura história em que o jogador não tem influência; satélite dinâmico, sendo possível mudar as partes não nucleares da trama; núcleo dinâmico, em que o jogador consegue escolher ações que alteram elementos principais da trama, como em algumas missões principais da série de games *Mass Effect*, em que certas escolhas podem acarretar a morte de personagens importantes, afetando a trama mais tarde; e histórias sem núcleo, o que Aarseth (2012) denomina de puro jogo.

Como base em suas definições, Aarseth (2012) construiu o seguinte gráfico:

Figura 27 – Gráfico com os quatro elementos comuns entre narrativas e jogos.⁷⁵

O Modelo Variado

Referente :	Mundo	Objeto	Agente	Evento
Pura História (Guerra e Paz)	Inacessível	Não interativo	Profundo , Rico, Personagem redondo	Totalmente Planejado
Fahrenheit	Única Sala	Estático, Usável		
Half Life 2	Corredor Linear	Modificável		Satélite dinâmico, história jogável
KOTOR	Labirinto com vários cursos	Destrutível	Personagem Plano	
Oblivion	Mapa com várias missões	Criável		Núcleo Dinâmico
Puro Jogo (Minecraft)	Mundo Aberto	Inventado	"Bots", sem identida- de individual	Sem núcleo, puro jogo

Na Figura 27 temos que quanto mais alto o elemento mais próximo do polo narrativo ele se encontra, e quanto mais baixo mais próximo do polo lúdico. Deste modo, quanto mais o mundo do jogo é inacessível às interações do jogador, menos

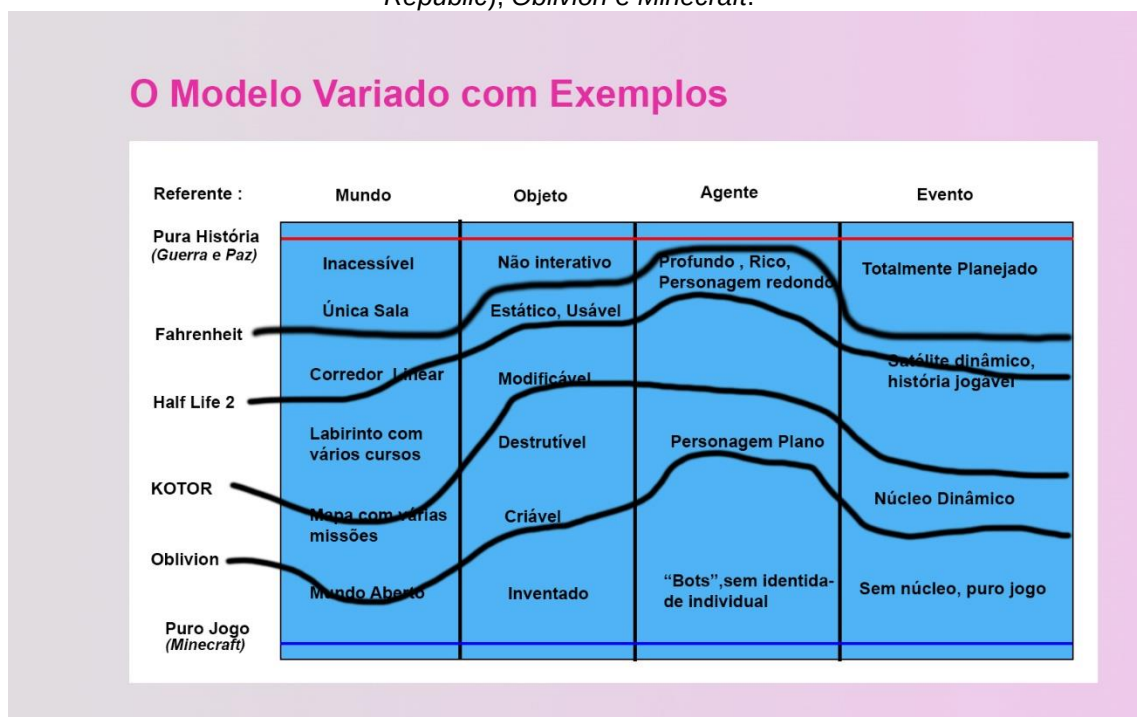
⁷⁵ Fonte: adaptado de Aarseth (2012).

os objetos do jogo são interativos e mais os personagens são profundos e redondos, e quanto mais os eventos são planejados, mais próximo do polo narrativo este jogo se encontra.

No outro extremo, percebe-se que quanto mais aberto é o mundo de jogo, mais os objetos são inventados pelo jogador, mais os agentes são “bots”, menos os eventos possuem um núcleo narrativo e mais próximo do puro jogo é este game.

Utilizando esse gráfico, Aarseth (2012) classificou cinco jogos pelos critérios dos elementos presentes no jogo e na narrativa.

Figura 28 – Os jogos analisados por Aarseth foram *Fahrenheit*, *Half-Life 2*, *KotOR* (*Knights of the Old Republic*), *Oblivion* e *Minecraft*.⁷⁶



Um ponto a se notar nos exemplos de Aarseth (2012) é que os jogos usados na sua análise são, em sua maioria, games em que a perspectiva do jogador é em terceira pessoa, ou seja, o jogador vê seu avatar por cima ou por trás. Outro ponto é que se trata de jogos em que o jogador controla um avatar e interage com outros elementos dentro do mundo virtual daquele game. Isso nos permite inferir que a estrutura dos elementos que se relacionam com a narrativa varia conforme a necessidade de cada jogo.

⁷⁶ Fonte: adaptado de Aarseth (2012).

Todos os jogos permitem ao jogador andar pelo mundo do jogo e interagir com certos elementos dele, porém alguns estão mais presos à necessidade narrativa do que outros, o que pode, em certo sentido, limitar a interação do jogador com esses elementos, mas também pode ocorrer o contrário, permitindo-se maior liberdade de interação em detrimento de uma narrativa mais tradicional.

Fahrenheit (2005), também conhecido como *Indigo Prophecy* nas américas, é um jogo de ação e aventura em que o jogador controla o personagem Lucas Kane, que em um estado de transe, controlado por uma entidade, assassina um homem no banheiro de um restaurante. O jogador pode explorar o cenário onde se encontra, interagir com certos itens no cenário e conversar com outros personagens. O jogo tem um foco muito grande na sua narrativa, o que reflete em como o jogador interage com os elementos do mundo do jogo. O mundo do jogo é composto de vários mapas, que funcionam como salas onde o jogador pode se relacionar com outros objetos e personagens. Além disso, cada mapa se liga a outro de forma que o jogador, na maioria das vezes, não pode escolher para onde seguir. Os itens do jogo são estáticos, sendo coletados para serem usados nos momentos corretos. Na trama os personagens mais importantes são profundos e ricos em personalidade, sendo que a interação do jogador com eles é que vai determinar o resultado no final do jogo. Por fim, os eventos do jogo são todos planejados, com o triunfo ou o fracasso levando a uma cena específica. Os eventos consistem em cenas em que o jogador pode escolher o rumo através de escolhas de respostas em um sistema de diálogos ou, quando há uma cena de ação, através de *quick time events*, que são momentos em que aparece na tela uma sequência de botões que o jogador deve apertar para conseguir passar por um obstáculo. O resultado é que o jogador tem pouco poder para alterar a trama, e mesmo esse poder só é exercido nos limites de opções já planejadas. As interações com itens e com outros personagens também são definidas de antemão: os itens só funcionam nos pontos certos, e os personagens falam e respondem segundo um *script* predeterminado. As consequências seguem um roteiro, e o jogador pode conseguir convencer outros personagens de sua inocência ou não, o que altera o final da trama, mas dentro dos limites predefinidos.

Já o jogo *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006), que está na outra ponta da análise do Aarseth (2012), oferece ao jogador maior liberdade na exploração da trama e do mundo. *Oblivion* é um RPG de mundo aberto no qual, em primeiro lugar, o jogador constrói seu personagem, escolhendo sua classe e distribuindo pontos entre suas

habilidades. Após uma rápida série de eventos planejados, em que o jogador deve fugir de uma prisão, ele fica livre para ir aonde quiser no mundo do jogo. Os eventos iniciais dão ao jogador uma ideia do que está acontecendo no mundo, da trama do jogo, porém ele é livre para escolher se vai seguir as missões principais, que fazem avançar a trama, os eventos nucleares, ou explorar o mundo do jogo e cumprir as missões secundárias, os eventos satélites. E mesmo esses eventos nucleares são passíveis de alteração, o que faz o jogador ter um poder maior de influência na trama. Em comparação aos personagens de *Fahrenheit*, os personagens de *Oblivion* são, em sua grande maioria, superficiais, limitando-se a oferecer missões, e a repetir a mesma fala em todas as interações com o jogador após a conclusão dessas missões. Além disso, muitos deles são ‘bots’ que tentam matar o jogador em batalhas pelo mundo ou dentro das *dungeons*.

O trabalho de Aarseth (2012) demonstra que a relação entre a narrativa e o lúdico nos jogos é muito variada, sendo sobretudo uma escolha de design. Não é uma questão de narrativa *versus* lúdico, mas uma questão de quanto o jogo vai focar o elemento narrativo ou o *gameplay*. E essa questão considera apenas o âmbito da narrativa tradicional, mas há uma outra narrativa, que é algo próprio do jogo, a narrativa que surge das interações do jogador com o jogo — a narrativa emergente. Ela consiste em um modo de contar uma história através da interação do jogador com os sistemas do jogo, algo que veremos mais adiante.

Figura 29 – À esquerda temos *Fahrenheit*, e à direita *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.⁷⁷



⁷⁷ Fonte: adaptado de The Gebs 24, disponível em: <https://twitter.com/JuicyGameReview/status/1026223246327377920/photo/2>, e What Culture, disponível em: <https://whatculture.com/gaming/11-powerful-video-game-opening-sequences-that-gave-you-chills>. Acesso em: 14 jun. 2021.

6.2 A interatividade e como os jogos contam suas histórias

Uma das características dos jogos é a interatividade. O jogador participa do jogo, se relacionando com os objetos dentro dele, as suas regras e outros jogadores, caso seja um jogo *multiplayer*. A interatividade é sua principal diferença em relação às outras formas de mídia de entretenimento, como a literatura e o cinema. Nessas outras mídias, o público somente aprecia a obra já terminada, não sendo capaz de mudar o que está sendo mostrado nela, ou seja, as pessoas são receptoras passivas. No jogo o jogador participa podendo construir a sua própria história, sendo o jogador um agente ativo na experiência dos jogos.

Em seu artigo, “Designing Game Narrative”, Terence Lee (2013) argumenta que as diferenças entre as formas de transmissão de ideias da literatura, do cinema e do videogame têm relação com suas próprias linguagens como mídias. Além disso, cada uma delas apresenta “dimensões” diferentes para contar uma história, que são os elementos que compõem e diferenciam essas linguagens uma das outras.

Na literatura temos uma mídia unidimensional, em que o autor tem como meio de transmitir sua história o uso das palavras. Com elas o autor trabalha de forma a apresentar os personagens, o que eles sentem, como eles reagem aos acontecimentos da história, o desenvolvimento do conflito, as ações do protagonista para superá-lo. É com as palavras que o autor define o ritmo da história, o estilo de sua escrita, o fluxo da narrativa e a forma como o público vai imaginar o mundo descrito no livro. Isso remete ao que Todorov (2016, p. 58) escreveu: “[...] enquanto, na palavra, a integração das unidades não ultrapassa o nível da frase, em literatura, as frases se integram de novo em enunciados, e os enunciados, por sua vez, em unidades de dimensões maiores. Até a obra inteira”.

Já o cinema, segundo a teoria de Terence Lee (2013), é uma mídia bidimensional, em que há a adição de uma segunda camada sensorial para contar a história, com o uso da imagem e, posteriormente, do som. Nessa mídia, ao contar a história, o diretor busca os melhores cenários e ângulos de câmera para compor as cenas, conduzindo os atores de forma a transmitir os sentimentos dos personagens de forma mais intensa possível. Depois de filmar todas as tomadas, ele monta o filme até o ritmo da história e seu fluxo ficarem adequados à proposta e ao tom da história. Assim, a primeira dimensão, ou camada, da literatura é somada a uma segunda dimensão sensorial, a imagem e o som, para se contar a história.

Já ao se contar uma história em um jogo, há a adição de uma terceira dimensão, a interatividade, que é a capacidade do jogador de participar da história, tomar decisões e escolher o caminho que quer seguir dentro do mundo do game. Porém, como é que contamos a história nos games?

O jogador anda pelo cenário do jogo, supera obstáculos, desvenda alguns quebra-cabeças e derrota inimigos, tudo isso durante o *gameplay* do jogo, ou seja, a parte em que o jogador tem o controle do personagem. Mas chega um momento em que o HUD desaparece, a câmera muda para outro foco e o jogador não controla mais seu personagem, passando de elemento ativo para passivo, de ator para plateia. É nesse momento que a história é contada, que novas revelações são feitas ao jogador. É o momento em que ele descobre algo novo, para onde deve ir para dar prosseguimento à narrativa.

Figura 30 – As dimensões de cada mídia: livros, cinema e games.⁷⁸



Esse evento em que o jogo para a fim de contar a história é chamado de *cutscene*, ou cinemática. É o ponto em que, em um jogo, se usa a linguagem de origem no cinema para contar a história do game, o que gera uma separação entre a jogabilidade e a narração, que se tornam dois modos distintos no jogo. Aqui nos deparamos com o problema: a interatividade, que torna o jogo diferente de outras mídias, é deixada de lado no momento em que se decide contar a história deste.

Em seu artigo, Terence Lee (2013) compara isso a uma adaptação de um livro para o cinema em que um ator senta em um banco e começa a ler o livro para a câmera, usando a forma de contar a história da literatura dentro da mídia do filme. Nesse caso, não importa o quanto a história seja boa. O filme será ruim, porque há uma divisão entre a narração e o aspecto visual. Mesmo que o diretor insira cenas de

⁷⁸ Fonte: adaptado de Lee (2013).

paisagens e natureza para criar uma sensação agradável ao público, isso não passará de uma distração. Pode-se dizer que o modo de contar a história nesse filme hipotético está errado por não utilizar a linguagem que torna o filme um filme. Assim, para o filme conseguir entreter o público, a história deve ser contada usando-se a linguagem própria de sua mídia.

Entretanto, o que mais se vê nos jogos é esse esquema de alternar entre os modos de jogabilidade e de narração, até o jogador terminar o jogo. Apesar disso, a maioria deles atinge grande sucesso todos os anos. Mas quantos desses jogos são lembrados por sua história? Consideremos a série *Battlefield*, cujos primeiros jogos nem modo história possuíam. Qual é a importância da narrativa em *Battlefield 3*, que teve até dublagem em português? Baixa. O maior motivo para os jogadores consumirem esse conteúdo é o desejo de ganhar uma arma no modo *multiplayer*. O mesmo pode ser dito dos *Battlefield 4*, 1 e 5, em que o principal atrativo é o *multiplayer*. A experiência do modo *single-player* nesses jogos é considerada fraca, tanto pelo público em geral como pela crítica especializada.

Entretanto, não se pode dizer que todas as histórias em jogos são ruins, pois há vários games que seguem essa fórmula e têm histórias aclamadas pelo público e pela crítica em geral. Temos como exemplos *Half-Life 2*, vários jogos da série *Final Fantasy*, da série *Persona*, jogos de estratégia como *Command & Conquer*, *Starcraft* e *Warcraft*. O ponto é que há uma diferença entre a história e a forma como ela é contada⁷⁹.

6.3 A importância da narrativa para o jogo

Primeiro, vamos refletir sobre o que faz um jogo. Ao ligar um game em qualquer console, a primeira coisa que o jogador vê é a tela de abertura, com o título e alguma imagem que já tenta mostrar do que o jogo se trata. Ao passar pela tela de título é mostrado uma cinemática de abertura do jogo, como em *Dragon Quest XI*, já apresentando um pouco do mundo do game e mostrando o tom do jogo. Após a

⁷⁹ Em seu artigo, Terence Lee (2013, *online*) escreve: “*It doesn’t matter how good your story is. What matters first is how good your storytelling is, and that’s defined by what medium you’re telling that story in, whether it’s a book, movie, or game*”, que traduzido é: “Não importa quão boa é sua história (story). O que importa é quão bom é seu modo de contá-la (*storytelling*), o que é definido pela mídia em que você está contando a história, seja um livro, filme ou game”. Depreende-se que mesmo jogos com ótimas narrativas não utilizam um método adequado à mídia que pretende transmitir sua história.

abertura o jogador segue para o começo do jogo, em que ele vê o mundo, os personagens, a primeira fase ou cidade do game, até que ele encontra alguém, ou acontece algum evento, que começa a situar o jogador no mundo e lhe esclarece o que ele deve fazer para iniciar sua jornada, seu primeiro objetivo. Assim, o jogador se põe a cumprir o que lhe foi solicitado e então começa a lutar, dirigir, construir ou realizar qualquer ação que as mecânicas do jogo permitem que ele faça para atingir o objetivo da missão.

Podemos notar que há alguns elementos que fazem parte do jogo: a estética, a mecânica, a história e a tecnologia, como aponta Schell (2008). A estética é o primeiro elemento com que o jogador se depara ao ver o jogo, mesmo em jogos como os de tabuleiro. Antes de começar a jogar, o jogador já olha as peças, as ilustrações das cartas, os componentes do jogo, etc. O mesmo ocorre nos games, em que a primeira coisa que o jogador vê, mesmo depois de passar pela tela de título e pela abertura, são os gráficos do jogo. O cenário da primeira fase, as cores e seus tons, os modelos — ou *sprites*, em jogos 2D — dos personagens. O elemento da estética já começa a situar o jogador no mundo do jogo, já que os tons de cor, a ambientação dos cenários e o design dos personagens já passam informações sobre o mundo do jogo ao jogador, causando uma primeira impressão e já criando nele expectativas do que irá ocorrer no jogo.

O segundo elemento com que o jogador tem contato em um jogo normalmente é a história, que costuma já ser introduzida na abertura do jogo. Em seguida o jogador é inserido no mundo do jogo, onde ele pode explorar o cenário até encontrar algum NPC, ou acionar algum evento em que lhe será introduzido o começo da trama. Nesse ponto algum personagem vai dizer algo ao jogador, ou pedir-lhe alguma coisa, levando-o à sua primeira missão. *Dragon Quest XI* começa com uma abertura mostrando uma reunião de nobres em um castelo, que logo é destruído por uma horda de monstros. Na cena seguinte, vemos a rainha, com seu bebê em uma cesta e uma pequena menina, tentando fugir enquanto é perseguida por cavaleiros de armadura negra sem cabeça. O cesto, com o bebê, cai em um rio que o leva para longe, sendo resgatado por um velho pescador na manhã seguinte.

Há um salto no tempo e o bebê já é mostrado crescido, sendo ele o personagem do jogador. Logo uma jovem se aproxima do personagem — ela é Gemma, a amiga de infância do protagonista. Após a abertura do jogo, Gemma já lhe passa a primeira tarefa: subir até o topo da colina próxima à vila para que os dois façam o ritual de

passagem à vida adulta. Nesse ponto o jogador é livre para andar pelo mapa e conhecer outros NPCs, que o informam sobre a vila, o ritual e a região. Durante o ritual, o jogador descobre que ele tem um poder especial, e mais tarde, na vila, sua mãe adotiva acaba por lhe relevar sua origem, dizendo que ele deve falar com o rei para saber mais sobre seu poder e passado. Aqui o jogador começa sua jornada pelo mundo, interagindo com outros NPCs, matando monstros, encontrando tesouros e se familiarizando com a história do jogo.

Figura 31 – *Dragon Quest XI* é um RPG com arte do famoso desenhista de mangá Akira Toriyama.⁸⁰



Dragon Age: Origins começa com uma introdução à história do mundo do jogo, descrevendo como um grupo de magos tentaram chegar à cidade onde moram os deuses, mas acabaram sendo amaldiçoados e transformados nos *darkspawn*, uma horda de humanoides deformados sob o comando de um dragão demoníaco, o *Archdemon*. Essa introdução é mostrada através de uma animação 2D, usando ilustrações semelhantes às de livros medievais. Essa escolha de estilo serve para retratar o tipo de mundo do jogo, que é de fantasia medieval.

Logo após situar o jogador no passado do mundo de Thedas, o jogo mostra Duncan, o líder de um grupo que luta contra os *darkspawn*, os *Grey Wardens*. Aqui já são mostrados os gráficos reais do jogo, em 3D, e o jogador é exposto ao ambiente e estilo visual do jogo. Assim que essa primeira apresentação termina, o jogador é

⁸⁰ Fonte: adaptado de The True Jean-Jerem, disponível em: https://twitter.com/Yaroph_/status/1208059330207072256/photo/2. Acesso em: 14 jun. 2021.

levado à tela de criação de personagem, e este é um aspecto interessante do jogo. Em *Dragon Age: Origins*, a raça ou a classe do seu personagem define a história de instrução do jogador. Em outras palavras, há uma história introdutória que mostra um pouco da cultura da raça que o jogador escolher, além de proporcionar um passado ao personagem que o jogador controla antes de mostrar a história principal do jogo. Além disso, a história inicial serve de tutorial para o jogador aprender os comandos básicos do jogo. Assim, a introdução do jogo mostra o tom, o mundo, a história do jogo e ensina o jogador a jogar.

Após a introdução do jogo, em que são apresentadas a estética e a história deste, o jogador tem contato com o *gameplay*, ou seja, as mecânicas do jogo. Os games são compostos de alguns conjuntos de sistemas de jogo que trabalham juntos para oferecer uma boa experiência ao jogador.

Em *Dragon Quest XI* há o sistema de combate, que consiste nos elementos do jogo relacionados com o modo como o jogador interage com os monstros espalhados pelas fases. Como exemplo, pode-se citar as habilidades que cada personagem controlado por ele tem de causar danos nos inimigos, curar os aliados e prover suporte aos grupos. Já as habilidades dos inimigos que o jogador está enfrentando lhe causam problemas, dando-lhe o desafio que procura. O jogador tem, durante o combate, o objetivo de derrotar os monstros da forma mais rápida e eficiente possível, para poupar recursos, como mana — a energia mística que é consumida para soltar magias e habilidades especiais —, para os próximos encontros com inimigos. Além disso, o jogo apresenta um sistema de progressão, que em um primeiro momento são os pontos de experiência, que servem para aumentar o nível dos personagens controlados pelo jogador, que a cada novo nível libera pontos para serem gastos em novas habilidades. O sistema de progressão também cuida para que o jogador tenha os equipamentos adequados para enfrentar os desafios pela frente durante a jornada.

O sistema de progressão não está vinculado apenas ao lado mecânico do jogo, mas também ao lado estético. Ao se adquirir um novo equipamento, como uma espada, normalmente os games o representam de forma gráfica, em que cada arma segurada pelo personagem tem uma aparência própria, o que faz parte do sistema de progressão, que mostra de forma visual a evolução do personagem. A progressão na história também faz parte desse sistema, que controla como o jogador conseguirá acesso ao próximo capítulo, se por meio de evento ou de encontro com algum personagem que dará continuação à narrativa do jogo.

Outro sistema do jogo é o de exploração, que consiste em viajar pelo mundo do jogo, encontrando novos locais, masmorras, NPCs e missões, ligadas ou não ao *plot* principal da história, sistema esse que está associado ao de progressão, combate e narrativa, já que cada novo local terá novos eventos, monstros e encontros que avançam com a história do jogo.

Ligando esses elementos — estética, história e mecânicas — está a tecnologia, que é como a argamassa que une todas as partes. Os primeiros jogos de RPG tinham gráficos muito simples, com duas cores, normalmente preto e branco, e imagens estáticas. O primeiro foi o jogo *Dungeon* (1975) (HOSCH, 2019), que era um game em sua maior parte em formato de texto, com poucos elementos gráficos. Posteriormente, com o desenvolvimento de novas tecnologias, os jogos começaram a ter gráficos mais complexos e sons, como é possível notar no game *Ultima* (1981), um jogo para Apple II (HOSCH, 2019). Com o surgimento de novas tecnologias, é possível criar jogos com melhores gráficos, animações, estrutura narrativa, sistemas de missões com múltiplas conclusões e vários elementos que antes não eram possíveis. A tecnologia costuma ser a parte menos perceptível pelo jogador, uma vez que se situa na camada de percepção abaixo dos outros elementos, mas é o que possibilita a existência do jogo na forma total como o jogador o experimenta.

Figura 32 – *Ultima* foi um dos primeiros RPGs com uma interface gráfica, lançado para Apple II em 1981.⁸¹



⁸¹ Fonte: disponível em: https://external-preview.redd.it/s33wwHb__URdBGm6GCzip1b32CS4Sh89tX7ywrEctdQ.jpg?auto=webp&s=a647d623bab2485aaf15218800c730156bc5c923. Acesso em: 14 jun. 2021.

É possível avaliar a qualidade de um game analisando como esses quatro elementos trabalham juntos para criar a experiência que o jogo quer passar ao usuário. E visto que cada elemento trabalha para reforçar o outro, podemos inferir que a qualidade de um game é maior que a soma de suas partes isoladas.

Em um jogo de terror, o objetivo é proporcionar uma experiência de aflição e medo ao jogador, e para tal a estética do jogo faz uso de ambientes escuros e claustrofóbicos, antagonistas medonhos e assustadores, paletas de cores mais sombrias e lúgubres. A história pode conter elementos de mistério e de horror, e o conflito pode ser construído em torno de uma criatura poderosa e maligna, ou de algum segredo sinistro da cidade, ou de um grupo/organização secreta que tem objetivos nefastos. Na *gameplay* haverá situações em que o personagem do jogador será mais fraco que os inimigos, e lhe sobrarão poucos recursos, elevando-se a tensão a ponto de ser necessário contar as balas ao enfrentar um inimigo, o que levará o jogador a ponderar se deve lutar ou fugir naquele momento. A música do jogo terá um tom melancólico e desesperador durante a exploração, mudando para algo mais agonizante quando algum monstro estiver por perto. Se todos os elementos do jogo trabalharem para que a experiência do jogador seja a que ele espera, teremos um jogo com grande possibilidade de ser bem recebido pelo público.

Não há um elemento superior a outro quando se está produzindo um game. Porém, muitas vezes, mesmo quando o jogo tem uma boa história, o modo de contá-la é ruim, não se aproveitando os recursos que um game pode oferecer, como a interatividade, para reforçar suas ideias, o sentimento e a sensação que se deseja transmitir ao jogador.

Ao se contar uma história em algum tipo de mídia, deve-se levar em conta o melhor jeito que aquela mídia oferece para transmitir a história, o que ela tem de diferente das outras. Na literatura é o uso das palavras, sentenças e expressões. No cinema são os ângulos de câmera, a atuação, os cenários e a direção. Nos games temos a interação, a participação do jogador, como característica única desse meio. Essa é a característica que pode conferir um aspecto único ao modo como uma narrativa é contada em um jogo.

6.4 Quando a narrativa e a jogabilidade não combinam

Watch Dogs (2014) é um jogo de mundo aberto, em que o jogador é livre para fazer o que o jogo lhe permitir. Ele pode seguir as missões de história, ou cumprir as secundárias, procurar e completar os desafios escondidos, ficar andando pela cidade sem um objetivo, ou espalhar o caos e a destruição ao seu redor.

No enredo do jogo, o jogador encarna Aiden Pearce, um hacker muito habilidoso que, com a ajuda de seu parceiro Damien Brenks, tenta roubar um banco eletrônico. Porém, eles falham ao fazer disparar um alarme deixado por outro hacker. Temendo pela sua família, Aiden tenta levar sua irmã e sobrinha embora, dizendo-lhes que precisavam fazer uma viagem de carro, mas durante a fuga um atirador acerta o carro que ele está dirigindo, fazendo-o capotar, o que acaba causando a morte de sua sobrinha. Meses depois, Aiden vai atrás do atirador para descobrir quem foi o mandante e vingar a morte de sua sobrinha, se metendo em um esquema muito maior de crimes e organizações criminosas.

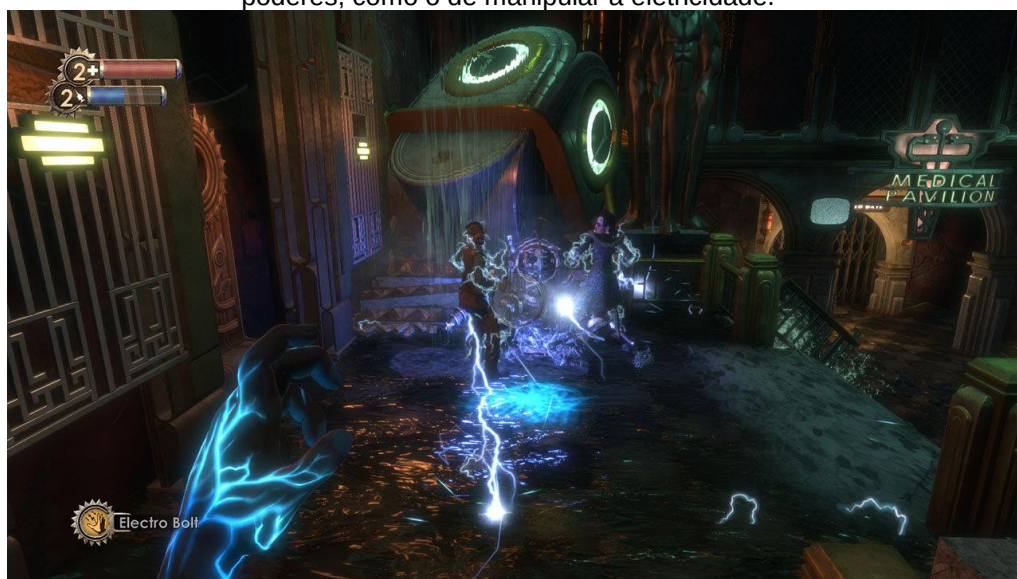
Apesar de Aiden começar o jogo cometendo um crime, com o tempo o jogador percebe que ele é um tipo de herói — um anti-herói, para ser mais exato. Conforme o desenvolvimento do enredo do jogo, o jogador vai atrás de gangues de criminosos, descobrindo os podres de pessoas poderosas, como os do prefeito da cidade, Donovan Rushmore, e lutando contra essas pessoas.

Porém, no game, o jogador é livre para fazer o que quiser, podendo ignorar as missões da história e fazer outras coisas, como causar o caos na cidade, cometer cibercrimes, roubo de veículos e vários outros crimes. Utilizando as habilidades de hacker, uma das características mais importantes do gameplay, ele pode causar acidentes de trânsito, provocar explosões, ativar máquinas e carros eletrônicos para ferir pessoas. O jogador pode usar armas e matar cidadãos no meio da cidade, roubar um carro e ficar brincando de fugir da polícia, como um criminoso altamente perigoso e psicótico. Logo, enquanto do ponto de vista da história do jogo temos alguém que, mesmo que tenha feito algo errado no passado, ainda pode ser considerado uma boa pessoa, e que se preocupa com os outros, do ponto de vista do *gameplay* o personagem pode apresentar outro tipo de comportamento, caso o jogador queira agir de modo diferente de sua caracterização.

A dissonância cognitiva se dá quando duas ideias contrárias entram em conflito dentro de nossa mente⁸², tal como em *Watch Dogs*, ao se comparar os comportamentos do personagem em narrativa e *gameplay*. É como se no jogo houvesse dois personagens diferentes: o Aiden da história e o do *gameplay*. Alguém que tem momentos de heroísmo, e logo em seguida está fugindo da polícia e atropelando pedestres sem se importar com as consequências. Obviamente, se o jogador somente seguir as missões do jogo, se personagem se assemelhará mais ao Aiden da narrativa, mas a proposta de jogos de mundo aberto é dar grande liberdade ao jogador. Porém, há jogos em que essa dissonância cognitiva está mais presente.

Terence Lee (2013) elenca três tipos de dissonância nos games: a dissonância ludonarrativa, a de identidade e a de modo. Em cada uma delas, o jogo e sua narrativa se contradizem em algum ponto. A primeira dissonância se dá entre o enredo e o *gameplay*, a segunda entre as vozes narrativas nos modos lúdico e narrativo, e a terceira entre a tensão do jogo no modo de jogabilidade e a tensão no modo narrativo.

Figura 33 – *Bioshock* é um jogo de tiro em primeira pessoa em que, além de armas, o jogador tem poderes, como o de manipular a eletricidade.⁸³



⁸² A dissonância cognitiva é uma teoria criada pelo psicólogo Leon Festinger que descreve como as pessoas tentam resolver conflitos de ideias contraditórias durante uma tomada de decisão, podendo acabar adotando novas ideias, mudando de crenças ou, em casos extremos, ignorando o problema e até mesmo a lógica (DISSONÂNCIA..., 2020).

⁸³ Fonte: adaptado de League Gaming, disponível em: <https://www.leaguegaming.com/forums/index.php?leaguegaming/general&action=game&lggenm=display&gameid=7275>. Acesso em: 14 jun. 2021.

No primeiro caso, a dissonância ludonarrativa, a história de um jogo transmite um sentido ao jogador, mas o sentido transmitido pelo *gameplay* é outro. Essa ideia foi apresentada por Clint Hocking em seu blog no ano de 2007, em que ele analisou como esse problema se manifestava no jogo *Bioshock* (2007).

Em *Bioshock* o jogador chega a uma cidade submersa no fundo do mar, *Rapture*. Essa cidade foi construída por Andrew Ryan, seguindo uma filosofia baseada na de Ayn Rand. Em sua cidade, a elite não seria impedida de atingir seu potencial por governos ou valores morais. Houve nela um grande progresso em várias áreas, sendo uma delas a genética, que levou ao descobrimento do ADAM, uma substância que permitia alterar o DNA do usuário e conferir-lhe superpoderes, como telecinese, pirocinese, criocinese e uma ampla variedade de habilidades. Para proteger a cidade do mundo externo, Andrew fechou as entradas e proibiu o contato com o mundo da superfície.

Porém, apesar da aparente utopia, as coisas começaram a dar errado na cidade, com o surgimento de uma disputa de classes entre os trabalhadores e as elites. Um antigo gangster e empresário, Frank Fontaine, usou sua influência sobre as classes menos favorecidas e criou um plano para controlar *Rapture*. Frank lucrava com rotas clandestinas para a superfície e abastecia o mercado negro, e, junto com o Dr. Brigid Tenenbaum, criou uma cópia mais barata do ADAM usando como fonte garotas órfãs, as “*Little Sisters*”.

Frank usou um exército melhorado com o ADAM para atacar Andrew, porém foi morto durante a revolta. Andrew aproveitou a oportunidade para tomar o controle das propriedades de Frank, incluindo as fábricas de ADAM. Alguns meses depois uma outra figura apareceu na cidade, chamada de Atlas, e, falando com as massas de trabalhadores, provocou mais conflitos. Atlas liderou um ataque contra a fábrica onde ficavam abrigadas as “*Little Sisters*”. Andrew contra-atacou criando os “*Big Daddies*”, humanos modificados e melhorados que usavam uma enorme roupa de mergulho, cuja única função era proteger as “*Little Sisters*”. Além disso, organizou também um exército de soldados melhorados com ADAM, chamados de “*Splicers*”, que eram controlados através de um feromônio espalhado pelo sistema de ar da cidade. A utópica cidade de *Rapture* se tornou uma terrível distopia quando Atlas ordenou um ataque total contra Andrew, fazendo com que muitos morressem no conflito, e os poucos cidadãos normais restantes se entrincheiraram na cidade. É nesse cenário desolador que o jogador chega à cidade.

O jogador é colocado na posição de lutar contra a visão objetivista do fundador de *Rapture*, Andrew Ryan. Ele tem de ajudar Atlas a enfrentar Andrew e sua ideologia que prega que a melhor coisa a ser feita é agir pensando apenas em si próprio. Entretanto, há uma mecânica dentro do jogo em que o jogador pode escolher entre libertar as *Little Sisters* ou recolher todo o ADAM que elas têm, matando-as no processo. Clint Hocking (2007) nota que enquanto o “contrato” que o jogador faz com a narrativa do jogo é um (você fica do lado de Atlas e deve enfrentar Andrew), o contrato que o *gameplay* oferece são dois. Nele o jogador pode rejeitar a visão de Andrew e salvar as *Little Sisters*, ou aceitar essa visão e recolher todo o ADAM. Porém, não há como o jogador, mesmo escolhendo a visão do antagonista durante o *gameplay*, se unir a ele, o que se torna algo frustrante, uma vez que gera uma dissonância entre o que a narrativa conta e o que ele pode fazer no jogo.

Como dito antes, as ações que o jogo oferece ao jogador e as reações que o universo lúdico mostra ao jogador criam um sentido, ou seja, um significado lúdico. Da mesma forma, a história constrói um significado narrativo, que é desenvolvido através das ações dos personagens do jogo.

Logo, a dissonância narrativa é o conflito entre esses dois significados. Em *BioShock* o jogador é livre para escolher se concorda com Andrew ou não, mas na história ele não tem escolha a não ser agir contra ele.

Esse problema é comum a muitos jogos, como vimos em *Watch Dogs*. Outro exemplo é *Tomb Raider* (2013), em que vemos a jovem Lara Croft — uma aventureira inexperiente que ainda não devia saber se defender sozinha — matar vários homens maiores que ela, alguns mercenários treinados, logo no início no game, sem sentir remorso. *Fallout 4* (2015) conta a história do personagem principal que busca vingar a morte de seu esposo/esposa, dependendo do gênero de seu personagem, e encontrar o seu filho que foi raptado pelos assassinos. Porém, a estrutura do jogo é em mundo aberto, contendo várias missões com histórias fechadas em si, o que contribui para relegar a motivação do protagonista ao segundo plano.

O jogador fica explorando, ajudando outras pessoas ou grupos, e deixando a busca pelo seu filho em segundo plano, o que, segundo a narrativa, deveria ser a principal preocupação do personagem, algo que fica claro quando o jogador cumpre as missões principais que avançam a trama do jogo.

Esse problema é recorrente porque na maioria dos jogos a estrutura narrativa e a estrutura lúdica não são concebidas como uma unidade, mas como partes

separadas da experiência do jogador. Enquanto a estrutura narrativa é planejada para proporcionar uma certa experiência através do que é contado ao jogador, a estrutura lúdica é planejada para proporcionar outra experiência através do *gameplay* e das fases. A liberdade oferecida ao jogador não leva em conta o que ocorre na história do jogo. Quando olhamos para o gráfico que Aarseth (2012) criou, que mostra os elementos comuns entre a narrativa e o lúdico (Figura 27), vemos como as liberdades do *gameplay* podem levar a um distanciamento da narrativa. Como esses elementos são muitas vezes criados em separado, a dissonância ludonarrativa acaba ocorrendo.

Esses jogos, apesar de terem tido grande sucesso, com equipes enormes e muito recursos para o seu desenvolvimento, apresentam problemas na maneira de transmitir o sentimento de suas histórias. Em *Tomb Raider*, o jogador logo esquece que Lara Croft é uma jovem sem muitos conhecimentos em sobrevivência e começa a agir como um “ninja”, matando um exército de capangas e atacando pelas costas de forma a não ser visto. Em *Fallout 4* o protagonista deixa de lado a busca pelo filho para ajudar um estranho a procurar um taco, uma luva e uma bola de baseball. Nesses dois exemplos vemos como o significado lúdico não corresponde ao narrativo. O jogador não sente medo ou tensão por estar em uma floresta selvagem, ou aflição e desespero por não saber onde se encontra o filho raptado.

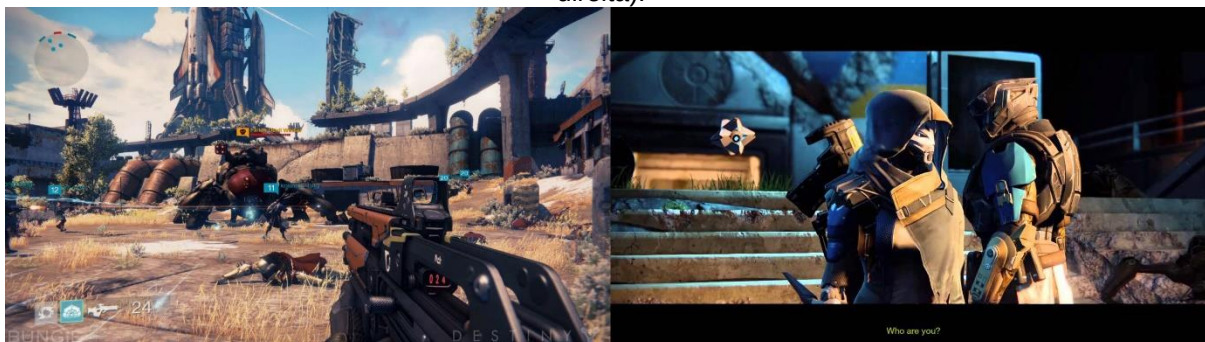
A dissonância de identidade ocorre, segundo Terence Lee (2013), quando há uma mudança na pessoa que está apresentando a história. Ele exemplifica, dizendo que em um livro a história é contada em terceira pessoa. O autor, que através da escrita é quem está contando a história ao leitor, não muda quando quem conta a história é o protagonista, e o leitor continua sendo um “ouvinte” do personagem que relata o ocorrido no livro. No cinema vemos os eventos pela lente da câmera, como testemunhas do que está acontecendo, em uma perspectiva de segunda pessoa. Nos jogos somos os participantes dessas histórias, o protagonista, quem faz o enredo se mover — aqui nosso ponto de vista é de primeira pessoa.

Essa primeira pessoa do jogador não se refere à câmera do jogo; se ela está dentro do personagem e o jogador vê o mundo pelos olhos do herói, ou se está posicionada atrás e acima do ombro do personagem, mostrando suas costas. Ela tem relação com o ponto de vista do jogador dentro da história. Assim, enquanto o jogador joga o game, ele está vivenciando uma história em primeira pessoa, pois está no controle do personagem principal, o protagonista que realiza as ações que avançam o enredo.

Porém, chega um momento em que o controle trava, fazendo-o perder o domínio sobre o personagem, e ele vê a história acontecer como se fosse plateia no cinema. Há uma mudança no ponto de vista da narrativa, que era de primeira pessoa, para a segunda, até que a cinemática termina e voltamos a controlar o protagonista.

Esse tipo de situação é mais perceptível quando tanto o ponto de vista da narrativa como a câmera do jogo mudam, como o que ocorre em vários jogos de FPS, dos quais podemos destacar *Destiny*, *Battlefield* e *Call of Duty*. A câmera do jogo é em primeira pessoa, e o jogador passa a aventura observando o cenário e travando as lutas pelos olhos dos heróis, o que cria uma forte imersão do jogador no mundo do jogo, mas ao término da missão a câmera do jogo muda para mostrar o personagem como em um filme, e nesse ponto o jogador já sabe que tem de esperar a cinemática terminar para poder voltar a jogar. Aqui há a quebra da imersão, causada pela mudança no modo como a história é contada ao jogador. Ele deixa de ser o herói durante a cinemática e se torna um espectador de seu próprio personagem.

Figura 34 – Em *Destiny* o jogador joga com a câmera em primeira pessoa (imagem à esquerda), mas quando a história é contada a câmera muda para um ângulo mais cinematográfico (imagem à direita).⁸⁴



Alguns jogos solucionam esse problema com algo que pode ser chamado de “sala da conversa”, um lugar em que o jogador fica preso com outros NPCs, ouvindo sua conversa, onde ele pode ficar andando e mexendo nas coisas dentro da sala, mas não pode sair até terminar a conversa, como é feito em *Half-Life 2*. Esse modo permite passar ao jogador o que está acontecendo sem ter de mudar o ponto de vista, tanto da câmera de jogo quanto da forma de vivenciar a história. Pode não ser a melhor solução, uma vez que o jogador ainda fica preso na sala, e talvez nem todo jogo se

⁸⁴ Fonte: adaptado de Tech News Boss, disponível em: <https://technewsboss.com/tag/destiny/>, e Best Buy Blogue, disponível em: <https://blogue.bestbuy.ca/jeux-video/precommandez-destiny-et-obtenez-lacces-a-des-armes-puissantes-avant-tout-le-monde>. Acesso em: 14 jun. 2021.

utilize desse artifício, mas já é uma maneira diferente de contar a história aos jogadores, que deixa de lado a cinemática.

Outra solução é usada nos jogos da franquia *Borderlands*. Nessa série, enquanto um NPC está dizendo algo ao jogador, este pode simplesmente sair andando pelo mundo do jogo, e a voz do NPC vai diminuindo até ele começar a falar com o jogador através do rádio, havendo uma mudança até no tom da voz para simular o som que sai de um rádio. Assim, o jogador não fica preso em uma sala com o NPC, estando livre para sair já em busca do próximo objetivo. Entretanto, quando consideramos o comportamento do herói durante a conversa, que não para e ouve, e além disso não responde ao NPC, não podemos deixar de sentir estranheza. Os heróis de *Borderlands* são protagonistas mudos, que não respondem aos NPCs, ou o fazem apenas em raras situações no decorrer do jogo. O jogador não pode sugerir estratégias ou perguntar o porquê da missão.

Não é o caso de jogos como *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *Fallout 3*, em que a primeira pessoa está presente durante o *gameplay* e nas conversas que avançam a história do jogo. Não há mudança de ponto de vista, e os NPCs falam diretamente com o personagem do jogador. Além disso, o jogador pode conversar com os NPCs através de um sistema de diálogos, pelo qual ele pode pedir informações sobre a missão, saber o que a motivou e até negociar uma recompensa melhor.

O jogador sente que o seu personagem, que é criado em um sistema de customização, é mesmo seu. Ele escolhe fazer o que fazer e com quais grupos, já que em ambos os jogos há facções às quais ele pode se juntar. Essa liberdade é um dos motivos para esses jogos terem grande sucesso, uma vez que o jogador se sente realmente dentro do universo do jogo, sem a quebra de percepção causada por uma mudança no ponto de vista do game.

A terceira dissonância é a de modo, em que há a impressão de que o jogo se divide em dois modos: o de jogo e o de narrativa. Como já foi dito, quando o jogador está no controle do personagem principal, explorando, batalhando e interagindo com o mundo virtual, ele está no modo de jogo. Porém, ao chegar a uma determinada parte do cenário ele já percebe, pela mudança, mesmo sutil da câmera, com o seu personagem parando de se mover e o HUD desaparecendo, que acabou de chegar à parte em que a história será contada, o modo de narrativa.

O problema disso está na quebra de tensão que a mudança de um modo para outro causa quando ocorre a transição. Por exemplo, o jogador está correndo em

direção à saída de uma *dungeon*⁸⁵, que está desmoronando e cujo chão está cedendo, tendo que pular de plataforma em plataforma rapidamente para não cair e morrer no abismo, o que o deixa tenso e concentrado na tarefa, tentando acertar o próximo pulo com precisão. Então, ele chega à plataforma que irá provocar a mudança para o modo de história, a partir da qual o desmoronamento continua ocorrendo e o herói continua pulando de uma plataforma para outra, mas agora com ângulos de câmera mais cinematográficos, que realçam a ação do momento.

Porém, quando o jogador vê que agora o jogo está no modo de narrativa e que ele só precisa assistir ao personagem pulando sozinho, ele relaxa. Ele já sabe que está a salvo, e que qualquer coisa que acontecer ao personagem naquele ponto não é sua culpa, mas algo já predeterminado pelo roteiro do jogo.

Temos então uma quebra de expectativa, pois, se a intenção era criar uma cinemática com muita ação para manter o nível de tensão ou aumentá-lo, com a mudança de modo a tensão gerada no modo de jogo é quebrada, e a sensação sugerida na cinemática passa a contradizer o que o jogador está sentindo. Neste caso seria melhor deixar toda a parte da tensão e da ação no modo de jogo, e então, quando o jogador conseguisse chegar ao final, mostrá-lo já a salvo em uma cinemática, olhando para a *dungeon* desmoronando na sua frente, sem causar uma dissonância entre o que o jogo quer transmitir e o que o jogador está sentindo naquele momento.

Entretanto, isso não muda o fato de que há uma mudança de modo enquanto o jogador está extremamente comprometido durante o modo de jogo, explorando, lutando e tentando vencer os desafios. Ele perde esse comprometimento ao entrar no modo história, quando a cinemática começa. O jogador tem de esperar a narração passar para voltar a jogar o jogo.

6.5 Narrativa emergente, a história que surge do jogo

Quando pensamos em história, as primeiras ideias que vêm à mente são alguns de seus elementos, como o conflito, personagens, *plot*, lugar, tempo e local. Mas normalmente essas ideias estão associadas a uma narrativa convencional, que vem dentro do jogo, escrita por um roteirista, que concebe o conflito do jogo, como são os

⁸⁵ *Dungeon* é um termo de RPG que significa “calabouço”, mas em jogos também se refere aos labirintos cheios de monstros e inimigos para serem derrotados e/ou algum item importante para ser encontrado.

personagens, o que eles pensam e fazem, como eles irão interagir com o jogador, onde serão inseridos os pontos de tensão e o clímax da história.

Esse tipo de narrativa que já vem predefinida com o jogo, que vamos chamar de tradicional ou embutida, é aquele que todos os jogadores vão presenciar no decorrer do jogo. Em *Dragon Quest XI*, o jogador irá fazer o seu ritual de iniciação com sua amiga Gemma, descobrirá seu poder especial, sua mãe irá lhe contar que ele foi achado num cesto no rio, e dentro do cesto havia uma carta dizendo que ele deveria, quando chegasse à idade adulta, falar com o rei Carnelian do reino de Heliodor, mas lá ele será acusado pelo rei de ser uma entidade maligna e será preso. Na prisão ele encontrará Erik, que o ajudará a fugir. E assim a história seguirá até o jogador enfrentar o inimigo por trás de todo o conflito do jogo. Essa é a história embutida, que é criada de acordo com uma estrutura para gerar no jogador o interesse em continuar jogando. O mesmo ocorre em séries de televisão, em que os roteiristas desenvolvem a história para gerar mais impacto e prender o público.

Figura 35 – A jovem Gemma é a amiga de infância do protagonista, e vai ajudá-lo em sua primeira missão.⁸⁶



Porém, há um segundo tipo de história que é criado no jogo através das ações do jogador. É a história de como o jogador jogou o jogo, ou seja, a narração das ações

⁸⁶ Fonte: disponível em:

<https://preview.redd.it/pyoa12hl0r361.jpg?width=1920&format=pjpg&auto=webp&s=92b94735e3afa1daf57e0bc936ac304e9f490bd8>. Acesso em: 14 jun. 2021.

e escolhas que o jogador realizou enquanto interagia com o sistema do jogo e de como este respondeu às ações daquele. Essa é a narrativa emergente, a história criada pelas ações realizadas pelo jogador e pela resposta dos sistemas interativos do jogo.

Por exemplo, em *Dragon Quest XI*, o jogador decide explorar um calabouço para completar uma missão a fim de continuar a história. Em seu grupo se encontra seu personagem, o herói, mais outros três companheiros que escolheu para acompanhá-lo naquele momento. Ao chegar à ruína, o jogador pode escolher entre enfrentar todos os monstros até chegar ao seu objetivo, ou ir evitando essas lutas o máximo que puder, só batalhando quando necessário.

Dependendo das suas escolhas, o jogador terá uma experiência diferente. Se ele escolher evitar ao máximo os combates até chegar ao cavaleiro, irá tentar se esquivar e fugir da maioria dos inimigos que estão no mapa. No jogo o combate ocorre quando o jogador encosta em um inimigo no mapa, sendo levado para uma “outra área”, onde se desenrola o combate. Assim, para o jogador, a história que ele irá contar é de como ele se esgueirou pelo calabouço e pegou o item de que precisava.

Por outro lado, o jogador pode escolher enfrentar todos os inimigos que estiverem em seu caminho. Além do objetivo que o jogo lhe deu, ele pode ter um próprio: ganhar mais experiência e ouro para sair mais forte daquela ruína. Deste modo, ele irá vivenciar uma outra história, de como ele passou pelo calabouço e “limpou” o lugar todo. Além disso, cada combate é uma história à parte que o jogador vivenciará durante sua aventura. Caso o encontro com um grupo de inimigos lhe seja desfavorável, a luta será mais difícil, e o jogador terá que ponderar com mais cuidado o que fazer em seu turno. Uma batalha contra um “chefe”, um monstro mais poderoso que é o inimigo final de um calabouço, é um momento de grande tensão, pois esse tipo de inimigo tem mais vida e força que um monstro normal que o personagem encontra no mapa, o que pode levar a um combate longo e intenso para o jogador.

Todas essas lutas e interações do jogador com o sistema de jogo são únicas, pois as ações que ele realiza, e as reações do jogo às suas escolhas, serão diferentes para cada jogador. Mesmo que o jogo conte a mesma história, que todas as missões sejam a mesmas, e que nos mapas haja os mesmos inimigos, a história que emergir da interação do jogador com o sistema será diferente para cada um. Isso ocorre porque o jogo permite que o jogador tenha uma grande variedade de escolhas, as

quais resultam em reações diferentes, mesmo se uma ação for semelhante entre dois jogadores.

Deste modo, podemos perceber que a narrativa emergente é produzida pela interação do jogador com os sistemas do jogo. Portanto, a variedade dessa história, quão única ela é em relação às vivenciadas por outros jogadores, está ligada à quantidade de interações possíveis entre o jogador e o jogo. Um game com um protagonista fixo terá menos variação que um jogo em que o jogador pode criar seu personagem, ainda mais se houver caminhos, ou escolhas, diferentes que dependam de alguma habilidade do personagem do jogador.

Em *Tyranny*, por exemplo, há no sistema de diálogos algumas escolhas que só são possíveis caso o jogador tenha uma habilidade em um certo nível, as quais podem lhe permitir evitar um combate, seguir um caminho diferente, ou mesmo conseguir um aliado. Na série *Mass Effect* há um sistema de “Karma”, que alinha o jogador a um de dois polos conforme ele faz escolhas. O *Paragon* representa o polo do heroísmo mais clássico, de um herói que poupa inimigos e tenta ajudar os outros. Já *Renegade* é o anti-herói, alguém mais frio e até cruel em suas decisões quando necessário para o sucesso da missão. De acordo com seu alinhamento com um dos lados, o jogador pode escolher certas ações que resultam em consequências na trama do jogo. Em alguns casos, caso não tenha o alinhamento necessário, ele não poderá escolher certas opções, o que reflete a moral do personagem que o jogador construiu até aquele momento.

Essa é a narrativa emergente, que Henry Jenkins (2003, online, tradução livre) descreveu da seguinte forma: “As narrativas emergentes não são pré-estruturadas ou pré-programadas, tomando forma através do jogo, mas não são tão desestruturadas, caóticas e frustrantes quanto a própria vida”. Essa é uma história única, que o jogador experimenta cada vez que ele joga um jogo, pois não está atrelada a um roteiro predeterminado, mas é criada pelas imprevisibilidades das ações e reações entre o jogador e o sistema do jogo. Como se percebe, se o sistema de jogo não tiver uma reação determinada para uma ação, mas várias reações possíveis, ou mesmo uma única reação com uma variedade de resultados, e o resultado da resposta do sistema ao jogador for muito diversificado, o modo como o jogador reagirá ao resultado do sistema irá variar.

Figura 36 – Em *Mass Effect* as escolhas do jogador têm grande impacto na trama. Aqui o jogador pode matar Wrex, um de seus companheiros, o que não só o remove do resto do jogo como também altera partes da história nos futuros jogos da série.⁸⁷



Assim, quanto mais amplo é o leque de escolhas que o jogador possui, e maior a variação de resposta do sistema, maior será a diferença nas histórias emergentes entre os jogadores do mesmo jogo. De acordo com Terence Lee (2013):

O segundo tipo de narrativa é o que eu chamo de história do jogador. É a experiência pessoal do jogador. Enquanto joga o jogo, muita coisa acontece em sua mente: ele experimenta uma variedade de emoções, ele desenvolve percepções e interpretações dos personagens e eventos, ele faz associações entre suas ações e os resultados na tela. Todas estas coisas trabalham juntas para criar um tipo diferente de experiência narrativa, uma com seu próprio ritmo, personagens, enredo, e diálogo, separada da história explícita (LEE, 2013, *online*).⁸⁸

A narrativa emergente, ou, como dito acima, a história do jogador, é a experiência que o jogador tem com o jogo, a forma como constrói a história de como venceu os desafios, como os personagens que ele conheceu o ajudaram, de quais ele gostou, a quais se apegou mais. Muitas vezes um personagem se torna o favorito do

⁸⁷ Fonte: adaptado de Picucci (2015).

⁸⁸ “The second kind of narrative is what I call the player story. It’s the player’s personal experience. As they play through the game, a lot of things happen in the player’s mind: they experience a variety of emotions, they develop perceptions and interpretations of characters and events, and they form relationships between their own actions and the on-screen results. These things all work together to create a different kind of narrative experience, one with its own pacing, characters, plot, and dialogue, separate from the explicit story”, no original.

jogador em virtude de quão útil ele se mostrou durante o jogo, se tornando uma presença permanente no grupo do jogador. Em *Persona 5*, Makoto Nijima é uma das personagens mais populares do jogo, sendo ótima para fazer parte do grupo por causa das suas habilidades, tanto as ofensivas quanto as de suporte, motivo pelo qual ela se tornou uma das personagens favoritas dos fãs do game (PERSONAL..., [2018]; REGGY, 2017, 2018).

Logo, a história emergente é a narrativa do jogador de como ele jogou o jogo, como ele venceu uma luta contra um chefe, quais são seus personagens favoritos, qual aliado ele salvou ou deixou morrer, quais personagens estavam em seu time, como ele passou por um obstáculo que ficou famoso na comunidade pela dificuldade. Em grandes comunidades de jogos, há vários relatos de partidas famosas, de duelos de competidores que são muito comentados por vários anos. Além disso, há criadores de conteúdo de *gameplay* em canais na internet, sendo o Youtube um dos mais famosos, que constroem narrativas em jogos, criando séries.

Alguns exemplos são: o canal do Youtube UMotivo, voltado para o jogo de cartas *Magic: The Gathering*, com uma série de vídeos em que o dono relata e comenta jogadas famosas de campeonatos do jogo. Outro caso são os canais que usam os jogos da série *The Sims* para criar “novelas”, às quais os seguidores do canal podem assistir. Há também vários canais em que se jogam jogos de estratégia, como *Europa Universalis IV*, *Crusader Kings II* e *Civilization*, criando-se uma história que se estende por vários capítulos, com séries tão longas quanto as feitas para a televisão ou mais longas. A diferença é que essas séries são únicas, pois mesmo que um dos espectadores tente reproduzir em casa uma campanha, ele irá se deparar com situações diferentes daquelas do youtuber que ele seguia, o que ocorre em virtude das variadas respostas possíveis de um sistema a uma ação do jogador.

Alguns dos jogos citados acima são construídos para dar ao jogador a capacidade de explorar as possibilidades dos sistemas de jogo, de modo que ele é livre para escolher seus próprios objetivos. Segundo Jenkins (2003), Will Wright, o criador da série *The Sims*, descreveu seu jogo como uma “caixa de areia”⁸⁹, ou uma casa de bonecas, pois o jogo seria um espaço em que o jogador poderia definir seu

⁸⁹ No texto ele fala “sandbox”, termo em inglês usado para denominar a caixa de areia de um parque, mas esse termo também é usado para se referir a jogos, ou modo de jogo, em que o jogador é livre para interagir com os sistemas do jogo, não havendo um objetivo definido, podendo ele explorar as possibilidades desses sistemas.

próprio objetivo e escrever sua própria história. O mesmo se dá nos jogos de estratégia das séries *Civilization* e *Europa Universalis*, em que o jogador, após escolher com qual nação jogar, pode definir o seu objetivo. Esses games permitem aos usuários vivenciar uma experiência única, que não será vivenciada por nenhum outro jogador, já que pela natureza aleatória dos sistemas desses jogos é muito difícil que os mesmos eventos se repitam.

Outros exemplos de jogos com narrativas emergentes são os jogos de sobrevivência e exploração, como *Minecraft* (2011), *Valheim* (2021), *Terraria* (2011) e outros. Neles o jogador é colocado em um mundo, gerado de forma procedimental, do qual tem pouco conhecimento prévio, tendo que recolher recursos para sobreviver aos desafios. Os sistemas desses jogos permitem ao jogador criar grandes variedades de itens, incluindo construções que servem de moradia e abrigo para o personagem, armas que ele pode usar para se defender de monstros e animais selvagens e ferramentas que lhe permitem coletar e construir mais rápido. Esses elementos e eventos, como a invasão de hordas de monstros, criam situações memoráveis para o jogador.

Um outro conceito que Jenkins (2003) destaca são as histórias espaciais e histórias ambientes⁹⁰. Esse conceito se refere à criação intencional do mundo de jogo pelos designers de modo que os jogadores o explorem e assim vivenciem a experiência desejada, incluindo a narrativa. É durante o desenvolvimento do mundo do jogo que os elementos da trama são inseridos de forma que o jogador siga por uma trilha desejada. Assim, o jogador explora esse mundo, sendo levado aos pontos onde há a exposição da história embutida do jogo. Esse tipo de design serve tanto para guiar o jogador quanto para impedi-lo de fazer alguma coisa que possa prejudicá-lo.

Entretanto, há mundos de jogos em que não há uma história embutida para guiar o jogador na direção “certa”, e o ambiente é aberto, dando-se total liberdade ao jogador para explorar o mundo, como no caso dos jogos de sobrevivência e de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Aqui o mundo é desenvolvido para que o jogador possa experimentá-lo de forma livre, e os elementos narrativos servem mais de guia do que ele pode fazer do que de estrada para ser seguida a fim de que o jogo avance.

⁹⁰ *Spatial stories and environmental storytelling*, no original.

Figura 37 – Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, o jogador é livre para escolher para onde seguir. Ele tem um objetivo final, mas não há um caminho definido.⁹¹



Um ponto interessante é como a participação do jogador é fundamental para a criação da história que deriva da narrativa emergente. Gerben Grave (2015), em uma matéria em seu site, esclarece que uma lista de eventos em um jogo não constitui uma história, sendo necessário o esforço do jogador para conectar esses eventos. Assim, durante uma partida de um jogo, os eventos que estão acontecendo vão formando a narrativa das ações do jogador, mas nem todos os eventos são marcantes, e quando o jogador for contar a história emergente, ele irá se lembrar apenas dos acontecimentos que lhe causaram mais impacto. Aqui entra a interpretação do jogador desses eventos, do sentido que o jogo transmite através das respostas às ações dele. A narrativa emergente é capaz de proporcionar momentos de forte emoção, dos quais o jogador se lembrará por muito tempo, que o farão querer compartilhar suas experiências em sites ou fóruns da comunidade do jogo.

Assim como há nos esportes competições que são lembradas e contadas como histórias cheias de dramaticidade, como a corrida de Ayrton Senna em Suzuka em 1988, ou a final da Copa do Mundo em 1994 nos Estados Unidos entre Brasil e Itália, nos games está surgindo uma cultura de campeonatos com histórias que são lembradas por muito tempo, como a semifinal do EVO 2004 entre Daigo Umehara e

⁹¹ Fonte: adaptado de Nintendo Online, disponível em: <https://nintendo-online.de/wiiu/artikel/preview/25983/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild>. Acesso em: 14 jun. 2021.

Justin Wong, conhecida como Momento 37 (DEOLINDO, 2019). Esse momento foi tão marcante que apareceu em forma de referência no anime *Acchi Kocchi*⁹².

Esses momentos dos jogos, e também dos esportes, geram uma forte emoção no jogador, que o faz querer voltar a jogar e experimentar aquela sensação novamente. Jogos com grande “*rejogabilidade*”, ou seja, jogos que o jogador quer jogar muitas vezes, têm como qualidade a capacidade de oferecer a mesma sensação, mas de forma diferente.

A narrativa emergente e a narrativa embutida não são dois extremos distantes, mas usados de forma a se complementarem. Uma fraqueza muito comentada da narrativa emergente é que ela não consegue originar uma trama com forte estrutura dramática. Como vimos antes, um autor estrutura a história de forma que os personagens e o conflito se resolvam no clímax e se cause o maior impacto emocional possível no público. Entretanto, essa estrutura mais rígida na história distancia o elemento lúdico do jogo, como demonstram os estudos de Aarseth (2012).

Em seu artigo, Terence Lee (2013) defende que a melhor maneira de unir a narrativa embutida e a emergente é fazer com que aquilo que o jogador deve fazer cruze com o que ele quer fazer. Em outras palavras, a carga emocional e a motivação devem trabalhar juntas para o jogador se sentir mais imerso dentro do jogo. O autor cita como exemplo o jogo *Portal* (2007), em que o jogador possui uma arma capaz de criar portais que ele pode atravessar, a qual é usada para passar por vários testes, pela resolução de quebra-cabeças. Na última fase do jogo, quando é dito que uma recompensa será oferecida ao jogador entrevistado, ele percebe que foi traído, e que está sendo levado para uma incineradora em uma plataforma para a morte certa. Nesse ponto, ele relata que ficou genuinamente em pânico. Porém, com o conhecimento adquirido durante o jogo, ele vê uma parede perfeita para servir de alvo à arma de portais e sair da situação em que se encontra.

Por um momento, segundo seu relato, ele achou que tinha “quebrado o sistema”, que com sua inteligência tinha vencido a máquina. Obviamente, era isso que os desenvolvedores do jogo queriam que os jogadores fizessem. A narrativa do jogo é bem direta: o jogador é uma cobaia de testes, um rato de laboratório, e tem que ir passando pelas salas e solucionando os quebra-cabeças, cada um mais difícil que o anterior, e mais perigoso.

⁹² Vídeo disponível no canal Proswagonist Le, em: <https://www.youtube.com/watch?v=sEgZ0e3Wh8k>. Acesso em: 14 jun. 2021.

O jogador é informado de que vai ganhar um bolo como recompensa se chegar ao final, mas na verdade será morto e descartado. Mas o jogador deve sobreviver à traição e depois encontrar uma maneira de abandonar o laboratório e destruir GLADIUS, a I.A. que o acompanha durante os experimentos e o trai no final do jogo. Do ponto de vista das mecânicas do jogo e design das fases, o jogo vai ensinando o jogador a jogar, pondo em seu caminho problemas simples e lhe dizendo como a arma funciona, mas depois de um tempo o jogo não dá mais dicas, e o jogador deve, com os ensinamentos anteriores, encontrar um jeito de passar para a próxima sala. Esse conhecimento de passar de uma sala para outra é aproveitado nos futuros quebra-cabeças do jogo. Logo, quando o jogador chega à parte em que é traído, ele já sabe como prosseguir, sem ser preciso que alguém, o jogo, lhe diga o que fazer.

Neste ponto, a história do jogo e o objetivo são uma coisa só, havendo uma interseção entre esses dois de uma forma que não poderia ser melhor expresso com uma cinemática. Há uma grande diferença emocional entre realizar a ação e assistir a ela. Essa forma de transmitir a história não causa a dissonância que teria ocorrido caso a cena de fuga fosse mostrada na forma de um pequeno filme, o que é muito comum em vários jogos.

Percebe-se como a história predeterminada e esse momento do jogo foram criados para que o jogador sentisse a urgência em agir, tomar uma decisão e se salvar. Deste modo, as necessidades da trama e do jogador se tornam uma só — a história embutida e a emergente se fundem.

Terence Lee (2013) faz uma comparação entre essa cena de *Portal* e a do jogo *Tomb Raider* (2013), em que o jogador deve apertar o botão 'X' no momento certo em uma cena em que a heroína, Lara Croft, está fugindo de uma enorme pedra que ameaça esmagá-la. Se o jogador apertar o botão no momento certo ela vive, pulando e desviando da pedra; senão, o jogador morre esmagado. O problema é que mesmo que a cinemática da ação seja mais impactante, uma vez que o jogo usa ângulos de câmera diferentes para realçar o feito, ela é emocionalmente menos impactante do que a ação do jogador na cena de traição de *Portal*. Em *Portal*, o *gameplay* e a história trabalham juntos para proporcionar a experiência ao jogador, fazendo-o sentir que conseguiu enganar a morte com sua própria habilidade.

A maioria dos jogos usa os métodos de contar uma história dos cinemas, séries e outras mídias, que são técnicas boas para narrativas fechadas, mas que não levam em conta o que torna os games únicos, que é a interatividade. Podemos perceber

como isso interfere na jogabilidade quando o jogo dá uma missão ao jogador e só há uma maneira de cumpri-la, uma vez que os eventos dessa missão são “roteirizados”⁹³, e o jogador não tem escolha a não ser fazer o que lhe é dito se quiser cumprir a missão. Em *Red Dead Redemption 2* (2018), as missões principais, que avançam a história, sofrem desse problema. Quando o jogador recebe uma dessas missões, ele tem que seguir uma estrutura predefinida, não havendo muito espaço para improviso.

Por exemplo, na missão *American Fathers II*⁹⁴, o jogador deve conseguir documentos que tratam de reservas de óleo nas reservas indígenas. Para cumprir esse objetivo, o jogador deve seguir alguns passos. Primeiro: ele deve entrar na companhia de petróleo escondido em uma carroça que irá passar em um determinado ponto, de acordo com as instruções de um NPC. Segundo: ele deve se esgueirar para dentro de um dos prédios, subir até o segundo andar e localizar o escritório onde estão os papéis.

Dentro do escritório está Danbury, um funcionário da empresa. O jogador entra no escritório e se tranca lá com ele, que é espancado pelo jogador até revelar onde se encontram os documentos. Quando o jogador consegue o que quer, um capanga da empresa bate na porta e pergunta se está tudo bem a Danbury, que, ameaçado pelo jogador, mente dizendo que está tudo certo. Depois disso o jogador deve sair pela janela para escapar, mas ele escorrega do telhado, caindo no chão logo atrás de um grupo de guardas, que já sacam suas armas e o rendem. Porém, uma explosão ocorre na fábrica, gerando uma distração que dá ao jogador a oportunidade de sacar sua arma, proteger-se e atirar contra os guardas. Após o confronto, o aliado que deu a sugestão de pegar a carroça aparece montado, trazendo um segundo cavalo para ambos fugirem. Os dois matam alguns perseguidores, e em seguida o jogador entrega o documento ao seu aliado e recebe o pagamento pela missão.

Essa missão é um exemplo de como são as estruturas das missões de história do jogo. O jogador recebe uma tarefa de algum NPC, tem de ir ao local determinado para prosseguir, e então fazer o que lhe é pedido e seguir para o próximo ponto, onde alguma coisa acontece. Normalmente algo dá errado, e o jogador deve lutar para sair daquela situação, até chegar aos cavalos, para começar a fugir, e assim começa a

⁹³ O termo em inglês é *scripted events*, ou seja, eventos predefinidos através de um *script* que controla sua ativação e determina as ações possíveis e seus resultados.

⁹⁴ Vídeo disponível no canal Willzyyy, em: <https://www.youtube.com/watch?v=-sWDv5WsYpc>. Acesso em: 14 jun. 2021.

parte da perseguição em que o jogador deve atirar nos inimigos que o seguem, até conseguir despistá-los ou matar todos. Essa estrutura difere muito das missões secundárias, que são mais livres, como as caçadas.

As caçadas não são uma missão, para falar a verdade, mas se trata de animais lendários que o jogador pode encontrar no mapa, os quais ele pode caçar a fim de conseguir itens para fazer peças de roupas especiais, que conferem bônus ao personagem. É uma atividade facultativa, que o jogador pode escolher fazer ou não, como várias outras tarefas existentes no jogo, mas para a qual é necessário planejar uma estratégia, uma vez que essas caçadas não são fáceis. O jogador tem várias opções ao realizá-las, como usar armadilhas, iscas e munições mais adequadas, e além disso determinar o melhor ponto no terreno para se posicionar. Ele tem a liberdade de escolher a estratégia que lhe pareça melhor para aquela caçada, algo que não acontece nas missões de história do jogo.

Outro exemplo são as missões em que o jogador tem de roubar uma diligência, sendo que a única informação disponível é um dos pontos pelos quais ela irá passar, onde ele pode preparar uma emboscada. Nelas, ele precisa decidir como lidar com os guardas, e ao mesmo tempo impedir que a carroça fuja e ele perca a carga.

Vemos que há mais liberdade de escolha para o jogador nas atividades secundárias do que nas missões do jogo. Não que as missões de histórias sejam ruins e desagradáveis de cumprir. Os eventos são feitos para gerarem impacto no jogador, e muitas cenas inseridas para representar as ações são bem feitas. Além disso, o jogador pode explorar a dinâmica entre os personagens principais do jogo e o personagem do jogador, Arthur Morgan.

Porém, após algum tempo no jogo isso se torna um pouco previsível, quanto à estrutura, a como as coisas vão se desenrolar. É isso que acontece quando os jogos ficam muito presos aos métodos de contar histórias apenas através do modo explícito, usando somente as técnicas de mídias tradicionais, havendo assim dois tipos de missão com estruturas diferentes: missões de história, que são lineares e roteirizadas, em que o jogador tem pouco espaço para improvisar; e as atividades secundárias, em que o jogador é livre para planejar como vai atingir o objetivo.

Isso se dá porque há uma vontade de expor bastante a história dentro das missões e construir cenários específicos para isso. A missão de história poderia ser estruturada de maneira mais livre se não fosse necessário inserir tantos eventos roteirizados nela.

Por exemplo, se ao invés de inserir tantas etapas, como o jogador entrar no escritório pela porta da frente e interrogar o Danbury para depois ter de fugir pela janela, a missão apenas consistisse em roubar os papéis, deixando-se o método a cargo do jogador. Assim, o jogador poderia tentar subir no telhado e espiar Danbury pela janela, vê-lo mexer em alguns papéis e colocá-los dentro da gaveta e sair da sala, e então entrar na sala, pegar os papéis e sair sem ser visto. Esta seria outra maneira de resolver o mesmo problema. Talvez esse método não levasse a cenas de tiroteio como o anterior, mas seria perfeito para um jogador que preferisse um estilo de ação mais silencioso. Poderia haver outras maneiras, se a missão consistisse em apenas um objetivo, mas com etapas abertas para outros métodos de atingi-lo. Dessa forma, cada jogador poderia construir uma história mais pessoal para seu personagem durante o jogo.

6.6 Games e a narrativa emergente

Podemos desenvolver jogos apenas com narrativa emergente? Um jogo em que a história seja contada através das ações do jogador e suas consequências? Terence Lee (2013) aponta alguns jogos que têm pouca história embutida, ou tradicional, mas são capazes de contar histórias com carga dramática através das ações do jogador e de gerar impacto emocional nele.

Ele cita três exemplos: *Journey* (2012), *Dwarf Fortress* (2006) e *Brogue* (2009), que são jogos com pouca história explícita, mas cujo sistema de jogo gera uma variedade de eventos e acontecimentos que criam narrativas emergentes únicas a cada partida. Assim, cada vez que uma pessoa joga algum desses jogos, ela tem uma experiência narrativa única.

Em *Journey*⁹⁵, o jogador começa no meio de um deserto. Não há explicação, ou alguém dizendo quem ele é; há somente o personagem e uma duna à sua frente. Ao subir a duna, o jogador avista uma enorme montanha ao longe com uma luz brilhando em seu cume. A forma como a montanha aparece já é um sinal de que é para lá que ele deve seguir, porém não há instruções de como chegar lá. À medida que explora a região, ele vai encontrando pedaços de pano com os quais pode interagir, o que faz crescer um prolongamento em sua capa com runas escritas, que

⁹⁵ Vídeo disponível no canal IAmSp00n, em: <https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M>. Acesso em: 14 jun. 2021.

serve de medidor de poder de salto. Há ruínas no deserto, e em algumas delas há painéis que quando ativados mostram cenas, que indicam o que houve antes, e dão alguma informação ao jogador, sendo histórias contadas através do espaço do jogo.

Figura 38 – A montanha com uma luz é o destino do jogador em *Journey*.⁹⁶



O ponto de maior interesse é um sistema que permite que outro jogador, que esteja jogando ao mesmo tempo que o primeiro, entre no jogo dele, e os dois passam a tentar chegar juntos ao cume da montanha. Contudo, não há como se comunicar com o outro jogador de forma direta, mas somente através dos sons que o personagem emite e de sua linguagem corporal, para tentar passar uma mensagem. O jogador tem poucas informações sobre o outro que acabou de entrar em sua partida, o qual pode ser um jogador veterano ou alguém que começou a jogar recentemente, mas um pode ajudar o outro a resolver algum dos quebra-cabeças do jogo.

Deste modo, cada sessão do jogador ao iniciar uma partida será diferente, dependendo da sua interação com outros jogadores. Além disso, o jogo não tem uma história explícita. A única coisa que “diz” é seguir para a montanha, sendo que essa dica é baseada no design do jogo, em que a montanha fica em evidência durante toda a jornada. Com exceção das gravuras que o jogador encontra pelo jogo, qualquer outro sentido tirado deste é decorrente de interpretação própria.

Assim, a história emergente que surge da interação do jogador com o mundo, com a participação, ou não, de outros jogadores, será única, baseada na experiência do jogador, e no seu conhecimento de mundo. O próprio nome do jogo, *Journey*, que

⁹⁶ Fonte: disponível em:

https://assets.rebelmouse.io/eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJpbWFnZSI6Imh0dHBzOi8vYXNzZXRxLnJibC5tcy8xMTc1NTU3Ny9vcmlnaW4uanBnliwiZXhwaXJlc19hdCI6MTY3MTk0NjYyN30.RmnSTD_WisUQkamWtdTuQtWjzW69GCGsbxm9y_Dcrz4/img.jpg?width=1200&coordinates=0%2C0%2C0%2C0&height=600. Acesso em: 14 jun. 2021.

significa jornada, abre caminho para algumas interpretações. Pode ser uma jornada em busca do conhecimento, uma exploração para saber a verdade por trás da civilização que deixou as gravuras, um rito de passagem. Uma interpretação possível é que o jogador morre ao chegar ao cume da montanha e volta ao começo, mas sua capa continua com as melhorias que ganhou durante o jogo. Essa volta pode representar um sistema de reencarnação, em que o personagem volta para o início após o fim, mas com um conhecimento espiritual mais elevado. Mas essa interpretação é só uma entre várias, estando relacionada com a base cultural e as crenças do jogador.

Dwarf Fortress é um jogo com gráficos simples, mas mecanicamente bem complexo. Trata-se de um simulador de reino em que o jogador deve controlar um grupo de anões, havendo uma variedade de eventos que podem acontecer. Isso permite que uma saga surja das ações do jogador, e essas histórias são tão especiais para os jogadores, que muitos deles compartilham suas experiências com a comunidade em um site (<http://dfstories.com/>).

Nesse site os jogadores contam, e alguns de forma literária, os eventos em seus reinos, o que os personagens fizeram de interessante, os conflitos e as tragédias que atingiram o reino e sua população. *Dwarf Fortress* não tem uma história predeterminada. Tudo que acontece provém do sistema de eventos do jogo, além do sistema que cria o mundo de forma procedimental, em que um mapa nunca é igual ao anterior. Assim, a história emergente se torna algo pessoal e único para o jogador, gerando um forte vínculo emocional com o seu reino e seus habitantes.

Figura 39 – Apesar dos gráficos simples, que utilizam caracteres para formar imagens, o jogo é bem complexo.⁹⁷



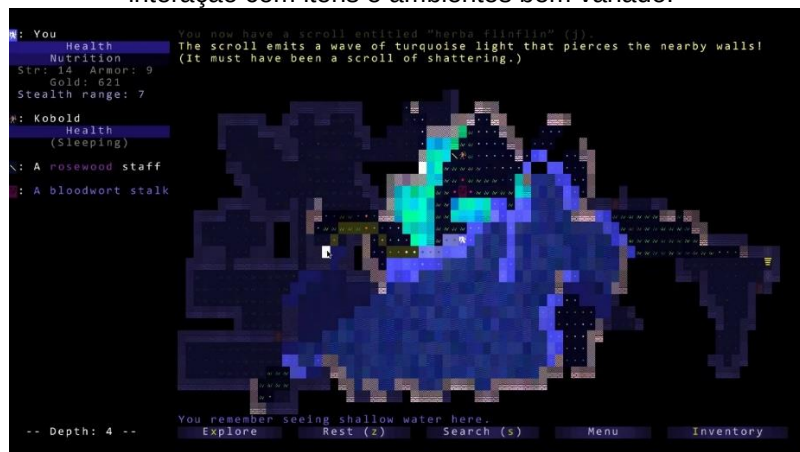
Brogue é um game do gênero *roguelike*⁹⁸, em que o jogador tem como objetivo recuperar um item no fundo de uma masmorra e retornar vivo com ele. Como em vários jogos do gênero, a *dungeon* que o jogador irá explorar é gerada de forma aleatória, e caso o jogador morra ele tem que recomeçar do zero, o que torna esse tipo de jogo bem difícil.

Com uma história conceitual, ou seja, que somente serve para situar o jogador no mundo, o jogo permite uma vasta interação entre o jogador, os itens e o ambiente. Há uma variedade de consequências que podem surgir dessas interações, como usar um item que faz surgir fogo em uma sala com gás, causando uma explosão, ou usar um pergaminho cujo efeito o jogador não conhece, o que pode acarretar consequências graves, pois ele pode invocar inimigos, conjurar magias como escuridão, ou causar vários efeitos que podem ajudar ou prejudicar o jogador.

⁹⁷ Fonte: adaptado de Scalar, disponível em: <https://scalar.usc.edu/works/game-changers-2016-exhibit/dwarf-fortress.4>. Acesso em: 14 jun. 2021.

⁹⁸ *Roguelike* é um subgênero dos jogos de RPG, com origem no jogo *Rogue*, de 1980. Nesse tipo de jogo o mundo é gerado aleatoriamente, e a morte é permanente, sendo que o foco do jogo é explorar o mundo em busca de algum item ou objetivo.

Figura 40 – *Brogue*, apesar dos gráficos simples, semelhantes a *Dwarf Fortress*, tem um sistema de interação com itens e ambientes bem variado.⁹⁹



Essas interações permitem que aconteçam coisas inesperadas. Ao encontrar uma poção, a única informação que o jogador tem sobre ela é sua cor, o que pode indicar seu efeito, mas não de forma precisa, pois há uma variação de efeitos possíveis para uma mesma cor. Usar uma poção é uma decisão de peso para o jogador, e por isso ele só o faz em um momento em que não tem muita opção, torcendo para que o resultado seja o esperado.

Porém, a poção pode não funcionar como previsto, acarretando alguma situação que resolva o problema de forma inesperada. Por exemplo, em uma partida no canal do Youtube de Scott Lufkin¹⁰⁰, ao entrar em uma sala, ele é atacado por dois chacais, e um deles acaba por ativar uma armadilha de rede, que o prende. Após matar os inimigos, ele acessa seu inventário e usa uma poção azul, esperando que seja algo que destrua a armadilha, o que funciona, de certa forma, já que a poção abre buracos no chão, fazendo ele cair para o nível abaixo. Em certo ponto o item o ajudou a sair da armadilha, só que de forma inusitada, o que divertiu o jogador.

São essas interações do jogador com o sistema do jogo que criam as situações que causam surpresa, e assim se constrói uma narrativa imprevisível e emergente. É uma sensação única e que tem um grande potencial para divertir, uma experiência agradável que faz o jogador querer continuar jogando, e começar uma nova partida, esperando ver o que o jogo vai lhe mostrar de inusitado.

⁹⁹ Fonte: adaptado de Twinfinite, disponível em: <https://twinfinite.net/2018/03/best-roguelike-games/13/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

¹⁰⁰ Vídeo disponível no canal Scott Lufkin, em: <https://www.youtube.com/watch?v=WzFGbHhXSv0>. Acesso em: 14 jun. 2021.

7 ESTUDO DE CASO: CRUSADER KINGS II, UM SISTEMA FEITO PARA CRIAR NARRATIVAS

Crusader Kings II é um jogo de estratégia em que o jogador controla um nobre na Europa medieval, onde ele deve administrar seus domínios e seus vassalos, que controlam outras terras em seu nome. Porém, o principal objetivo no jogo é fazer a dinastia do personagem do jogador prosperar durante os séculos em que a história se passa. Logo, esse game de estratégia vai além de realizar melhorias, coordenar tropas e vencer guerras. O jogador tem de se relacionar com outros nobres, casar, ter filhos, criá-los para serem seus sucessores, e também tomar decisões e resolver disputas entre vassalos. Apesar de ser um jogo de estratégia, CKII é considerado um simulador de dinastia.

A história do jogo é conceitual, ou seja, serve apenas para situar o jogador no mundo narrativo. O jogador é um nobre durante a Idade Média que controla terras e vassalos, que fazem parte de sua corte. Além disso, o personagem do jogador tem uma família, com pais, esposa(o), filhos, irmão(s) etc. Essa dinâmica familiar tem um propósito no jogo. O personagem do jogador vai morrer em algum momento; porém, este não é o fim do jogo — somente uma etapa. Quando esse personagem morre, o jogador continua o jogo com outro personagem da mesma casa dinástica, normalmente o seu filho mais velho, mas isso pode variar conforme as leis de sucessão do reino sob seu controle, o que faz parte das regras do jogo.

Há poucas ocasiões em que o jogador perde o jogo em CKII, como no caso em que seu personagem morre e seu herdeiro não pertence à mesma dinastia. Outra possibilidade é perder todas as terras e se tornar um nobre sem-terra, o que pode ocorrer quando ele perde guerras ou seu suserano resolve revogar seu controle sobre as províncias. O jogo também termina quando o calendário chega a 1º de janeiro de 1453, ou seja, no ano após a queda de Constantinopla, que é considerado o fim da Idade Média.

Quando o jogo começa o jogador deve escolher com qual reino, ducado ou condado ele irá jogar. Porém, como dito antes, este não é um jogo de estratégia em que o jogador escolhe uma nação e se torna um tipo abstrato de espírito nacional que a guia através das eras. Aqui ele é um personagem, o senhor feudal.

Porém, antes disso ele deve escolher o ano em que o jogo irá começar, sendo possível escolher entre o início da Idade Média, no ano de 769 d.C.; a era dos Vikings,

no ano de 867 d.C.; o século do ferro, no ano de 936 d.C.; a Alta Idade Média, no ano de 1066 d.C.; ou a Idade Média tardia, no ano de 1337 d.C.

Cada data tem seu próprio conjunto de personagens iniciais para o jogador escolher, o que aumenta a “rejogabilidade”, além de ampliar a quantidade de histórias emergentes possíveis de criar. Cada cenário tem configurações diferentes para os reinos, religião, cultura, tecnologia e eventos.

Figura 41 – Esta é a tela em que o jogador escolhe a era em que ele quer começar.¹⁰¹



Após escolher a data de início, o jogador tem que selecionar um dos vários nobres disponíveis para começar a campanha. Há cinco níveis de hierarquia presentes no jogo, sendo eles barão, conde, duque, rei e imperador. Dos cinco o jogador só não pode escolher barão, que possui o *rank* mais baixo e não controla uma província.

Cada personagem jogável controla províncias, e dependendo do seu *rank* na hierarquia, ele terá seus próprios vassalos e suseranos. Além disso, há diferenças de poder de um personagem para outro, o que muda a experiência do jogador durante a campanha. Outras variáveis que influenciam nos acontecimentos da campanha são a religião, grupo cultural, tipo de sociedade e tipo de governo. Cada uma delas apresenta mecânicas próprias. Por exemplo, as tribos pagãs podem formar grupos para saquear outras nações. Porém, como a religião deles não é estruturada, eles não têm acesso a certas leis de sucessão mais avançadas, o que leva o seu reino a se

¹⁰¹ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

fragmentar cada vez que um chefe morre. Outro exemplo são os muçulmanos, que podem ter várias esposas, e assim muitos filhos, o que é útil para encontrar um sucessor bom. Porém, eles têm uma mecânica de decadência, e quanto maior o nível dela, pior a administração do reino se torna, incluindo a performance das tropas e o valor das taxas recolhidas.

Figura 42 – Tela de seleção de personagem, em que está selecionado o Rei Philippe of France. Cada reino tem seu próprio rei, mas também duques e condes para o jogador escolher como personagem.¹⁰²



No jogo, o cenário é representado por um mapa dividido em várias partes menores, e cada uma delas é uma província, sendo esta a menor unidade de terra que o jogador controla. Cada província no game é chamada de *County* (condado), e um nobre pode controlar um certo número delas, com base em seu atributo e no nível da tecnologia de administração.

Cada província possui espaços onde ficam os castelos, as cidades e as igrejas, sendo que uma província pode conter de um a sete desses espaços disponíveis para a construção dessas benfeitorias. Dependendo da província e do ano de início do jogo, esses espaços podem estar vazios ou já preenchidos.

Um nobre que controla apenas condados é chamado de *Count* (conde), sendo este o nível mais baixo que um jogador pode ter no jogo. Os títulos de *Baron* (barão)

¹⁰² Fonte: screenshot do computador do autor.

pertencem aos personagens que controlam algum castelo dentro de um condado que não seja a capital daquela região, que são subordinados ao conde, o governante da província. Os títulos nobiliárquicos superiores: *Duke* (Duque), *King* (Rei) e *Emperor* (Imperador)¹⁰³, estão ligados a um conjunto específico de condados, que são os condados *De Jure*¹⁰⁴, as províncias que por direito pertencem aos títulos superiores. Assim, o título de duque tem títulos de condados que são seus por direito, o título de rei possui títulos de ducados como *De Jure*, e o de imperador terá títulos de reinos.

Essa regra dos títulos é importante no jogo por certos motivos. O primeiro é que alguns desses títulos não estão presentes no momento em que começa o jogo, mas podem ser criados, caso o jogador controle pelo menos mais de cinquenta por cento dos títulos *De Jure*, o que pode se tornar um objetivo para ele. Outro motivo é que se um personagem, do jogador ou NPC, possuir um título, mas não controlar todos os outros títulos menores *De Jure*, ele terá uma *casus belli*¹⁰⁵, ou seja, um motivo válido para começar uma guerra contra outro personagem. Assim, ao criar um título de duque, o jogador ganha o direito de iniciar guerras para conquistar os condados que são por direito dele. Isso também se aplica aos NPCs, que podem declarar guerra ao jogador, ou mesmo a outros NPCs, e tomar as terras para si caso ganhem a guerra. Se o jogador ficar sem nenhuma província, ele perde o jogo.

Essa relação entre títulos é um dos meios mais comuns de interação do jogador com os NPCs, principalmente através da disputa bélica. Entretanto, também é possível ganhar o controle de uma província usando diplomacia. Caso o jogador tenha uma boa relação com um outro nobre de nível hierárquico inferior, e este controle um território que pertença ao jogador por direito, ele pode solicitar a esse nobre que se torne seu vassalo. Nesse ponto, o sistema de jogo irá verificar se o nobre, controlado pelo computador, aceita ou não, assim como o seu relacionamento com o personagem do jogador, se o território é mesmo de direito, e o poder relativo entre os dois. Após essa verificação o nobre, através do sistema, irá mandar uma resposta.

¹⁰³ No jogo alguns títulos e condados podem ter nomes diferentes, dependendo do grupo cultural. Assim, o título de imperador do Sacro Império Romano é *Kaiser*. Já o de imperador bizantino é *Basileus*.

¹⁰⁴ *De Jure* (leia-se de iure) é uma expressão em latim que significa segundo a lei, ou pela lei. No jogo os condados de um título nobre *De Jure* são os que pertencem pela lei a esse título, assim dando direito legal ao nobre de reivindicar aquela província. Para uma definição da expressão *De Jure*, ver LEGAL English (2012).

¹⁰⁵ *Casus Belli* é uma expressão latina que significa motivo de guerra, ou incidente que pode levar duas ou mais nações a iniciar um conflito armado (CASUS..., [2021]).

Figura 43 – Vemos a província do condado de Coruña, que pertence ao rei Garcia II da Galiza.¹⁰⁶



No painel no canto inferior esquerdo da Figura 43, há no topo, à esquerda, o escudo do condado. A coroa dourada ao lado indica que esta é a capital do reino, e o escudo à direita mostra o reino ao qual esta província pertence. Logo abaixo está o retrato de quem controla o condado, com a construção do lado indicando o tipo da capital da província, e embaixo se encontram os dados daquele território.

As informações dentro do painel marrom-claro indicam: a quais títulos *De Jure* a província pertence, que são o ducado da Galiza e o reino da Galiza. Abaixo se pode ver: *culture* (cultura) — *portuguese* (portuguesa); *Religion* (Religião) — *Catholic* (Católica); *Supply* (Suprimentos) — 26.8k, que se refere à quantidade de tropas que a região consegue manter sem haver perdas de soldados; *Revolt Risk* (risco de revolta) — 1%, que é a chance de uma revolta acontecer.

Ao lado há as informações sobre a quantidade de riqueza na província. A barra amarela indica quanto ouro pode ser saqueado na região por bandos pagãos, sendo que à direita da barra branca está a quantidade antes do cerco da província, e à esquerda o que pode ser pego após todo o cerco da província. Abaixo vemos o nível tecnológico da província, sendo que o capacete representa o militar, o baú o econômico e os livros o cultural. Ao lado dos indicadores de tecnologia se encontra o indicador de prosperidade da região.

¹⁰⁶ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

Logo abaixo há três botões: um para levantar as tropas da região, outro para levantar as embarcações, e por último o que abre um menu para a construção de uma grande obra. Ao lado, o bordão de Asclépio em fundo vermelho indica que não há um hospital na região. E, por fim, temos os espaços disponíveis na província. Nesta há três deles, sendo que dois já estão ocupados por uma cidade e uma igreja, e o último está vago para receber construções.

Apesar de os condados serem a menor unidade do jogo, são eles que fornecem ao jogador os recursos de que ele irá precisar para atingir seus objetivos, como o ouro para as construções e para pagar as despesas com exércitos e eventos, e os soldados usados para vencer guerras ou suprimir revoltas dentro do reino. Esses recursos provêm das construções dentro de cada castelo, cidade e igreja na província.

Figura 44 – Esta é a janela que mostra o castelo da capital da província de Coruña.¹⁰⁷



Ao clicar sobre a imagem de um castelo, cidade, ou igreja no painel da província, o jogador abre a janela que mostra as informações daquele espaço, e caso seja um espaço vazio, ele pode escolher que tipo de benfeitoria deseja construir.

Ao lado da imagem se encontra o escudo do baronato, e do outro lado o reino ao qual a benfeitoria pertence, uma vez que é possível que uma benfeitoria dentro de uma província pertença a um nobre de outro reino. Porém, todas nesse condado pertencem ao reino da Galiza.

¹⁰⁷ Fonte: screenshot do computador do autor.

Logo abaixo temos uma pequena planilha que indica os recursos e a defesa daquele castelo. O primeiro valor, ao lado das moedas, é a taxa que jogador recolhe por ano do castelo. O segundo, ao lado dos soldados, é a quantidade de tropas que são fornecidas. Abaixo se encontra, primeiramente, o nível da fortificação, e em seguida a quantidade de tropas na guarnição do castelo. Os soldados para a guarnição e para os exércitos são separados, pois têm funções distintas no jogo. A guarnição é usada na defesa contra cercos, enquanto o exército é a quantidade que o jogador pode recrutar para as tropas. Ao lado estão as informações sobre os tipos de tropas que o nobre pode recrutar do castelo. Na primeira coluna (à esquerda) estão listados, de cima para baixo: a infantaria leve, os piqueiros, arqueiros, infantaria pesada. Na segunda coluna temos: a cavalaria leve; as unidade especiais, estas sendo exclusivas de grupos culturais, como os arqueiros montados dos Mongóis ou os cavaleiros montados em camelos de alguns povos árabes; a cavalaria pesada, e por último os barcos.

Abaixo há uma lista verde com várias melhorias que o jogador pode realizar. O botão com uma seta verde para cima indica que a melhoria está disponível para ser feita, enquanto o símbolo vermelho indica que falta alguma coisa, como tecnologia, ouro, ou outra construção. Essas melhorias podem proporcionar mais ouro, defesa para a província ou soldados.

Como foi dito antes, o jogador é um nobre que controla terras, os condados, e tem relações de vassalagem e suserania com outros nobres. Mas qual é o objetivo do jogo? CKII não tem um objetivo explícito. O jogo começa em um determinado ponto, escolhido pelo jogador, e termina quando ele não quiser mais continuar a campanha, ou quando ele chegar ao ano de 1453 d.C. A regra do jogo mais próxima de um objetivo é que caso o personagem controlado pelo jogador morra, e ele não tenha um herdeiro de sua dinastia para sucedê-lo, o jogo termina. O mesmo ocorre caso ele perca todos os seus condados, ou seja, fique sem terras. Mas qualquer outra coisa que o jogador fizer dependerá de sua própria vontade.

Há vários objetivos que o jogador pode definir para si mesmo, como começar como um simples conde em uma região do mapa e ir crescendo até formar um império, ou começar como um pagão, reformar sua religião — o que no jogo consiste em estruturar os dogmas e o culto, como fez a Igreja Católica no Concílio de Niceia —, e assim conseguir estabilizar o reino.

Há uma ampla variedade de metas que um jogador pode querer estabelecer para si. O próprio jogo dá algumas ideias. Por exemplo, a posição do reino da Galiza e as de seus vizinhos influenciam nas decisões que o jogador irá tomar durante sua campanha, conferindo-lhe algumas oportunidades, como a de continuar a Reconquista, unir todas as coroas da Península Ibérica, ou concretizar qualquer outra ideia que possa ter, se o sistema do jogo permitir.

CKII conta com ferramentas que permitem ao jogador definir seus próprios objetivos e trilhar sua própria jornada, criando assim uma narrativa imersiva e emergente. Imersiva, porque cada ação realizada pelo personagem é escolhida pelo jogador, e isso significa que o nobre feudal e o jogador são a mesma pessoa, como em um jogo de RPG. E emergente, porque não há um roteiro definido do que vai acontecer durante o jogo, e os acontecimentos no decorrer da campanha são fruto das ações do jogador e dos sistemas do jogo. Deste modo, o jogador vivencia uma história própria e única, já que a grande quantidade de variações que o sistema de jogo oferece é extremamente difícil de ser replicada em outra campanha, mesmo que o jogador jogue com o mesmo nobre várias vezes.

Se considerarmos a estrutura tradicional de um roteiro para uma narrativa, veremos que uma história criada em CKII possui os mesmos elementos. A ideia do game é proporcionar ao jogador a experiência de viver como um senhor feudal, controlando seu feudo, lutando contra outros nobres, participando de festivais e lutando em guerras ou participando das Cruzadas.

O conflito surge da interação com outro nobre, que pode reivindicar as terras do jogador e decidir começar uma guerra, ou, no caso contrário, o jogador, não muito feliz em ser vassalo de um senhor, pode querer se libertar, iniciando assim uma rebelião, ou sugerindo um casamento entre os filhos de um nobre com algum dos seus. Há vários obstáculos que podem surgir no caminho do jogador, sendo cada um deles um conflito na história.

Os personagens dessa narrativa são todos os nobres e membros de cortes no mundo do jogo. Cada um deles tem suas próprias características e ambições, e irá tentar alcançá-las. Todos os personagens de nível hierárquico de conde para cima podem ser escolhidos pelo jogador, o que o torna o protagonista dessa história durante a campanha. CKII é muito voltado para a figura do personagem, sendo o principal motivo de esse jogo poder construir narrativas emergentes. Boas histórias são

contadas através dos personagens, por meio dos quais as pessoas se identificam e experimentam a trama.

A ação dramática é o modo como a história é contada. Nesse caso, a história é contada através das ações do jogador, da reação dos sistemas do jogo e dos resultados apresentados ao jogador, e depende de como ele irá reagir a esse novo *status quo* no mundo do jogo, que novas ações irá realizar, dando continuidade ao ciclo de ação e reação, o *game loop*. Uma vez que o jogador possui uma ampla variedade de ações para escolher, e os NPCs contam também com uma numerosa variedade de respostas para escolher dentro do sistema, a ação dramática diverge um pouco do modo tradicional.

O modo tradicional de contar uma história consiste em três atos: exposição, desenvolvimento e conclusão. Trata-se de uma estrutura fechada, em que a narrativa tem um começo, meio e fim. Até mesmo em séries que apresentam a mesma estrutura, há a “aventura” ou “problema” do episódio, que deve ser resolvida dentro daquele capítulo. E essa estrutura persiste mesmo em séries que possuem uma trama maior, em que há um arco principal que se resolve no fim de uma temporada, mas cada episódio é uma história própria, com um gancho que conduz ao próximo.

Em CKII não existe uma estrutura de começo, meio e fim predefinida, uma vez que durante a campanha não há como saber o que irá ocorrer. Podemos considerar o ato de superar obstáculos para concluir uma meta criada pelo jogador como uma narrativa no modo tradicional. Entretanto, o jogo pode apresentar ao jogador um evento que altere seus objetivos, e assim a história anterior é deixada em aberto e substituída por outra.

Haverá vários momentos e histórias dentro de uma campanha. Podemos considerar que há uma ação dramática principal, e que a exposição se dá quando o jogador escolhe um nobre e passa a saber o que ele controla, com quem ele já tem relações de vassalagem e suserania no começo, com quem ele é casado e quantos filhos tem, etc. Essa exposição consiste em conhecer a sua situação atual no mundo do jogo.

O desenvolvimento consiste nas ações do jogador durante a vida de cada um dos seus personagens — suas conquistas na guerra, na diplomacia, no amor e na administração do reino. A conclusão de cada arco dramático é o fim da vida de cada personagem, como o final de um capítulo, e no fim do jogo é mostrada ao jogador uma

tela com os retratos de cada personagem com quem jogou, a pontuação da sua dinastia e uma comparação com dinastias históricas, sendo este o final de toda a saga.

Figura 45 – Tela de *game over* (fim de jogo), que mostra a pontuação da dinastia do jogador na coluna do meio, de 51179.¹⁰⁸



Deste modo, podemos imaginar uma ação dramática para cada novo personagem, assim como para cada grande evento dentro do jogo. Uma guerra é uma história dentro do jogo que pode ser tratada como uma narrativa fechada em si. Logo, uma campanha seria algo similar a uma série, em que há um *plot* geral: fazer a sua dinastia prosperar durante a Idade Média, e vários *plots* menores: as vidas de cada personagem, as guerras, as conspirações palacianas, a proliferação da peste e outros eventos resultantes do sistema.

O tempo dramático são os séculos que o jogo cobre durante o tempo de jogo. O jogo tem como uma das datas iniciais o ano de 1066 d.C., sendo que o término do jogo se dá no ano de 1453 d.C., o que equivale a uma campanha de 387 anos. Há outras datas iniciais que o jogador pode escolher, sendo a mais antiga 769 d.C., totalizando uma campanha de 684 anos.

Como CKII não tem cinemáticas, o tempo parcial e o tempo total são os mesmos, correspondendo ao tempo gasto pelo jogador para completar uma campanha, que pode variar dependendo de como ele joga o jogo. A campanha dos

¹⁰⁸ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

anos de 1066 até 1453 d.C. — escolhida por ser a principal à época que o jogo foi lançado — dura em média 30-40h. Já a campanha maior pode levar 100-120h. Essas são estimativas, uma vez que há algumas variáveis que podem fazer o jogo ser mais rápido ou longo.

Além disso, o ritmo do jogo varia conforme o jogador, uma vez que pode haver momentos de paz, em que ele esteja mais focado em administrar as suas províncias, ou de guerra, em que ele esteja apreensivo, movendo suas tropas, fazendo cercos e vencendo batalhas para conseguir atingir seu objetivo.

O jogo tem um sistema de passagem de tempo em que a unidade de tempo é o dia, que pode variar em cinco velocidades diferentes. Na mais lenta, cada dia passa após um segundo, enquanto na mais rápida cada dia passa após um décimo de segundo.

Normalmente, quando o reino está em estado de paz, o jogador deixa o tempo passar na velocidade mais rápida. Já quando ele está em guerra, para mover melhor as tropas e tomar decisões táticas mais acertadas, o jogador deixa a velocidade do tempo passar mais devagar. Dependendo da velocidade em que o jogador deixar o jogo passar, o tempo da campanha será maior ou menor. Alguns jogadores podem considerar a velocidade 3 rápida, enquanto outros a consideram a velocidade normal de jogo.

É interessante notar que a velocidade em que o jogador deixa o tempo passar se contrapõe ao ritmo e à tensão do game no momento. Assim, quando o jogo está em um ritmo lento, em que a única coisa que o jogador pode fazer é construir, ou aumentar suas relações com outros senhores feudais, ele acelera o tempo. Mas quando o ritmo e a tensão aumentam, o jogador deixa o tempo mais lento, para conseguir agir da melhor forma.

Apesar de ser um jogo de estratégia, CKII confere um grande peso aos personagens, sendo que as ações disponíveis ao jogador estão relacionadas aos direitos e habilidades do personagem que ele controla. Por esse motivo, CKII apresenta muitos elementos de RPG, como atributos, vantagens e desvantagens e evolução de personagens.

Cada personagem tem suas próprias características, como atributos, traços e uma “classe”. São cinco os atributos básicos do jogo: *Diplomacy* (diplomacia), *Martial* (marcial), *Stewardship* (administração), *Intrigue* (intriga) e por último *Learning* (conhecimento).

Cada um deles representa uma característica do personagem. Alguém com diplomacia alta terá uma reputação melhor com os outros nobres do que alguém com pouca diplomacia, e conseguirá convencer os outros de forma mais eficiente. Esse é o atributo que representa a capacidade social do personagem.

Um alto valor do atributo marcial confere às tropas bônus durante as batalhas, o que faz com que o personagem as lidere melhor. Esse atributo representa o conhecimento militar, assim como a capacidade física do indivíduo.

A administração influencia no tamanho do reino que o jogador pode governar sem receber um aviso de excesso de posse de terras. Quanto maior é o valor desse atributo, maior é o limite de terras que o personagem pode controlar diretamente sem receber penalidades de desempenho e de opinião de seus vassalos. Esse é o atributo que representa a capacidade administrativa do personagem.

Intriga é a habilidade de criar conspirações e participar delas. Quanto maior for o nível desse atributo, maior será a eficácia do esquema para assassinar alguém ou criar um falso direito de reivindicação de terra. Esse é o atributo que está associado à capacidade de manipulação do personagem.

Conhecimento é um atributo que indica quão sábio é o personagem, e que determina os pontos de tecnologia que o jogador recebe para aperfeiçoar o reino. Além disso, ele está relacionado com os conhecimentos religiosos. Este é o atributo que representa a sagacidade do personagem e sua proficiência nos estudos.

Figura 46 – O painel à esquerda é a ficha do personagem. Para abrir a ficha do seu personagem, basta clicar na imagem dele, que está sempre localizada no canto superior esquerdo.¹⁰⁹



Os atributos servem para conferir personalidade ao personagem do jogador, além de interferir nos eventos do jogo. Em algum momento um nobre pode exigir do jogador uma terra a que julgue ter direito, ou mesmo uma terra para administrar como recompensa por seus serviços. Normalmente esse evento tem duas opções: prometer dar-lhe algo no futuro, ou negar. Porém, um personagem com diplomacia alta terá uma terceira opção, que é fazer uso de sua habilidade nas palavras para negar o pedido do nobre de forma a não deixá-lo decepcionado, sendo esta uma forma de negar o pedido sem acarretar uma diminuição no nível de relacionamento com o seu vassalo.

Além disso, os personagens possuem *Traits* (os traços), que são características de personalidade do nobre, tanto físicas como mentais e sociais. Há uma grande variedade delas, representando a habilidade do personagem, seu estado físico, seu estilo de vida e social. Um exemplo são as sete virtudes e os sete pecados (TRAITS, [2021]). Um personagem pode ter uma ou mais das setes virtudes: *kind* (gentil), *charitable* (caridoso), *chaste* (casto), *temperate* (temperado), *diligent* (diligente), *patient* (paciente), *humble* (humilde). Do mesmo modo, ele pode ter alguns dos sete pecados, que são: *slothful* (preguiçoso), *lustful* (luxurioso), *gluttonous* (guloso), *greedy* (ganancioso), *wroth* (irado), *envious* (invejoso), *proud* (orgulhoso).

¹⁰⁹ Fonte: screenshot do computador do autor.

Essas são algumas das características que os personagens podem ter durante a vida, e cada uma delas lhes fornece modificadores diferentes. Diligente, por exemplo, confere um bônus de +1 em todos os atributos, enquanto caridoso confere mais 3 pontos em diplomacia. Já os pecados acarretam penalidades. Preguiçoso diminui em 1 todos os atributos, enquanto invejoso diminui em 1 a diplomacia, mas aumenta em 2 a intriga do personagem.

Os traços também conferem pontos no relacionamento entre os personagens. Enquanto as virtudes são bem-vistas pelas outras pessoas, os pecados são malvistas, atraindo má reputação a quem os têm. Um ponto importante é que um personagem não pode ter ao mesmo tempo uma virtude e um pecado oposto. Assim, alguém casto não terá a luxúria como pecado. Caso um evento faça com que ele ganhe uma virtude oposta a algum dos seus pecados, ele perderá o pecado e ganhará a nova virtude.

Figura 47 – Aqui vemos todas as informações sobre o personagem. Neste caso, trata-se da Duquesa Matilda da Toscana.¹¹⁰



Passemos à explicação da ficha dos personagens. Para o jogador saber quais são os atributos dos personagens, qualquer um no jogo, basta clicar nos seus retratos que aparecem na tela do game. No caso do personagem do jogador, seu retrato está sempre visível no canto superior esquerdo da tela. Na Figura 47, vemos a ficha da Duquesa Matilda. Para jogadores novos essa ficha pode ser um pouco confusa, pois

¹¹⁰ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

há muitas informações condensadas, e não há muito texto explicando-as à primeira vista. Porém, ao se pôr o ícone do mouse em cima de alguma dessas informações, o jogo abre uma *pop-up* com a descrição do significado daquele ícone.

Como forma de diferenciar o jogador de outro nobre, o retrato de seu personagem aparece com uma estrela dourada. O retrato menor acima do de Matilda é de seu suserano (*liege*), o Kaiser Heinrich IV do Sacro Império Romano-Germânico. Nesse espaço se localiza o retrato de todo suserano, e ao clicar nele o jogador abre sua ficha.

Os dois quadrados ao lado do retrato são os valores da relação entre os personagens. Esses quadrados só aparecem quando há uma relação entre suserano e vassalo. No caso de um personagem independente, ou seja, sem um superior, não há nenhuma imagem acima da sua. O valor de 44, em verde, representa a opinião do personagem do jogador sobre o suserano, enquanto o valor abaixo, -8 em vermelho, é a opinião do suserano sobre o vassalo em particular. Esses valores variam de +100 (positivo) — o personagem adora o outro — a -100 (negativo), que indica que este personagem odeia seu suserano/vassalo.

Figura 48 – Esta é a ficha do Kaiser Heinrich IV do Sacro Império Romano-Germânico. Vemos que é um pouco diferente da ficha da Duquesa Matilda.¹¹¹



¹¹¹ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

Esses valores de relacionamento consistem na soma de vários elementos, e se o jogador puser o ponteiro do mouse sobre os 44, será aberta uma *pop-up* com as seguintes informações:

“State Diplomacy: +6, Princely Elective Succession: +15, Free Investiture: +10, Technology (feudal): +6, Foreigner: -9, Liege is Crowned by Pope Alexander II: +5, Liege is Kind: +5, Zealous vs. Cynical: -5, Iron Crown of Lombardy (vassal): +10”.

Essas informações são referentes a vários elementos do jogo. A *State Diplomacy* (diplomacia do estado) se refere à diplomacia do reino do Imperador Heinrich IV. Esse valor se encontra dentro do quadro preto, e o valor de fora ao lado do pergaminho é o valor do personagem — neste caso, oito. O valor da diplomacia de estado é a soma do valor do personagem mais o do seu conselheiro chanceler, mais metade do valor da sua esposa. Esse valor resulta em um modificador de +7 com a Duquesa Matilda. Todos esses modificadores são somados, e o resultado mostra o quanto um personagem gosta de outro.

Todos os personagens têm essa relação uns com os outros, e isso determina como eles se comportam. Assim, um personagem que tenha um valor alto de relação com outro personagem irá aceitar as propostas e pedidos deste.

Apesar de o jogador controlar apenas seu personagem, os outros possuem suas próprias ambições e agem de forma independente, conduzindo guerras, casando e administrando o próprio reino. Isso independe das ações do jogador, dando ao jogo uma sensação de mundo vivo e real.

O segundo retrato ao lado do Imperador Heinrich IV é o de sua esposa (*wife*), que no jogo tem algumas funções. A primeira é ter filhos, que serão herdeiros dos títulos de seu marido e dos próprios, caso ela tenha algum. Se olharmos novamente a ficha da Duquesa Matilda, veremos que ela não é casada, e também não tem filhos que possam herdar seus títulos.

O jogador descobre isso ao visualizar o retrato menor abaixo dela, onde há outra imagem do Imperador Heinrich IV, abaixo da qual está escrito *Heir* (herdeiro) em vermelho. Isso indica que o herdeiro da Duquesa Matilda é de outra dinastia e que se naquele momento ela morrer, o jogo termina. Olhando a ficha do Imperador Heinrich IV, vemos que a palavra *Heir* está escrita em preto, o que indica que a herdeira de seus títulos é alguém de sua casa dinástica — neste caso, sua irmã Adelheid.

A representação da casa dinástica do personagem é mostrada através do escudo que fica à direita do seu retrato, abaixo de seu nome e idade. A casa da Duquesa Matilda é a *di Canossa*, representada pelo leão branco virado para a esquerda num escudo de fundo vermelho. Todos os membros da mesma dinastia de Matilda têm esse mesmo escudo, e portanto seus filhos, se ela se casar com alguém por casamento matrilinear, pertencerão à sua dinastia. A casa dinástica do Imperador Heinrich IV é a *Salian*, representada por uma coroa dourada em um escudo de fundo azul. Seus filhos também herdarão a sua casa dinástica, se ele se casar seguindo um matrimônio de linhagem regular, em que os filhos herdaram a dinastia do pai.

O escudo grande à esquerda do personagem é o escudo do seu título primário. Um nobre pode ter vários títulos, mas só um deles é seu primário, devendo ser o de nível hierárquico mais alto. O título primário da Duquesa Matilda é o Ducado da Toscana, representado pela flor vermelha no fundo branco. Todo nobre que vier a ser duque da Toscana terá esse escudo ao seu lado na sua ficha.

Abaixo do retrato do herdeiro está um grupo de linhas, que apresentam mais informações sobre os personagens do jogo.

Na primeira linha, que começa com um ícone de cabeça, se localizam os traços dos personagens. Todos os traços por ele adquiridos são inseridos aqui. Se por algum acaso acontecer um evento em que o jogador tenha uma chance de ganhar um traço novo — por exemplo, se tornar alguém diligente —, esse traço irá aparecer nessa linha. O da Duquesa Matilda é *Charismatic Negotiator* (negociador carismático), o coração vermelho no fundo azul. Esse traço tem relação com o tipo de educação recebido, sendo que todos os personagens apresentam um traço desse tipo, que representa o tipo de educação em que o personagem mais se destacou durante seu desenvolvimento na infância.

Cada atributo tem um traço de educação, que são divididos em quatro níveis de competência. Assim, alguém que se desenvolveu ao máximo na infância terá o nível mais alto nesse traço; já quem não tiver se desenvolvido tão bem terá um nível mais baixo. *Charismatic Negotiator* é o segundo traço mais alto, ficando abaixo apenas de *Grey Eminence*, o que mostra a grande habilidade da duquesa na área diplomática. Os dois traços com fundo verde se referem ao grupo das setes virtudes. Ela possui os traços diligente e paciente, que são características muito boas, uma vez que conferem pontos em vários atributos, além de reputação positiva com alguns vassalos.

O traço representado por um punho fechado para cima é o *zealous* (fervoroso), que representa a devoção à fé da personagem, o que pode ser bom no caso de indivíduos de mesma fé, havendo um bônus no relacionamento, enquanto no caso de outros grupos religiosos haverá uma penalidade.

No tocante à opinião do suserano Imperador Heinrich IV sobre a Duquesa Matilda, destaca-se a seguinte relação: “*Zealous vs. Cynical: -5*”. Essa relação indica a contraposição entre alguém de visão fervorosa e alguém de visão cínica (*Cynical*), ou seja, pouco devoto da fé, o que é um traço do Imperador Heinrich IV, indicado pelo símbolo de dois olhos dentro de um círculo transparente em sua ficha. Há vários traços de personalidade que são considerados opostos, e todos eles conferem um modificador de -5 para personagens que tenham, cada um, uma dessas características opostas.

A última característica é *stubborn* (teimosa), que é um traço que diminui o valor da opinião dos seus vassalos em relação a ela e reduz em um ponto a diplomacia, porém confere mais 1 ponto em administração e mais 3 em habilidade pessoal de combate, que não deve ser confundida com o atributo marcial. Habilidade pessoal de combate é o valor usado para os duelos.

Figura 49 – Ficha do personagem Rei Konan II 'the Lawgiver' of Breizh.¹¹²



¹¹² Fonte: screenshot do computador do autor.

Na segunda linha, que tem um símbolo de soma e subtração, ficam os modificadores temporários, que funcionam durante um período de tempo. Esses modificadores são consequência de algum evento, ou ação que o jogador realizou, como fazer uma caçada, ser coroado pela igreja, participar de um treino de combate etc. Vemos na imagem acima, Figura 49, que o Rei Konan II tem um modificador positivo, da cor verde, que confere um bônus de 10% à moral dos exércitos, e que ele expira em 6 de março de 1138. Esse bônus lhe foi dado graças ao trabalho de um de seus conselheiros. Nessa linha há duas outras imagens: a de um cálice do lado de um elmo, e de uma espada sobre um peão. A primeira é um indicador de bônus oriundo de algum item lendário, como uma espada, relíquia religiosa, etc. Esse ícone só aparece quando o personagem tem algum item, sendo que esses itens são ganhos em eventos ou herdados. O segundo se refere aos modificadores de combate, ou seja, os modificadores que influenciam na habilidade pessoal do personagem em duelos.

A terceira linha, logo abaixo dos modificadores, é a linha dos títulos do personagem, logo ao lado da imagem de um escudo com uma coroa. Na ficha do Rei Konan II podemos perceber que ele tem dois títulos de Rei, dos reinos de Breizh e de Lloegyr, que são respectivamente os reinos da Bretanha e da Inglaterra.

Os nomes dos reinos mudam conforme a cultura do personagem do jogador, refletindo como ele conhece aquelas províncias. Esse é um fator que confere caracterização ao personagem de forma a representar sua cultura.

Além desses dois títulos de rei, ele tem ainda mais dois títulos de duque, quatro de conde e um de barão. O nível hierárquico dos títulos é representado pela coroa em cima do escudo. Se olharmos a ficha do Imperador Heinrich IV, veremos que o seu título de imperador é representado por uma coroa mais elaborada, e além disso nota-se que ele não possui um título de rei. Esses títulos são mostrados em ordem de hierarquia: primeiro o título de império, seguido do de reino, ducado, condado e por último baronato.

Nessa mesma linha há ainda o ícone da mão na frente de um escudo, que se refere aos títulos que o personagem pode reivindicar, ou seja, ele pode declarar guerra para obtê-los. Essas reivindicações podem estar fundamentadas na sucessão, ou ser fabricadas pelo seu conselheiro chanceler. O ícone de uma pomba representa as nações com as quais o personagem está em trégua após uma guerra.

Na ficha dos personagens, logo abaixo do escudo da dinastia, está a cultura do personagem. A Duquesa Matilda é italiana, o Imperador Heinrich IV é germânico e o Rei Konan II é bretão. A cultura influencia a opinião dos vassalos sobre o suserano, e há um modificador negativo quando um personagem é vassalo de uma outra cultura. Além disso, a diferença de cultura aumenta a chance de revolta em províncias governadas por nobres de cultura distinta do povo. A cultura de uma região pode mudar caso esta seja governada por vários anos por governantes de uma única cultura diferente, mas essa mudança pode levar décadas ou até mesmo mais de um século.

Abaixo da cultura estão as religiões do personagem, e ao lado destas o sistema de governo. Em CKII há várias religiões e sistemas de governo, que funcionam de forma semelhante, mas com suas próprias características. Por exemplo, no cristianismo há duas correntes principais: a católica e a ortodoxa. Ambas são muito parecidas, ambas seguem o mesmo deus, e os líderes delas podem conceder divórcio aos monarcas, direito de invasão a um nobre ou excomungar um personagem da mesma religião.

Entretanto, há algumas diferenças. No catolicismo há somente um líder, o Papa. Já na ortodoxa há os Pentarquia (PENTARCHY, [2021]), os cinco patriarcas da igreja. Além disso, enquanto nos reinos católicos os bispos podem pagar suas taxas ao Papa, caso sua relação seja melhor com ele do que com seu suserano, na igreja ortodoxa os bispos sempre pagam ao seu suserano. O Papa também pode convocar todos os reinos católicos para as Cruzadas, que são um dos eventos mais importantes do jogo. Todas as religiões do jogo têm suas próprias características, o que dá aos personagens vantagens e desvantagens.

O mesmo se aplica aos sistemas de governo, pois no jogo não há somente o feudalismo. Assim como as religiões, os sistemas de governo são semelhantes, mas com algumas diferenças. Por exemplo, o feudalismo permite ao jogador construir castelos, cidades, igrejas, fortes e hospitais nas províncias. Entretanto, se ele controlar uma cidade ou igreja, seu personagem irá receber penalidades, o que faz com que seja melhor passar essas duas benfeitorias para outro vassalo administrar. Já no governo imperial, como no Império Bizantino, o imperador pode controlar cidades sem sofrer nenhuma penalidade. Os nômades têm seu próprio sistema de governo (NOMADISM, [2021]), que não é focado em possuir castelos e outras benfeitorias, mas em ter espaço para a criação de animais. Além disso, eles possuem um acampamento como capital, a qual pode mudar de local com mais frequência que

no sistema feudal, e todas as “construções” da capital do povo nômade se movem para a nova província, o que não acontece quando um governante do sistema feudal muda sua capital para outra província.

Logo abaixo, temos alguns botões que abrem menus para interações específicas. O primeiro, a taça no fundo azul, abre o tesouro do personagem, que mostra ao jogador que itens únicos ele possui, como uma obra de arte, ou o osso de algum santo. O Rei Konan II tem em suas posses a “*Exalted Spear of the Cross*”.

Figura 50 – No tesouro do Rei Konan II há a lança sagrada da cruz, dada pelo Papa Nicolau IV pela participação dele na Cruzada.¹¹³



A gota de sangue no fundo amarelo representa uma linhagem sanguínea lendária, que mostra os bônus por descender de um personagem lendário. Esse botão só fica disponível caso o personagem tenha a descendência, e mesmo membros da mesma dinastia podem não ter acesso à linhagem de sangue caso não possuam ligação direta com o fundador. Há no jogo algumas linhagens já existentes, mas caso o jogador comece com uma casa que não tenha nenhuma, ele pode, através de uma ambição, que no jogo consiste em uma missão pessoal do personagem, fundar sua própria linhagem de sangue, e todos os membros da sua família que tenham algum parentesco sanguíneo passarão a receber esse bônus.

¹¹³ Fonte: screenshot do computador do autor.

Figura 51 – A linhagem sanguínea do Rei Konan II vem de seu pai Maelhuedoc de Rennes. Ao apertar o botão de linhagem no seu retrato, vemos todos os membros da família que compartilham sua linhagem.¹¹⁴



O próximo botão permite ao personagem construir uma grande obra, que pode ser uma catedral, uma grande biblioteca, uma grandiosa escultura, ou alguma construção que se tornará uma grande referência, e demandará muito tempo e dinheiro para ser concluída. O próximo botão, uma tesoura, é o barbeiro, onde o jogador pode mudar a aparência do personagem. O botão com espada e escudo permite ao jogador autorizar ou não o personagem a comandar exércitos. O último botão, uma caveira com um machado, é a lista de pessoas que esse personagem matou, por meio de duelos, torturas na prisão, execuções e intrigas de assassinato. Não é necessário que o personagem tenha matado diretamente; em esquemas ou execuções, ele só dá as ordens.

Na última coluna da ficha do personagem há, no topo, um espaço para a sua ambição, o que ele deseja alcançar em vida, que pode ser se tornar rei, casar, acumular uma enorme riqueza, com várias opções disponíveis para o jogador escolher. Esse é um objetivo que o jogador pode atingir enquanto o personagem estiver vivo, e se conseguir ele ganhará um bônus, como uma grande quantidade de prestígio, aumento em algum atributo, ou um modificador por um período de tempo. Após concluir a ambição, o jogador pode escolher outra se houver alguma disponível.

¹¹⁴ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

Do lado da ambição está o foco, ou estilo de vida do personagem, o modo como ele irá viver por um período de tempo, ou por toda a vida se o jogador quiser. Há no jogo dez estilos de vida, dois para cada atributo. O foco que o jogador escolher irá conferir ao personagem algum bônus em um atributo e em alguma outra área, como a opinião de alguns vassalos. Além disso, o estilo de vida irá de tempo em tempo disparar eventos. Por exemplo, se o personagem escolher como foco *Rulership* (governar), surgirão eventos de resolução de disputas entre nobres, problemas entre os servos, propostas para construir alguma taverna ou castelo, etc. Se o jogador escolher caçada, ele receberá eventos de caçada de algum animal exótico.

O último espaço é reservado às intrigas em andamento, como conspirar para assassinar alguém, ou retirar um título de algum vassalo. Assim, se o jogador quiser saber sobre o esquema, quem é o alvo, basta apertar esse botão, e assim a ficha do personagem-alvo é aberta.

Abaixo temos uma lista de informações sobre o personagem. A primeira mostra a quantidade de províncias que ele controla e o limite que ele pode controlar sem sofrer penalidades. Com o passar do tempo o limite aumenta, conforme o nível da tecnologia e da centralização do poder no reino. O próximo valor mostra a quantidade de vassalos controlados e o limite que o personagem pode controlar sem sofrer penalidades. Esses dois valores estão de certo modo interligados. Quando o jogador possui muitas terras e está acima do limite — por exemplo, após uma guerra santa, quando o personagem ganha todos os títulos que foram alvos durante a guerra —, ele precisa de vassalos para administrar esse excesso de províncias.

Assim, ele nomeia mais vassalos. Porém, quando atingir o limite de vassalos, ele terá que passar a sua suserania sobre alguns deles para outros. Nesse caso, ele terá que escolher certos nobres do *rank* adequado, pois um nobre não pode ser vassalo de outro de mesmo nível hierárquico ou inferior, ou seja, um duque não pode ser vassalo de outro duque ou de um conde. Deste modo, o jogador irá, de forma calculista, decidir quem deve permanecer sob seu controle direto, a quem ele irá transmitir a suserania e sobre qual vassalo, com o objetivo de não tornar os vassalos poderosos a ponto de ameaçar seu reinado. Um outro ponto positivo de dar títulos aos vassalos é que esse ato confere um bônus muito alto nas relações.

Abaixo temos a quantidade de soldados que ele pode recrutar caso seja necessário, contando tanto os de suas províncias quanto os de seus vassalos, já que eles estão obrigados a tanto pelo vínculo de vassalagem e suserania feudal.

Logo em seguida se encontra a riqueza do personagem, ou seja, quanto ouro ele tem acumulado naquele momento, ou quanto ele deve, caso o valor seja negativo. É essa riqueza que o personagem usa para pagar as construções, contratar grupos mercenários, ou gasta em certos eventos em que é possível pagar algum valor para impedir algo ruim de acontecer ou adquirir um benefício.

Os próximos dois valores são prestígio e piedade, que representam respectivamente o respeito dos outros nobres pelo personagem, e a devoção deste a sua fé. Um personagem com um alto valor de prestígio recebe bônus na relação com outros vassalos, enquanto um alto valor de piedade confere bônus na relação com membros da igreja. Além disso, quando o personagem morre, o valor somado de ambos se soma à pontuação da dinastia, para que no final do jogo o jogador saiba como se saiu durante a campanha. Esses valores aumentam em virtude de eventos, feitos, e periodicamente, dependendo de suas províncias, atributos, traços e outros modificadores.

A última parte da ficha são os atributos, sendo uma das mais importantes. Como dito antes, são eles que definem o nível de habilidade do personagem em diversas áreas, sua resposta a eventos, seu desempenho no campo de batalha, a força dos esquemas de intriga, etc.

Percebe-se que há dois valores: um dentro e outro fora dos parênteses. Os que estão fora pertencem ao personagem, e o que estão dentro ao estado, ou seja, são os valores que contam no jogo. Os valores do estado são a soma dos atributos do nobre com os de cada conselheiro mais a metade dos da esposa ou esposo. Os valores são: diplomacia, representada por um pergaminho; marcial, representado por uma espada; administração, representada por um baú; intriga, representada por um envelope e adaga; e por último o conhecimento, representado por um livro. Estes são os cinco atributos do jogo. Há ainda a espada com escudo, que representa a habilidade pessoal de combate. Porém, este não é um dos atributos principais, mas apenas o valor usado para saber como o personagem se sairá em um duelo. Esse valor, ao contrário dos cinco atributos, não influencia em outros aspectos, e só foi inserido na ficha depois de algumas expansões.

A união dos atributos e dos traços proporciona ao jogo uma grande quantidade de personagens únicos, tanto o do jogador como os NPCs que habitam o mundo. Os personagens iniciais do jogo, aqueles presentes no início de cada campanha, têm seus atributos fixos, e há em fóruns e páginas da comunidade do jogo listas de

personagens interessantes ou bons para jogadores novos que querem conhecer o jogo.

Mas conforme o tempo avança, os eventos que aparecem podem mudar essas características, fazendo-os perder ou ganhar atributos e/ou traços. Além disso, há personagens que surgem, filhos que nascem, eventos em que uma pessoa aparece na corte, casos em que o jogador conquistou muitas terras e quer passar algumas delas para outros vassalos ou tem de fazê-lo, mas não encontra ninguém que as queira, ou não deseja ficar procurando alguém, e então clica no botão que nomeia um vassalo novo para receber o título. Esses personagens vêm com atributos únicos e aleatórios.

As crianças, ao nascer, normalmente possuem atributos com valores zerados, e conforme vão crescendo eles vão aumentando, podendo se tornar excelentes ou medíocres. Com o tempo, quando todos os personagens iniciais já tiverem morrido, todos os existentes serão únicos, assim não havendo dois mundos de jogos iguais entre duas campanhas, mesmo que o jogador comece uma nova campanha com o mesmo personagem. Cada NPC do jogo terá seu próprio cronograma, independentemente da ação do jogador. Enquanto ele cuida de seu reino, os outros personagens irão cuidar dos seus, indo atrás de suas ambições e de suas conquistas.

O sistema responsável por essa variação nas pessoas é o sistema de “reprodução”. Como dito anteriormente, o personagem que o jogador escolhe no início não viverá para sempre. Todos têm um atributo chamado saúde, escondido do jogador, que determina quão saudável é uma pessoa no jogo. O jogador não tem acesso ao valor da saúde do personagem, mas ele dispõe de informações sobre alguns modificadores, que aparecem na ficha do personagem e diminuem ou aumentam. Assim, se a saúde de um personagem fica muito baixa ele tem maiores chances de morrer, o que normalmente acaba ocorrendo no jogo.

Há outras maneiras de o personagem morrer, como em um duelo com outro personagem, durante o comando de tropas em uma batalha, ou em um assassinato por complô. CKII não é um jogo sobre um nobre, mas sobre uma dinastia, e portanto o jogador deve se preocupar em garantir que sua casa nobre perdure. Escolher uma esposa para casar e gerar filhos é uma das maneiras de fazê-lo.

O casamento é uma mecânica do jogo que vai além de gerar descendentes para a dinastia, sendo também uma ferramenta política. Quando dois nobres casam seus filhos, eles firmam um pacto de não agressão, ou seja, não podem começar uma

guerra entre si. Além disso, para a criação de uma aliança, em que um nobre pode convocar outro para uma guerra, essa relação de matrimônio é necessária. Deste modo, casar pode ser uma ótima ferramenta para o jogador sobreviver e prosperar.

Figura 52 – Ao clicar nas alianças abaixo do retrato com uma interrogação, abrimos o menu de casamento, que mostra quem está disponível para casar.¹¹⁵



Após o casamento, algumas coisas irão acontecer. Primeiro a esposa do nobre irá para a corte do marido, no caso de um casamento patrilinear, e os filhos serão da dinastia do pai. Mas caso o jogador acabe tendo como herdeira uma filha, ele pode optar por casá-la pelo casamento matrilinear, em que as crianças pertencem à casa da mãe. Obviamente, muitos nobres não casarão seus filhos na linha sucessória de seus títulos, deixando para casar dessa forma o seu terceiro ou quarto filho (MARRIAGE, [2021]). Outro fator a ser levado em conta na hora do casamento são os atributos do personagem, uma vez que metade dos valores serão somados aos valores dos atributos do estado, o que ajuda em muitos casos na governança do reino.

¹¹⁵ Fonte: screenshot do computador do autor.

Figura 53 – Após a realização do pedido, em alguns dias vem a resposta, e o evento do casamento acontece.¹¹⁶



Além disso, com o tempo começam a surgir eventos que avisam que a mulher está grávida, e logo depois nasce uma criança.

Essas crianças nascem com atributos normalmente zerados, havendo chance de alguns deles aparecerem com um valor inicial de um ou dois. Conforme vão crescendo elas vão se desenvolvendo, ganhando mais pontos à medida que o tempo for passando.

De zero aos seis anos a criança é criada pelo parente primário, o que governa o reino, sendo esta a figura que irá influenciar no desenvolvimento dela durante esse período. Do seis aos doze anos, haverá um foco na infância da criança. Esse foco é semelhante ao do estilo de vida dos personagens adultos, mas é próprio para as crianças. Esse foco na infância é a segunda etapa em sua educação, em que ela ganhará traços únicos para crianças, que depois se converterão em outros na vida adulta.

Após os doze anos o personagem ganha um foco de educação, também semelhante aos focos de vida dos adultos, mas neste caso voltado para a educação final do personagem. Alguns traços infantis podem se tornar outros traços específicos, dependendo do foco da educação. Aos dezesseis anos o personagem se torna adulto

¹¹⁶ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

e ganha seu traço de educação final, que indica quão boa foi sua educação na infância e qual será seu melhor papel na vida adulta.

Figura 54 – Se compararmos os valores do atributo de estado com a Figura 47, veremos que houve um aumento. Isso acontece porque metade dos atributos do marido da Duquesa Matilda é somada ao atributo de estado.¹¹⁷



Uma maneira de controlar a educação das crianças é por meio de um tutor. Dependendo das habilidades do personagem que estiver educando a criança, ela pode ser influenciada na direção de certos atributos. Por exemplo, um tutor com +12 de diplomacia pode transmitir à criança o traço honesto ou gregário, ou, caso tenha +12 de administração, ele pode transmitir o traço justo ou a virtude da temperança (EDUCATION..., [2021])¹¹⁸.

¹¹⁷ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

¹¹⁸ O sistema de educação aqui descrito é o que vem com a expansão Conclave, sem a qual a educação dos personagens é mais simples.

Figura 55 – Após meses de espera a filha da Duquesa Matilda, Ginevra di Canossa, nasceu. Nota-se que no retrato do herdeiro agora aparece a imagem de Ginevra.¹¹⁹



Apesar de o desenvolvimento da criança ser influenciado por seu tutor, não há garantia de que tudo sairá como planejado. Não há uma determinação, mas chances de a criança adquirir um traço desejado. Quanto melhor é o tutor, maior é a probabilidade de a criança se tornar um adulto competente, mas pode acontecer que ela se torne um adulto medíocre. Essa variação entre crianças educadas pelo mesmo tutor gera uma grande quantidade de personagens diferentes, e cria situações interessantes para o jogador.

Mas a criação de herdeiros é algo mais profundo no jogo do que apenas conseguir o melhor sucessor no trono através de “programa de procriação”. No jogo há vários fatores que determinam como funciona a sucessão de títulos nobres, que são as leis de sucessão.

As leis de sucessão são um sistema que define como cada título passa para os herdeiros do nobre quando este falece. Um ponto importante sobre o jogo é que o jogador controla apenas um personagem sempre. Logo, caso ele tenha mais de um filho, apenas um deles será o seu sucessor. Isso pode gerar uma situação que fará o jogador perder algum título quando morrer, pois em algumas leis de sucessão os títulos são partilhados entre todos os filhos. O jogador continuará jogando com o filho que herdar o seu título primário. Porém, os filhos ganham reivindicações aos títulos

¹¹⁹ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

dos outros irmãos, como é o caso dos reis na Península Ibérica na campanha que começa em 1066 d.C.

Figura 56 – Como acabou de nascer, Ginevra não tem nenhum ponto de atributo, mas conforme for sendo educada ela irá adquirir pontos e traços. O único traço que ela possui é doente, que lhe confere -2,50 de saúde.¹²⁰



O Rei Fernando de Leão (FERDINAND..., [2021]), em vida, tinha os títulos dos reinos de Castela, Galiza e Leão. Quando morreu, os reinos foram partilhados entre seus três filhos. No jogo cada filho tem reivindicações dos reinos dos outros, o que pode levá-los a travar guerras entre si no começo da campanha. O sistema de herança de títulos pode originar situações narrativas muito interessantes e com desdobramentos imprevisíveis¹²¹.

As leis de sucessão são divididas em dois tipos: as de gênero, que determinam quais gêneros têm direito de herdar um título, e as de sistema, que indicam como será feita a distribuição dos títulos.

¹²⁰ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

¹²¹ No jogo este personagem é chamado de *King Fernando 'the great' of Castille*, mas ele é mais conhecido como Fernando de Leão.

As leis de gênero se dividem em: *Agnatic*, quando apenas homens podem suceder; *Agnatic-Cognatic*, quando mulheres podem herdar caso não haja homens, sendo que mulheres com filhos têm mais direito do que mulheres sem filhos; *Absolute Cognatic*, quando ambos os sexos têm o mesmo direito de sucessão; *Enatic-Cognatic*, quando homens só podem herdar se não houver mulheres aptas; e por último *Enatic*, quando somente mulheres podem suceder. Nem todos os reinos têm acesso a todas essas leis de sucessão. *Enatic* e *Enatic-Cognatic* são acessíveis apenas a povos de religiões pagãs, enquanto *Absolute Cognatic* é acessível a alguns grupos culturais, como os *bascos*, *zhangzhung* e *sumpa* (SUCCESSION, [2021]).

Nas leis de sistema temos uma maior variedade. A mais comum no começo das campanhas é a *Gavelkind*, que é o sistema de partilha de títulos. O filho mais velho ganha o título primário, sendo este o personagem com quem o jogador vai continuar jogando. Os títulos são divididos de maneira que todos os filhos herdem uma quantidade de terra semelhante.

Figura 57 – Este é o menu de lei de sucessão. Estas são as leis de sucessão do reino da Alemanha. Como se trata de uma monarquia eletiva, somente alguns nobres podem votar. Aqui vemos os personagens que têm direito a pelo menos um voto.¹²²



¹²² Fonte: screenshot do computador do autor.

Os filhos mais novos podem se tornar vassalos do mais velho caso o título deles seja de nível inferior. Por exemplo, se o pai possuir apenas um título de duque, três de conde, e tiver três filhos, a distribuição irá ocorrer da seguinte maneira.

O mais velho ganhará o título de duque e um de conde, e os outros dois irão receber um de conde, sendo que os mais novos se tornarão automaticamente vassalos do mais velho, que terá o título de duque. Nesse caso, não há a divisão do reino. Entretanto, se houver dois títulos de duque, o segundo mais velho receberá um deles junto com o de conde, e será um nobre independente do filho primogênito, sendo que o mais novo se tornará vassalo de um deles, dependendo do ducado a qual seu título de conde pertencer por direito (GAVELKIND, [2021]).

Essa lei de sucessão, além de dividir as terras do jogador, pode acabar fragmentando o reino em vários, dependendo da quantidade de títulos de hierarquias iguais que ele tenha. Além disso, cada irmão ganha a reivindicação dos títulos dos outros, o que pode desencadear futuras guerras entre as dinastias. Mesmo que não haja uma fragmentação do reino, um nobre com o direito de reivindicar o trono pode tramar uma conspiração, ocasionando uma revolta. Esse é um sistema que tem potencial para gerar muitas situações interessantes para uma narrativa emergente.

Essa é a situação inicial dos reinos da Península Ibérica, em que os três irmãos são reis independentes, com direito de reivindicação dos reinos dos outros. Isso pode levá-los a se atacarem ou a tramar conspirações para tomar os reinos um do outro. A situação se torna ainda mais agravante ao se notar que nenhum dos irmãos são casados, e têm como herdeiros um dos seus irmãos. Essa situação pode motivá-los a armar complôs para assassinar uns aos outros e herdar os reinos dos irmãos.

É um cenário muito fascinante para intrigas e conspirações, uma guerra dos tronos. Há ainda a questão de metade da Península Ibérica ser controlada pelos reinos muçulmanos, que podem continuar a invasão e atacar os reinos deles. Em virtude desses vários elementos, essa região é um local com grande potencial para a criação de histórias interessantes, por causa da possibilidade de vários conflitos, que incluem assassinato, traição, guerra santa e a Reconquista.

Dando prosseguimento às leis de sucessão, a próxima é a *Elective gavelkind*, semelhante à *Gavelkind*, mas nela o sucessor do título primário é escolhido por voto entre os nobres da dinastia do governante, e o jogador continua jogando com quem receber o título. Os outros títulos são divididos entre os filhos da forma habitual. Nessa lei de sucessão o governante pode apontar seu favorito, mas os outros nobres podem

escolher quem preferirem. Normalmente, se um nobre gostar do seu suserano, irá votar em quem ele indicar. Apesar de o jogador não ter total controle sobre o resultado, ele pode indicar seu filho mais hábil para sucedê-lo, não precisando jogar com um personagem inepto. Contudo, se o jogador possuir mais de um título de nível hierárquico igual, seu reino se fragmentará (ELECTIVE..., [2021]).

A próxima lei é a *Feudal elective*. Aqui o sucessor do título primário é escolhido pelos votos dos nobres, e qualquer um que tenha direito pode ser apontado como sucessor, mesmo que não pertença à linhagem do detentor do título. Assim, é possível que o jogador perca seu título primário caso o escolhido pertença a outra casa dinástica. Isso não ocasionará o fim do jogo, uma vez que seu herdeiro ainda receberá os títulos menores. Por exemplo, se o jogador controla um título de reino e mais alguns títulos de ducado e condado, ele só pode perder o título de reino, mantendo os outros com o seu herdeiro. Um ponto positivo é que nessa lei não há a divisão dos títulos, e portanto apenas um dos filhos irá herdar todos eles (FEUDAL..., [2021]).

A *Primogeniture* (Primogenitura), *Ultimogeniture* (Ultimogenitura) e a *Seniority* (Senioridade) são leis pelas quais um indivíduo herda todos os títulos, sendo que cada uma delas define quem será essa pessoa. Na primogenitura o filho mais velho irá receber todos os títulos, enquanto na ultimogenitura será o filho mais novo. Já na senioridade, o sucessor será o membro mais velho da dinastia. Por essas leis, caso o jogador tenha como sucessor alguém que não seja da sua linhagem, ele pode perder o jogo ao morrer. Isso pode ocorrer quando o jogador aceita um casamento com linhagem matrilinear por algum motivo. A primogenitura é vista como uma das leis mais poderosas de sucessão, uma vez que o jogador dificilmente irá perder o jogo, e após a morte de cada personagem ele não corre o risco de perder nenhum título. Além disso, como é uma lei de sucessão previsível, o jogador pode preparar seu herdeiro de forma a ter um ótimo personagem para jogar. Por outro lado, se ele planejar casar um dos seus filhos com baixa chance de herdar seus títulos em um sistema de sucessão matrilinear — ou seja, os filhos dele pertencerão à casa dinástica da esposa —, pode acontecer, por algum imprevisto, que ele se torne o sucessor, o que irá causar o fim do jogo posteriormente, visto que seus filhos serão de outra dinastia.

O sistema de casamento, assim como as leis de sucessão, é uma das fontes para gerar conflito e tensão que podem fazer o jogador tomar atitudes desesperadas para não perder o jogo. Essas ações podem acabar constituindo sagas de uma

narrativa emergente totalmente construída através das relações do jogador com o sistema de jogo.

A lei *Open* (Aberta) está disponível apenas aos muçulmanos, ou algumas religiões pagãs reformadas. Aqui, a pessoa com os maiores títulos herdará os do governante. Por essa lei, o jogador, para garantir que seu filho mais hábil será o herdeiro, pode conferir-lhe um título alto, como um ducado.

As últimas duas são a *Tanistry* e a *Eldership*, que funcionam de forma semelhante, mas se referem a grupos culturais específicos. A *Tanistry* é do grupo cultural celta, enquanto a *Eldership* é comum a grupos pagãos. Nelas, os eleitores votam em alguém da linhagem do governante. A diferença entre *Tanistry* e a *Eldership* é que na última os eleitores são os seis membros mais velhos do reino, sendo que se esse eleitor estiver satisfeito com seu governante, ele tenderá a votar em favor do escolhido pelo seu senhor. Porém, caso ele esteja insatisfeito, ele irá votar no membro com os piores níveis de habilidade e traços, no intuito de sabotar a dinastia do seu senhor.

Essas são as leis de sucessão mais comuns do jogo, sendo aquelas com as quais o jogador terá mais contato durante este. Cada uma tem seus pontos fortes e fracos, e o jogador terá que se esforçar para conseguir manter sua linhagem no poder. Para isso, ele precisará conseguir manter os nobres do seu reino satisfeitos com seu governo.

Após a morte de um governante, são as leis de sucessão que determinam quem irá receber as terras, mas há uma segunda consequência. Após a partilha, outros indivíduos recebem não a terra, mas um direito de exigir o controle sobre aquela terra. Normalmente, esse direito é dado aos outros irmãos do governante falecido. É isso que dá direito aos personagens do jogo, tanto o jogador quanto os NPCs, de iniciar guerras.

Apesar de se tratar de um jogo focado nos personagens e com elementos de RPG, CKII é um jogo de estratégia e a guerra é um elemento muito importante dentro dele. O jogador terá que atacar para fazer seu reino aumentar de tamanho, ganhar prestígio e tornar sua dinastia a mais poderosa e famosa. Ele também deverá se defender de outros governantes, esmagar revoltas e participar das guerras religiosas, como as Cruzadas ou os Jihads.

Um fator importante é que o jogador não pode declarar guerra a outra nação sem ter motivo, pois a regra do jogo não permite. Para isso ele deve ter um motivo, a

casus belli. Há várias delas que o jogador pode usar contra outros soberanos, sendo a mais comum o direito de reclamar uma província, no caso de ele ter algum direito sobre uma província que não controla. Outra é a de direito, chamada no jogo de *De jure*, quando o jogador controla um título de ducado ou reino, mas não tem controle direto, ou indireto, através de um vassalo, sobre uma província que pertença àquele título. Há também as guerras santas, que permitem a um personagem de uma religião atacar e tomar as terras de outro de religião diferente, tomando todas as posses dele.

Cada uma delas resulta em mais direitos e consequências do que a outra. A guerra santa pode se desdobrar em algo muito maior, já que personagens das religiões envolvidas podem se juntar para proteger o defensor ou ajudar o atacante, assim como atacar um nobre que seja vassalo de um outro personagem. O sistema feudal exige ao suserano a proteção de seu vassalo. Assim, um personagem que tenha uma *casus belli* contra um personagem que é vassalo, no jogo, deverá declarar guerra ao suserano, o que pode desencorajá-lo.

Figura 58 – Ao declarar uma guerra, o jogador deve escolher o motivo. Neste caso, o Rei Konan II tem o direito às províncias do reino da Inglaterra, que estão em posse do Rei Harald V da Noruega.¹²³



Por exemplo, o Rei Konan II possui a coroa do reino Inglês, porém não controla o sul do reino. O jogador tem o direito de declarar guerra ao controlador daquelas províncias, uma vez que elas fazem parte do seu reino por direito, *De Jure*. Vemos

¹²³ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

que ao se escolher a opção de diplomacia “*Declare War*” (declarar guerra), aparecerá um outro menu em que o jogador deverá escolher o motivo. O selecionado é o “*De Jure Claim on Mercia*” (reivindicação *De Jure* por Mercia), referente à região em destaque no mapa com um contorno azul claro. O jogo também mostra qual reino o jogador irá enfrentar, que está em destaque com o contorno amarelo.

Ao declarar guerra o jogador tem de mobilizar suas tropas, tanto as dele quanto as de seus vassallos. Os soldados das províncias que o nobre controla vêm em sua totalidade; já em relação aos dos vassallos, há certas diferenças. A primeira é que, dependendo das leis de seu reino, seus vassallos estão obrigados a mandar parte de suas tropas para servir ao suserano, porém há ainda um modificador de reputação. Esse modificador está relacionado ao quanto o vassallo gosta do seu senhor. Se a relação dele for positiva, o vassallo irá mandar a quantidade certa; se for negativa ele mandará menos, podendo não mandar quase nenhum soldado para ajudar. Logo, o jogador tem de cuidar das relações com seus vassallos, principalmente os mais poderosos.

Figura 59 – Ao se levantarem as tropas, os soldados apareceram em todas as províncias que tinham tropas disponíveis.¹²⁴



As tropas, após serem chamadas, se movem para um ponto no mapa que o jogador tenha designado como ponto de encontro. Assim, ele pode concentrar suas

¹²⁴ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

forças e movê-las de forma mais segura até o alvo. No exemplo acima, o alvo são as províncias da região de Mercia.

Para vencer uma guerra é preciso atingir 100% do “War Score”, um indicador da progressão da guerra. Esse indicador varia de 100% positivo — o atacante venceu a guerra — a 100% negativo — o defensor venceu. Vencer batalhas e cercos a castelos confere pontos no *war score*, e outra maneira de consegui-los é capturar pessoas importantes em certos eventos ou no campo de batalha. É possível, em uma batalha, que um evento do jogo ocorra, e um dos nobres que lideram as forças em guerra seja feito prisioneiro. Caso isso aconteça, o *war score* atinge os 100% na hora.

Figura 60 – Vemos na janela à esquerda a composição das tropas e quem as está liderando.¹²⁵



As tropas são organizadas em três colunas, ou flancos, sendo que cada um pode ter um comandante, que é um personagem do jogo. O jogador pode colocar ou não seu personagem na liderança de seus soldados, sendo que sua habilidade no atributo marcial e suas características de personalidade irão conferir bônus a suas tropas. Porém, há riscos, podendo ele ser capturado ou mesmo morrer em uma batalha.

A janela do lado esquerdo mostra a composição dos exércitos. O jogador pode ter vários deles, que podem variar de tamanho conforme ele distribuir seus soldados. O exército do Rei Konan II, por exemplo, é formado por infantaria leve, lanceiros,

¹²⁵ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

arqueiros, infantaria pesada, cavalaria leve e cavalaria pesada. Essas tropas foram divididas nas três colunas de forma a apresentar um desempenho semelhante.

Figura 61 – Esta é a janela que mostra a composição das tropas. Vemos que o Rei Konan II está liderando a coluna central.¹²⁶

hacerando a colina central.

Army of King Konan II

8843

0.0%

1969	1042	1402	3358	960	115	

Evrard	Konan	Thurcytel
15	14	13
794	758	418
1321	951	1087
541	174	328
467	176	317
20	73	23
728	292	383
15	8	11
3869	2421	2554

Mostra-se também quem está liderando cada coluna, com o Rei Konan II estando à frente da coluna central. Além disso, é exibida a habilidade marcial de quem está comandando aquela coluna, que é o número ao lado das duas espadas. Dependendo da habilidade e das características, o jogador pode querer trocar o comandante. Para isso, basta clicar no botão azul com o nome do líder, e aparecerá uma janela com outros candidatos ao posto.

Durante as batalhas e cercos, podem ocorrer eventos passíveis de acarretar a morte de nobres, incluindo o personagem do jogador, e por isso é importante levar em conta quem ficará no comando. Há muitas variáveis que interferem no resultado de uma batalha, como quem está no comando, o terreno, a composição dos exércitos e até a aleatoriedade da simulação, que existe no jogo para que uma batalha não seja algo predeterminado, para que haja dúvida sobre a vitória e um elemento de tensão.

Quando dois exércitos inimigos se encontram, uma batalha começa. Essa batalha é representada por dois soldados lutando no mapa, com uma barra verde indicando o soldado do jogador e uma barra vermelha indicando o inimigo, e o número dentro das barras representa a quantidade de soldados de cada exército. A simulação

¹²⁶ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

da batalha é mostrada ao jogador na janela à esquerda, em que vemos cada coluna enfrentando a que está em sua frente.

Figura 62 – Quando dois exércitos se encontram em uma província temos a batalha, que ocorre na janela à esquerda.¹²⁷



A janela que mostra a progressão da batalha é dividida de forma a representar, na imagem na parte de cima, o campo de batalha, que pode ser uma planície, vale, montanha, pântano ou outros terrenos, cada um com suas próprias características que conferem bônus ao defensor ou atacante.

Na parte de cima se localizam os atacantes, mostrando-se a quantidade de soldados por tipo e seu total, e logo abaixo está a distribuição deles. A barra verde é a moral daquela coluna, e quando ela fica muito baixa aquele grupo começa a recuar, e o exército que o estava enfrentando fica livre para atacar outra coluna, dando apoio a um exército aliado. Os números ao lado da lápide representam os soldados mortos naquela rodada do combate.

¹²⁷ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

Figura 63 – Esta janela representa a batalha de Felger, na qual os exércitos da Britânia e da Noruega se enfrentam.¹²⁸



Vemos também quem está liderando cada coluna. Acima, percebe-se que os atacantes têm apenas um comandante no flanco esquerdo, enquanto os defensores têm dois, um liderando o flanco esquerdo e outro o central.

O combate é dividido em três fases, que são: escaramuça, representada pelo homem com um arco; combate físico, representado pela espada e escudo; e a perseguição, representada pelo capacete e cavalo. As tropas não lutam nas mesmas fases, e, dependendo do que ocorre no campo de batalha, cada coluna irá empregar uma tática diferente. Cada unidade se sobressai em uma fase: os arqueiros são melhores nas escaramuças, a infantaria na luta corpo a corpo, e a cavalaria na fase de perseguição.

Quando uma batalha chega ao fim, os soldados vivos do exército derrotado fogem para uma província segura em um território aliado distante. É também no final de uma batalha que um dos líderes do exército derrotado pode ser capturado e feito refém, podendo ser usado para se conseguir a vitória na guerra.

Após vencer batalhas e cercos suficientes, e ter alcançado um *War Score* de 100%, o jogador pode forçar o inimigo a aceitar suas exigências, como ceder os territórios reclamados no início da guerra. Deste modo, o jogador consegue conquistar mais territórios e aumentar seu poder.

¹²⁸ Fonte: *screenshot* do computador do autor.

Dependendo do motivo da guerra, o jogador, ao invés de adquirir controle direto sobre o território, ganha a vassalagem dos antigos senhores, como é o caso de uma guerra por províncias *De Jure*. Em uma guerra santa, por outro lado, todos os senhores de outra religião são expulsos, e o governante que começou a guerra ganha controle sobre todas as terras. Dependendo da quantidade de territórios conquistados e dos tipos, o jogador precisará distribuir parte deles entre seus vassalos.

Este é um modo para se conseguir lealdade de velhos e novos aliados, evitando assim complôs futuros. Um senhor feudal não pode controlar um bispado ou uma cidade sem receber penalidades, pois estes devem ser controlados por um homem da igreja e um plebeu, respectivamente. Outro fator a se considerar é que se a quantidade de castelos e províncias que ele controlar for superior à sua capacidade administrativa, ele também receberá penalidades. Nesse ponto, é hora de o jogador transferir parte dos territórios conquistados, ou antigos, para outros nobres que sejam seus vassalos. Quando um deles ganha um título de terra, ele adquire um grande modificador positivo no relacionamento com seu suserano.

Figura 64 – Após o fim da guerra, vemos que os territórios em disputa, que estavam em destaque na Figura 62, agora possuem a cor dos domínios do jogador.¹²⁹



O relacionamento de um nobre com seus vassalos, com outros nobres e com seu suserano é o que cria a narrativa emergente desse jogo. A quantidade de eventos, a autonomia que os NPCs têm para seguir suas próprias ambições, e a forma como o

¹²⁹ Fonte: screenshot do computador do autor.

jogador irá se relacionar com eles criam uma narrativa única cada vez que uma nova partida se inicia. A vida de um único personagem pode gerar tanta história, que o jogador talvez acabe se lembrando dele por um tempo, podendo até chegar a compartilhar sua saga com outras pessoas.

7.1 Crônicas da Lituânia: um exemplo de narrativa emergente em CKII

A seguir veremos um relato do que aconteceu durante uma campanha do jogo *Crusader Kings II*, no tocante ao sistema do jogo.

O personagem Rei Traidenis morreu na data de 27 de abril de 1330, o que ativou o sistema de sucessão, que naquele momento do jogo era o *Elective Gavelkind*, sendo o herdeiro, por votação, seu filho mais velho Irmantas. Desta maneira, o jogador perdeu um título de duque e dois de conde, mas não houve perda de território do reino, uma vez que o filho que herdou esses títulos continuou como vassalo do Rei Irmantas.

Após o jogador dar continuidade ao jogo, ele tem uma decisão a tomar, que é realizar uma cerimônia de coroação, um evento que o jogador pode ativar toda vez que um novo rei, ou imperador, sobe ao trono, no qual o jogador realiza uma cerimônia de coroação, podendo escolher uma figura religiosa para fazer a coroação, que pode ser um bispo, um arcebispo ou o Papa. Cada um deles vai conferir um traço ao personagem, o que resultará em um bônus no prestígio e na relação com os vassalos. Caso o jogador escolha o Papa, por exemplo, ele ganhará um traço chamado “*Crowned by the Pope*” (coroadado pelo Papa), que dá como bônus +0,25 de prestígio por mês e +10 de opinião com os seus vassalos.

Normalmente esse evento ocorre sem complicações, e, dependendo de quem for chamado para fazer a coroação, ele terá que gastar mais, além de custear a cerimônia. Entretanto, desta vez o sistema do jogo respondeu a esse evento com a seguinte mensagem ao jogador:

*Para o Rei Irmantas da Lituânia
Eu ficaria feliz em reconhecer seu direito divino para governar,
Assim que você provar sua devoção à Fé Católica
Travando uma guerra contra o mais ímpio governante, cuja maldade
Fez valer a excomunhão de nossa sagrada Igreja
Sinceramente
Papa Clemente IV.*

Essa mensagem veio com duas opções. A primeira era começar uma guerra contra a rainha da Hungria Brienne Éléonore, ou o jogador poderia simplesmente recusar e não ser coroado pelo Papa. Caso o jogador aceitasse a proposta, uma guerra seria declarada imediatamente entre ele e o nobre que era alvo da solicitação do Papa. Neste caso, o jogador aceitou o pedido e foi travar essa guerra para depor a rainha Brienne Éléonore do trono.

A guerra durou em torno de quatro anos, e o Papa que havia feito essa solicitação morreu nesse meio-termo. Além disso, outros reinos entraram na guerra, como a Noruega, do lado dos húngaros, e a Suécia, do lado dos lituanos. Mesmo assim, o novo Papa Leão X cumpriu o combinado. O jogador precisava ainda tomar algumas decisões, como quanto queria gastar com a cerimônia. Essa escolha é uma opção na cadeia de eventos da coroação. O jogador pode optar por realizar uma cerimônia extravagante, chamando todos os vassalos e até outros reis vizinhos, uma digna, chamando só alguns de maior cargo, ou uma simples, só para membros da sua corte. A cerimônia extravagante é a mais cara, mas confere um bônus de relacionamento com todos os vassalos, enquanto a simples, sendo a mais barata, confere bônus só com os membros da corte.

Outro evento que ocorreu durante a preparação para a coroação foi o surgimento de um nobre, chamado Lutuveras, que disse querer servir a um rei sábio com sua espada. Nesse caso o jogador pode aceitar, e assim terá em sua corte esse homem como um servo leal, ou recusar, e ele deixará a corte.

Após esse evento, a cerimônia acontece, e o personagem do jogador, o Rei Irmantas, ganha o traço citado acima.

O importante nesse acontecimento é que toda essa cadeia de eventos foi criada através das interações do jogador com os sistemas do jogo. Realizar ou não a coroação é uma decisão dele, e o modo como o sistema responde a essa escolha consiste em uma resposta planejada do mesmo sistema, que verifica a situação do jogo, e escolhe uma reação possível. Nem sempre o Papa irá pedir ao jogador que entre em guerra com um nobre para fazer a coroação, e dependendo do cenário ele poderá fazer a coroação sem nenhuma complicação.

Neste caso em específico, o Papa, através do sistema de jogo, verificou que havia um personagem com o traço excomungado, ao que se seguiu uma resposta convocando o jogador para uma guerra. Dependendo da sua situação, o jogador poderia aceitar ou não entrar em guerra, o que ocasionaria uma outra cadeia de

acontecimentos. O jogador poderia também perder a guerra, e caso ele mesmo comandasse as tropas, poderia morrer antes da coroação.

Essa narrativa que surgiu das interações do jogador com o sistema de jogo é um exemplo de como um jogo pode construir uma narrativa emergente. Trata-se de uma narrativa que não pode ser replicada, uma vez que muitos elementos durante a campanha teriam que acontecer igualmente, o que é improvável. Muitos dos acontecimentos que compuseram essa narrativa ocorreram sem a influência do jogador, que estava mais preocupado com o seu reino do que com o que estava acontecendo no reino da Hungria.

Um outro ponto é que a narrativa emergente desse evento poderia ser escrita na forma de um conto, algo comum na comunidade que usa o fórum da desenvolvedora para divulgar suas próprias narrativas emergentes. Deste modo, essa história poderia ser divulgada assim:

Após a morte do Rei Traidenis, seu filho, agora chamado de Rei Irmantas da Lituânia, o sucede no trono. Ambicioso, ele pensa em chamar para coroa-lo ninguém menos que o Papa. Porém, as coisas na vida não são fáceis. O Papa Clemente IV aceita realizar a coroação, mas com uma condição: tirar do trono a Rainha Brienne Éléonore da Hungria, que fora excomungada, como prova do fervor religioso do novo rei. Irmantas não podia deixar de atender ao chamado do Papa, uma vez que fazia menos de cem anos que seu povo se convertera à fé Católica. Assim, para provar sua devoção e a do povo da Lituânia, ele foi à guerra para destronar Brienne Éléonore. A Invasão da Hungria começou em 6 de junho de 1330, e, além da Lituânia e Hungria, Noruega, do lado dos húngaros, e Suécia, do lado da Lituânia, também participaram. Essa se tornou uma guerra maior do que o Rei Irmantas pensava que seria. A rivalidade dos povos escandinavos se desdobrava em conflitos além de suas terras ao norte. Após quatro anos de batalhas e cercos nos campos da Hungria, a vitória que o Rei Irmantas almejava veio, e Brienne foi deposta no ano de 1334, como o Papa Clemente — que infelizmente não pôde ver a vitória, já que ele foi levado pelo Senhor — queria. Mas o seu sucessor, Papa Leão X, cumpriu o combinado pelo serviço que o Rei Irmantas prestou ao cristianismo. Os preparativos foram feitos para uma festa grandiosa. Todos os vassallos do rei foram chamados, recursos não foram poupados — afinal, não é sempre que um rei é coroado pelo Santo Padre. Durante os preparativos, a fama do Rei Irmantas era tanta que um cavaleiro chamado Lutuveras veio lhe oferecer seus serviços. No dia 27 de julho do ano de 1334 de nosso senhor, o Rei Irmantas é coroado pelo Papa Leão X Rei da Lituânia. Foi uma longa jornada até a coroação, mas o Rei Irmantas sente que valeu todo o sacrifício.

Essa é uma crônica escrita com base nos eventos de um único personagem de uma partida que tive em CKII. No próximo capítulo, abordaremos como outros jogadores compartilham suas histórias no fórum da comunidade.

8 ANÁLISE DE NARRATIVAS EMERGENTES

A narrativa emergente é a história que surge da interação do jogador com o sistema de jogo, que dá origem, ao longo de uma partida, a uma sequência de eventos que constituem a história de como ocorreu o jogo. Como esses eventos são controlados pelo sistema de jogo, que segue uma lógica de probabilidade, as histórias são criadas de forma dinâmica, sendo únicas para cada partida. Isso permite que cada nova campanha que um jogador comece seja única, e que alguma coisa inesperada possa ocorrer.

Toda essa grande variedade de histórias que ocorrem para cada jogador gera neles uma vontade de contar essas experiências a outras pessoas que jogam o mesmo jogo. Então, a comunidade começa a se juntar em fóruns e grupos de discussão na internet para compartilhar o que ocorreu em suas partidas.

Como vimos antes, os jogadores do jogo *Dwarf Fortress* contam suas histórias no site <http://dfstories.com/>, em que eles narram o que ocorreu enquanto cuidavam do seu reino de anões. Os jogadores, com base nos eventos do jogo, desenvolvem narrativas para relatar os acontecimentos de forma mais emocionante e divertida. Dessa forma, o que seria apenas um evento com um resultado dentro da mecânica do jogo se torna algo mais emocional, conforme o jogador acrescenta o que o personagem sentiu ao presenciar aquele evento.

No tocante a *Crusader Kings II*, os jogadores também adquiriram em sua comunidade o hábito de relatar as histórias de suas campanhas, e a própria empresa, a Paradox Interactive, reserva um espaço no fórum para as histórias dos jogadores¹³⁰. Esses relatos são chamados na comunidade de *After Action Reports*, abreviados para AAR, que significa relatos de pós-ação. Nesse fórum pode-se encontrar AAR de vários jogos da empresa, e o CKII tem sua própria seção, que conta com mais de 130 páginas, cada uma contendo 20 histórias.

Cada história pode conter várias postagens, com algumas passando de mil. Assim, nota-se que há grande interação do jogador que está relatando sua campanha com outros membros da comunidade.

¹³⁰ O espaço do fórum em que a comunidade pode postar seus relatos é: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/forums/aars-lps-and-fanfiction-general-discussions.224/>. Aqui o jogadores compartilham os relatos de suas AAR.

Para a análise, foram escolhidos dois relatos dentro da comunidade. O primeiro é *“The True Sons of Rome”* (WIZ, 2021), que relata a saga da dinastia Isauros, os governantes do Império Romano do Oriente, conhecido como Império Bizantino. O segundo é intitulado *“The People of the Forest”* (DUNADEN, 2019), que conta a saga da dinastia Kardazid, que pertence a um povo pagão que vive em regime tribal na região do leste da Europa.

Esses dois relatos são exemplos que mostram como a comunidade cria as histórias de suas sagas. Nota-se que muitos desses relatos são escritos de formas variadas: alguns são mais próximos de crônicas históricas, outros de relatos “históricos”, e alguns consistem em contos ou novelas. Cada jogador tem um estilo diferente para relatar sua campanha. Alguns inserem efeitos dramáticos ao contar como um evento se sucedeu, e outros gostam de usar imagens e ilustrações em suas histórias. E a comunidade participa comentando em cada história, transmitindo sua opinião sobre os eventos relatados, o que mostra o quanto uma comunidade pode se engajar em um jogo que lhe dê ferramentas para expressar sua criatividade.

Como dito antes, a participação do jogador está não somente na interação mas também na interpretação e no preenchimento das lacunas para a formulação dessa narrativa emergente. Cada relato compartilhado é expressão da interpretação do jogador e dos seus sentimentos durante sua campanha. A sua narração é o relato do que ele sentiu que o impactou, dos eventos do jogo que mais chamaram sua atenção, é sua interpretação do que realmente foi importante e merece ser contado.

Os personagens em CKII não são dinâmicos. Eles são figuras estáticas, representados por uma planilha de números que indicam suas habilidades e características, que influenciam os outros elementos do jogo. Deste modo, um personagem com a característica honesto ou gentil terá em sua ficha o símbolo que representa essa qualidade. Entretanto, nada impede o jogador de ignorar essas características e enganar outros personagens ou ser cruel. Este é um ponto que deve ser mencionado: o jogador é livre para fazer o que quiser, não sendo obrigado a seguir a “personalidade” do seu personagem, mas somente a estratégia que lhe proporcione o melhor resultado.

Assim, vemos que há dois modos de jogar o jogo: um mais voltado para o ganho de poder, e outro que é mais focado em *role play*, ou seja, interpretar um papel. A maioria dos relatos seguem o modo de *role play*, uma vez que este é o elemento que

diferencia CKII de outros jogos de estratégia. Há até discussões sobre como jogar seguindo as características dos personagens¹³¹.

8.1 The true sons of Rome

O primeiro conto se refere à campanha compartilhada pelo usuário chamado Mr. Wiz, que escolheu jogar com o Imperador de Bizâncio no ano de 769 d.C. Ele fez essa escolha, de acordo com uma postagem em resposta a outro membro, porque se trata de uma posição mais difícil para começar em comparação a outras datas possíveis no jogo. Nessa mesma postagem, ele disse que prefere ir mais devagar na conquista de novos territórios.

Na primeira postagem ele já clama que saudemos os últimos remanescentes do Império Romano, o Império Bizantino, afirmando que eles não irão desistir desse título tão fácil. Logo após essa frase temos a imagem de um exército romano do Oriente, e abaixo ele diz que pretende fazer desta uma megacampanha. Logo em seguida, é apresentada uma lista de capítulos, que são *links* que levam para a postagem correspondente. Até o momento, 24/04/2021, o relato já tem 17 capítulos. Nesta análise irei até o capítulo 3, uma vez que as postagens são bem homogêneas, o que permite perceber o seu estilo de relatar sua campanha.

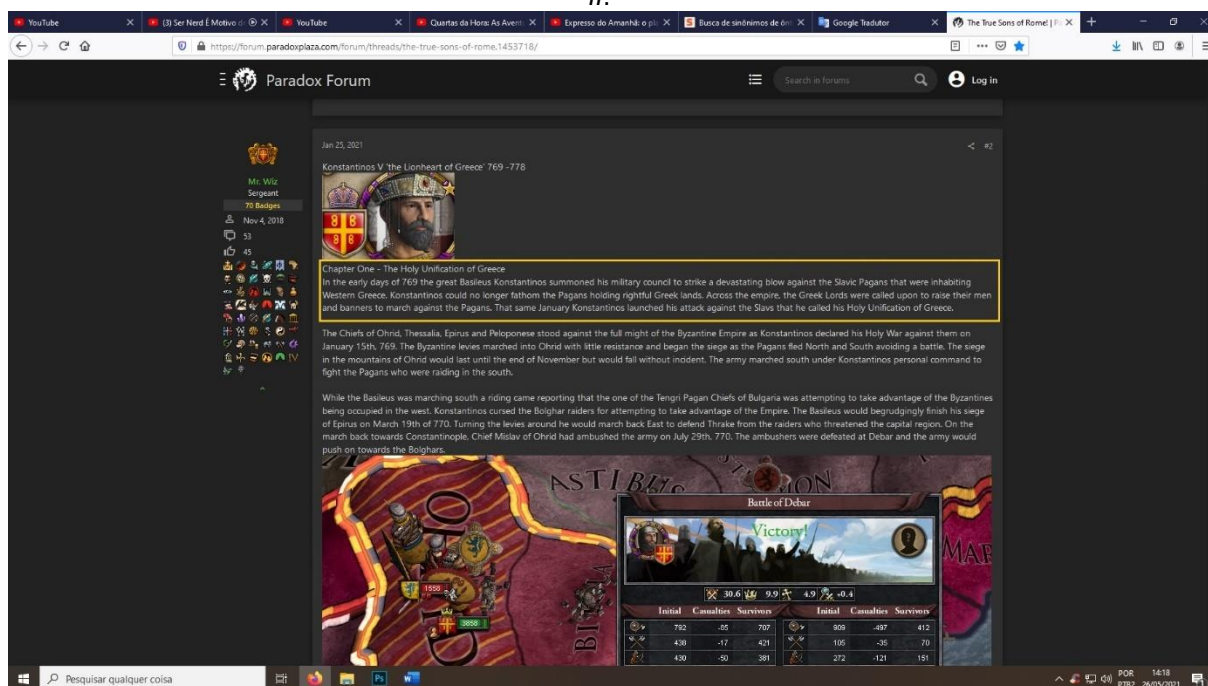
O capítulo 1 começa com o Imperador Konstantinos V, 'the Lionheart of Greece', que governou do ano de 769 a 778 d.C. Esse capítulo é intitulado *The Holy Unification of Greece*, que significa A Sagrada Unificação da Grécia. Nele é relatado como o Imperador Konstantinos V convocou seu conselho de guerra para tomar as terras do reino da Grécia que eram suas por direito, *De Jure*, das mãos dos povos pagãos eslavos. Ele relata isso desta maneira em sua postagem:

*Nos primeiros dias de 769, o grande Basileu Konstantinos convocou seu conselho militar para desferir um golpe devastador contra os pagãos eslavos que habitavam a Grécia Ocidental. Konstantinos não podia mais permitir que os pagãos possuíssem terras gregas por direito. Em todo o império, os senhores gregos foram chamados a levantar homens e estandartes para marchar contra os pagãos. Naquele mesmo janeiro, Konstantinos lançou seu ataque contra os eslavos, que chamou de sua Santa Unificação da Grécia.*¹³²

¹³¹ Esta é uma postagem da comunidade de 2013 em que se discute como interpretar as características dos personagens: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/suggested-ways-to-rp-traits.741616/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

¹³² "In the early days of 769 the great Basileus Konstantinos summoned his military council to strike a devastating blow against the Slavic Pagans that were inhabiting Western Greece. Konstantinos could

Figura 65 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo *Crusader Kings* II.¹³³



Aqui vemos como o jogador interpreta as ações do jogo de declarar guerra aos líderes que controlavam terras as quais ele tinha direito de possuir. Não fica muito claro que tipo de *casus belli* ele usou para declarar guerra, mas pelo relato podemos imaginar que foi uma *Holy War*, que permite ao jogador tomar terras controladas por personagens de outras religiões.

Mais à frente, vê-se que alguns chefes de tribos eslavas se uniram contra a declaração de guerra dele. Porém, os exércitos do imperador encontraram pouca resistência, já que seus inimigos preferiram evitar o combate. Este é o comportamento comum dos exércitos controlados pelo computador: evitar combates contra exércitos superiores e tentar permanecer em pontos em que tenham maior bônus de defesa. Isso permitiu ao jogador começar o cerco da cidade-alvo de sua declaração de guerra.

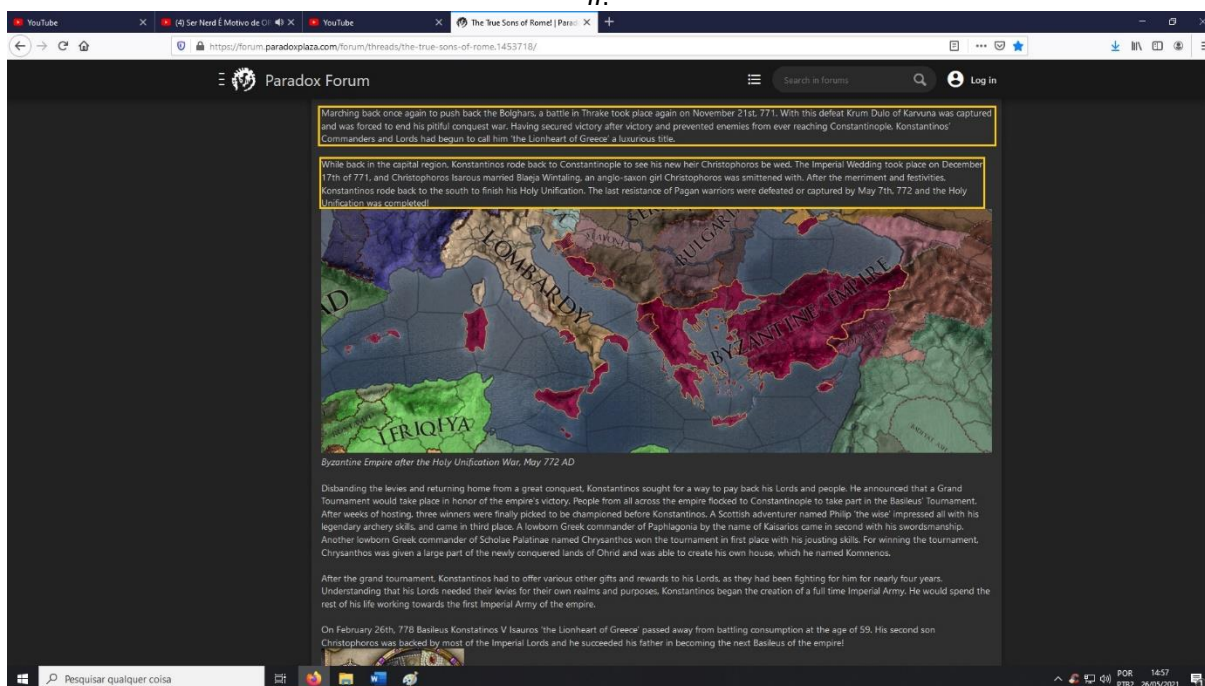
Durante sua campanha militar, os chefes pagãos da Bulgária formaram um bando de saqueadores com o intuito de saquear a capital do Império bizantino, o que fez com que ele tivesse que interromper o cerco e retornar com seus exércitos para proteger a capital, conforme o relato:

no longer fathom the Pagans holding rightful Greek lands. Across the empire, the Greek Lords were called upon to raise their men and banners to march against the Pagans. That same January Konstantinos launched his attack against the Slavs that he called his Holy Unification of Greece", no original.

¹³³ Fonte: adaptado de Wiz (2021).

Enquanto o Basileu marchava para o sul, um batedor veio informar que um dos chefes pagãos Tengri da Bulgária estava tentando tirar vantagem da ocupação bizantina no oeste. Konstantinos amaldiçoou os invasores búlgaros por tentarem tirar vantagem do Império. O Basileu terminou a contragosto seu cerco ao Épiro em 19 de março de 770. Retornando com as tropas, ele marcharia de volta para o leste para defender Thrake dos invasores que ameaçavam a região da capital. Na marcha de volta para Constantinopla, o chefe Mislav de Ohrid emboscou o exército em 29 de julho de 770. Os emboscadores foram derrotados em Debar, e o exército avançou em direção aos búlgaros.¹³⁴

Figura 66 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo *Crusader Kings II*.¹³⁵



Aqui ele relata, de forma mais dramática, como o imperador teve que retornar com suas tropas para enfrentar os saqueadores búlgaros, mas precisou primeiro enfrentar tropas inimigas que o esperavam em um ponto estratégico no caminho.

Após essa vitória, o Imperador Konstantinos V recebeu uma péssima notícia: seu filho mais velho, e sucessor ao trono, morrera por causa de uma epidemia de pneumonia. Porém, ele tinha que continuar a guerra, e ao retornar para a capital

¹³⁴ "While the Basileus was marching south a riding came reporting that the one of the Tengri Pagan Chiefs of Bulgaria was attempting to take advantage of the Byzantines being occupied in the west. Konstantinos cursed the Bolghar raiders for attempting to take advantage of the Empire. The Basileus would begrudgingly finish his siege of Epirus on March 19th of 770. Turning the levies around he would march back East to defend Thrake from the raiders who threatened the capital region. On the march back towards Constantinople, Chief Mislav of Ohrid had ambushed the army on July 29th, 770. The ambushers were defeated at Debar and the army would push on towards the Bolghars", no original. Nota: a palavra *Bolghars* usada no original parece ter sido um erro de digitação, já que em inglês búlgaros se escreve *Bulgars*.

¹³⁵ Fonte: adaptado de Wiz (2021).

enfrentou as tropas búlgaras e as fez correr de volta para a Bulgária. Agora só restavam as tropas eslavas ao sul, que eram o foco original da conquista.

Porém, mais uma vez, os búlgaros retornaram, o que fez o Imperador Konstantinos V voltar com suas tropas e atacá-los, mas desta vez ele capturou o líder dos invasores búlgaros, que teve que se render e desistir de seus planos de conquista. Essa grande vitória fez o imperador ser conhecido como “o coração de leão da Grécia”, conforme o relato do jogador:

Enquanto marchava de volta mais uma vez para repelir os búlgaros, uma batalha em Thrake ocorreu novamente em 21 de novembro de 771. Com esta derrota, Krum Dulo de Karvuna foi capturado e forçado a encerrar sua lamentável guerra de conquista. Por ter garantido vitória atrás de vitória e impedido que os inimigos chegassem a Constantinopla, os Comandantes e Senhores de Konstantinos começaram a chamá-lo de “Coração de Leão da Grécia”, um título luxuoso.¹³⁶

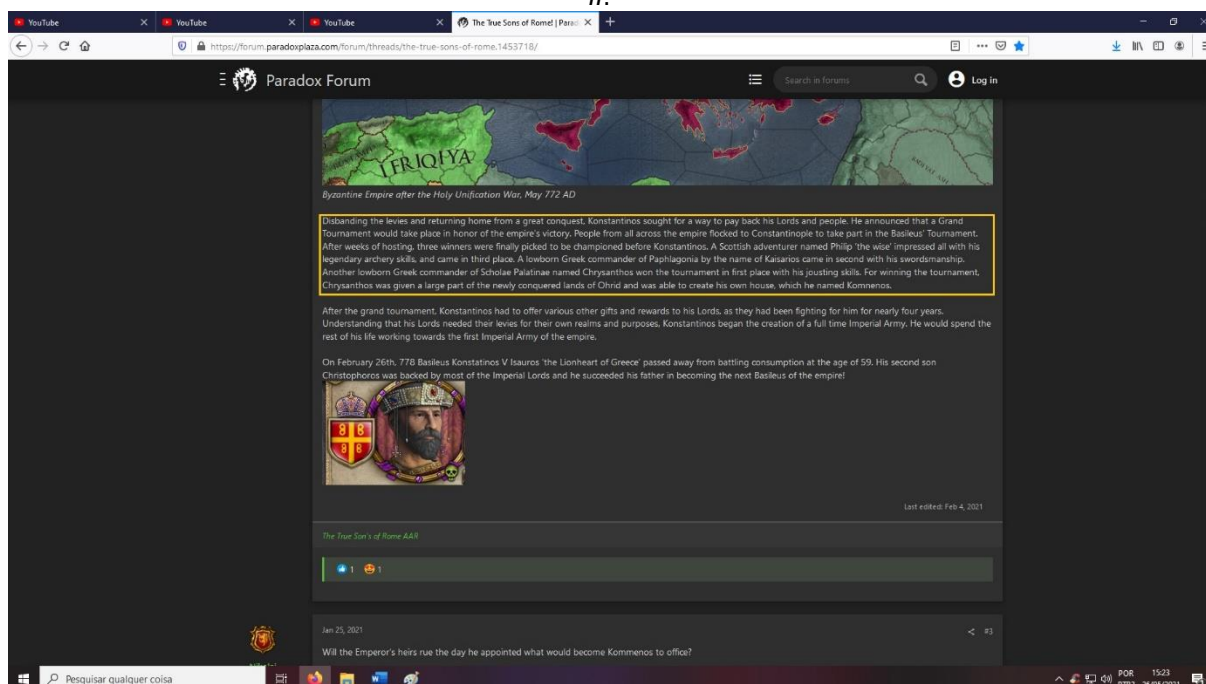
Esses títulos honorários são uma mecânica que realça os feitos do jogador, dando um tipo de alcunha ao seu personagem, assim como aconteceu com vários monarcas na história.

Durante o período na capital, o imperador casou seu filho e herdeiro com uma nobre anglo-saxã, em 17 de dezembro de 771. Após as festividades, Konstantinos V teve de retornar ao sul para concluir sua guerra de conquista contra os povos eslavos. A última resistência ocorreu em 7 de maio de 772, e com isso a guerra de unificação terminou em triunfo.

Após essa vitória, o imperador, para comemorar, declarou que ocorreria um torneio no reino, e depois de várias semanas os vencedores foram anunciados. O grande campeão recebeu parte das terras conquistadas na guerra de unificação. Quando se ganha uma guerra sagrada, os líderes que controlavam a terra e que eram de religião diferente são expulsos, e todas as terras se tornam posse do governante que declarou a guerra. Isso pode levar o jogador a ter mais domínios do que consegue controlar, e por causa disso ele deve transmitir alguns para outros personagens.

¹³⁶ “*Marching back once again to push back the Bolghars, a battle in Thrake took place again on November 21st, 771. With this defeat Krum Dulo of Karvuna was captured and was forced to end his pitiful conquest war. Having secured victory after victory and prevented enemies from ever reaching Constantinople, Konstantinos’ Commanders and Lords had begun to call him ‘the Lionheart of Greece’ a luxurious title*”, no original.

Figura 67 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo *Crusader Kings* II.¹³⁷



Neste caso o jogador teve a ideia de usar o evento de torneio, que é um evento que ele pode usar algumas vezes, para encontrar um personagem a quem pudesse dar essas terras. Isso foi feito sobretudo para criar uma situação que parecesse mais interessante, e não como forma de conferir títulos a personagens quaisquer. Segue-se o relato:

Tendo desmobilizado as tropas e voltado para casa com uma grande conquista, Konstantinos buscou uma maneira de recompensar seus senhores e seu povo. Ele anunciou que um Grande Torneio seria realizado em homenagem à vitória do império. Pessoas de todo o império se reuniram em Constantinopla para participar do Torneio do Basileu. Depois de semanas de competição, três vencedores foram finalmente escolhidos para serem campeões diante de Konstantinos. Um aventureiro escocês chamado Philip 'o sábio' impressionou a todos com suas lendárias habilidades de arco e flecha e ficou em terceiro lugar. Um comandante grego de origem humilde da Paflagônia de nome Kaisarios ficou em segundo lugar com sua esgrima. Outro comandante grego da Scholae Palatinae chamado Chrysanthos venceu o torneio em primeiro lugar com suas habilidades em justas. Por vencer o torneio, Chrysanthos recebeu uma grande parte das terras recém-conquistadas de Ohrid e conseguiu criar sua própria casa, que chamou de Komnenos.¹³⁸

¹³⁷ Fonte: adaptado de Wiz (2021).

¹³⁸ "Disbanding the levies and returning home from a great conquest, Konstantinos sought for a way to pay back his Lords and people. He announced that a Grand Tournament would take place in honor of the empire's victory. People from all across the empire flocked to Constantinople to take part in the Basileus' Tournament. After weeks of hosting, three winners were finally picked to be championed before Konstantinos. A Scottish adventurer named Philip 'the wise' impressed all with his legendary archery skills, and came in third place. A lowborn Greek commander of Paphlagonia by the name of Kaisarios came in second with his swordsmanship. Another lowborn Greek commander of Scholae Palatinae named Chrysanthos won the tournament in first place with his jousting skills. For winning the tournament, Chrysanthos was given a large part of the newly conquered lands of Ohrid and was able to create his own house, which he named Komnenos."

Após o torneio o imperador passou a focar a administração do império, até o dia de sua morte, em 26 de fevereiro do ano de 778. Segundo o relato, a guerra durou de 769 até 772, e o imperador viveu até o ano de 778, o que nos leva a concluir que o período de paz não foi relatado, ficando em branco. Portanto, para o jogador que compartilhou o relato, o principal evento que mereceu sua atenção foi a guerra de unificação. Talvez o período de paz tenha sido um pouco monótono, ou não tenha chamado sua atenção. Passemos agora ao relato da vida do próximo imperador.

O segundo capítulo, intitulado “*A Lesson to the Dulo Pagans*”, que pode ser traduzido como Uma lição para os pagãos Dulo, sendo Dulo um clã de governantes da Bulgária. O jogador usa a guerra que foi travada previamente contra os búlgaros, que atacaram o jogador enquanto este lutava contra os eslavos com o personagem anterior, Konstantinos V, como um pretexto para travar uma nova guerra.

Um ponto importante é que agora o jogador está jogando com o sucessor de Konstantinos V, o Imperador Christophoros. Pouca coisa se sabe sobre esse personagem, uma vez que o jogador não mostrou sua ficha com os atributos, sendo possível saber apenas o que ele conta em seu relato.

Ele começa contando que todos os lordes do império haviam se reunido para honrar o pai de Christophoros. A cerimônia durou três dias, com muitas festividades e discursos, e no dia 1º de março Christophoros foi coroado imperador. Mas ele não perdeu tempo, e convocou o seu conselho de guerra.

No jogo, o jogador realizou a cerimônia de coroação através de um evento, tal como o relatado no capítulo 7.1 – Crônicas da Lituânia. Há poucas diferenças entre os dois casos, e uma delas é que para um nobre de religião ortodoxa não há uma figura religiosa central como o Papa, o que diminui um pouco as opções de eventos, mas vale a pena usar esse evento pelos bônus.

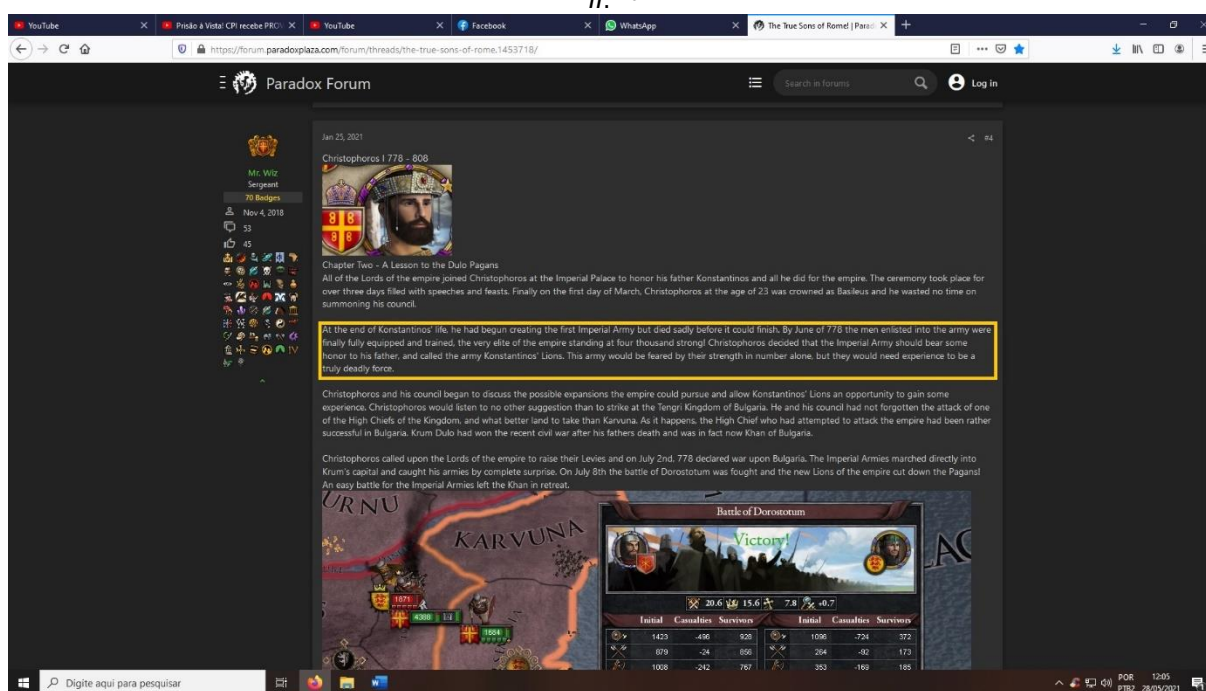
Continuando o relato, o jogador diz que ainda em vida o Imperador Konstantinos V tinha dado início a uma reforma no exército, criando o primeiro exército imperial, porém morreu antes de ter visto seu trabalho concluído. Esse novo exército ficou pronto em junho de 778, como relata o jogador:

No final da vida de Konstantinos, ele começou a criar o primeiro Exército Imperial, mas infelizmente morreu antes que pudesse terminar. Em junho de

Palatinae named Chrysanthos won the tournament in first place with his jousting skills. For winning the tournament, Chrysanthos was given a large part of the newly conquered lands of Ohrid and was able to create his own house, which he named Komnenos”, no original.

778, os homens alistados no exército estavam enfim totalmente equipados e treinados, formando a própria elite do império com quatro mil homens! Christophoros decidiu que o Exército Imperial deveria homenagear seu pai, e chamou o exército de Leões de Konstantinos. Somente por sua força em número este exército já seria temido, mas eles precisariam de experiência para ser uma força verdadeiramente mortal.¹³⁹

Figura 68 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo *Crusader Kings* II.¹⁴⁰



Esse exército que o jogador menciona é um grupo de soldados especiais chamados de *retinues*, que são um exército que está sempre pronto e reunido no mapa, ao contrário dos soldados que são convocados de cada província (RETINUES, [2021]). Além disso, trata-se de um grupo mais forte, uma vez que é composto de soldados profissionais. Os *retinues* são limitados em tamanho pela capacidade do reino, e leva um certo tempo para reunir todos os recrutas. Percebe-se que o jogador escolheu relatar essa mecânica de uma forma dramática. O jogo também lhe permite mudar o nome do exército, o que não altera em nada as mecânicas, mas neste caso o jogador aproveitou para dar um sentido maior ao feito, como se o atual imperador tivesse homenageado o falecido pai, que idealizou e iniciou a reforma no exército.

¹³⁹ "At the end of Konstantinos' life, he had begun creating the first Imperial Army but died sadly before it could finish. By June of 778 the men enlisted into the army were finally fully equipped and trained, the very elite of the empire standing at four thousand strong! Christophoros decided that the Imperial Army should bear some honor to his father, and called the army Konstantinos' Lions. This army would be feared by their strength in number alone, but they would need experience to be a truly deadly force", no original.

¹⁴⁰ Fonte: adaptado de Wiz (2021).

Segundo o jogador, após o exército ficar pronto, houve uma discussão sobre qual deveria ser o alvo da nova campanha militar para expandir o império, o que serviria também para os soldados ganharem experiência. Posto que ainda se lembrava do ataque que haviam sofrido dos pagãos da Bulgária, o imperador não ouviria nenhuma sugestão que não os tivesse como alvo. Por coincidência, o chefe que atacara o império durante o governo de seu pai, teve êxito durante uma guerra civil e se tornou Khan da Bulgária. Seu nome era Krum Dulo.

Christophoros chamou os lordes do império e levantou seus exércitos, e em 2 de julho de 778 declarou guerra à Bulgária. O exército imperial, os Leões de Konstantinos, marchou diretamente até a capital búlgara, pegando suas defesas desprevenidas. Em 8 de julho a batalha de Dorostotum foi travada, e os Leões do império venceram facilmente, fazendo os soldados pagãos bater em retirada.

Figura 69 – A batalha de Dorostotum, em que os Leões de Konstantinos tiveram seu batismo de sangue.¹⁴¹



Já as tropas das províncias tiveram mais dificuldade para enfrentar as forças dos pagãos, uma vez que não eram formadas por soldados de elite, mas no final triunfaram contra eles e capturaram vários deles. Por volta do dia 28 de dezembro daquele ano, as principais fortificações do líder búlgaro foram ocupadas, o que o fez

¹⁴¹ Fonte: adaptado de Wiz (2021).

aceitar sua derrota. Mostrando ao mundo o que acontece com quem ameaça os filhos de Roma, Christophoros tomou a região de Karvuna do Khan.

Este foi o fim do capítulo 2, que, como visto, foi mais focado na guerra que em outros elementos do jogo. Esse é o estilo de relato do jogador Mr. Wiz, mais focado nas campanhas militares do que na interação com os NPCs. No próximo capítulo, entretanto, isso muda um pouco.

O capítulo 3 é intitulado “*The Imperial Court of Christophoros*”, ou seja, a Corte Imperial de Christophoros. Aqui são mais abordados os eventos envolvendo o jogador e os NPCs, começando com a morte do irmão de sua esposa, que, sem ter nenhum herdeiro, deixa a ela dois condados. Isso faz com que a personagem se desloque para a corte na região da Inglaterra. Dentro do jogo, quando isso acontece, é algo automático, mas no relato o jogador conta que o imperador insistiu para que sua esposa continuasse ao seu lado, porém ela não aceitou e se mudou.

Vemos aqui como o jogador interpreta esses eventos de forma a fazer mais sentido. Esta é a parte em que os jogadores imaginam os eventos e os relatam de forma a preencher as lacunas narrativas dos jogos.

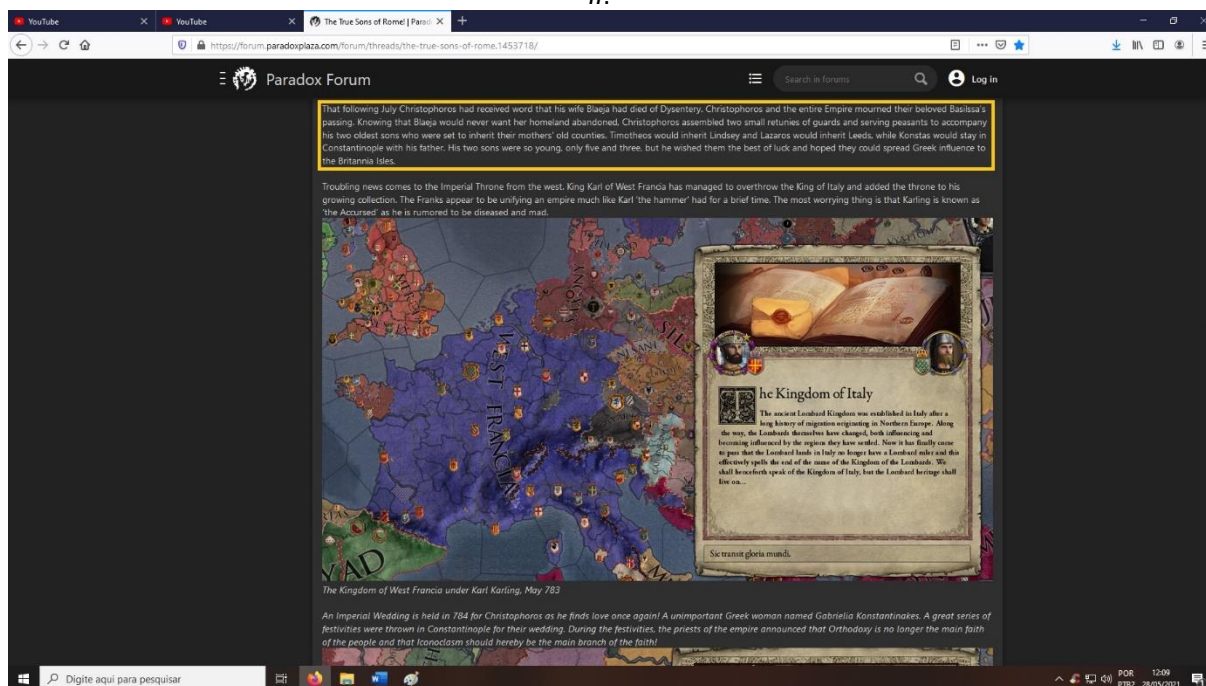
Em janeiro de 780, o Imperador Christophoros e seu conselho imperial instituíram uma nova lei, o Mandato Religioso Imperial, que permitia ao Basileu, o Imperador de Bizâncio, revogar os títulos de qualquer um que não seguisse a religião oficial do império, que seria definida pelo imperador. No jogo, isso significa que o jogador pode revogar os títulos de outros personagens vassalos que não sigam a mesma religião do personagem dele.

O jogador relata que os próximos anos foram gastos em projetos internos e na promoção da fé iconoclasta, uma variante do cristianismo ortodoxo, mas parecia que a conversão estava estagnada, algo com o qual o imperador não dava sinais de se importar. Essa característica de não se preocupar com a estagnação do crescimento da fé é um sentido que o jogador dá ao personagem que reflete sua própria impressão sobre o assunto, sendo algo que não o preocupa, uma vez que seu foco é outro. Além disso, ele rapidamente relata que dois filhos nasceram da relação do imperador com sua mulher: Lazaros e Konstas.

Nesse meio-tempo o imperador mantém conversas com o duque Levan Anchabadze II de Abkhazia, e, prometendo protegê-lo das agressões dos pagãos e dos muçulmanos, lhe oferece a chance de tê-lo como suserano, proposta que ele aceita em abril de 782. Essa é uma mecânica que permite ao personagem conseguir

terras sem ter que travar uma guerra, fazendo uma proposta de tomar alguém como vassalo. O outro personagem leva em conta o grupo cultural, a religião, a existência ou não de direito sobre as terras e o poder relativo do outro nobre, para aceitar a proposta. Caso aceite, o personagem se torna vassalo e as terras passam a fazer parte do reino, que o faz ter que pagar tributos, em ouro e soldados, mas garante a proteção de um nobre mais poderoso.

Figura 70 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo *Crusader Kings II*.¹⁴²



Em julho daquele ano, Christophoros recebeu a notícia de que sua esposa havia morrido, e o império inteiro lamentou a morte da amada imperatriz. O imperador colocou duas guarnições para proteger as terras que ela deixara a seus filhos, Timotheos e Lazaros, que herdariam os dois condados e seriam enviados para suas respectivas cortes, enquanto Konstas ficaria no império com seu pai. Segue o relato:

No mês de julho seguinte, Christophoros recebeu a notícia de que sua esposa Blaeja morrera de disenteria. Christophoros e todo o Império lamentaram a morte de sua amada Basilissa. Sabendo que Blaeja nunca iria querer que sua terra natal fosse abandonada, Christophoros reuniu dois pequenos grupos de guardas e camponeses servos para acompanhar seus dois filhos mais velhos, que deveriam herdar os antigos condados de sua mãe. Timotheos herdaria Lindsey e Lazaros herdaria Leeds, enquanto Konstas ficaria em Constantinopla com seu pai. Seus dois filhos eram tão pequenos, com

¹⁴² Fonte: adaptado de Wiz (2021).

*apenas cinco e três anos, mas ele lhes desejou boa sorte e esperava que eles pudessem espalhar a influência grega nas Ilhas britânicas.*¹⁴³

Vemos como o jogador torna os eventos do jogo, que são mais diretos, em algo mais dramático. No jogo o jogador recebe o aviso, e os personagens já são colocados em suas respectivas cortes. A morte de um outro personagem, não controlado pelo jogador, pode gerar um grande impacto em sua campanha. Nessa partida, os filhos do Imperador Christophoros passam a ser controlados pelo sistema de jogo, podendo fazer escolhas que o jogador não faria. Isso tira o poder do jogador de guiar o seu herdeiro, Timotheos, o que pode fazer o jogador se deparar com circunstâncias inesperadas ao começar a jogar com ele após a morte de Christophoros.

Voltando ao relato, notícias preocupantes chegam do oeste. O Rei Karl da França Ocidental destronou o Rei da Itália e anexou seus territórios, e os Francos estão unificando um grande império, mas o mais preocupante é que seu rei é conhecido como “O Maldito” por ser considerado doente e louco.

Figura 71 – A França Ocidental da campanha do jogador Dr. Wiz. Este não é o território real deste reino na história, mas os eventos desta campanha criaram estas fronteiras.¹⁴⁴



¹⁴³ “That following July Christophoros had received word that his wife Blaeja had died of Dysentery. Christophoros and the entire Empire mourned their beloved Basilssa’s passing. Knowing that Blaeja would never want her homeland abandoned, Christophoros assembled two small retunies of guards and serving peasants to accompany his two oldest sons who were set to inherit their mothers’ old counties. Timotheos would inherit Lindsey and Lazaros would inherit Leeds, while Konstas would stay in Constantinople with his father. His two sons were so young, only five and three, but he wished them the best of luck and hoped they could spread Greek influence to the Britannia Isles”, no original.

¹⁴⁴ Fonte: adaptado de Wiz (2021).

O Imperador Christophoros encontra o amor novamente, e se casa com uma mulher simples de origem grega chamada Gabriela Konstantinakes em 784. Uma série de grandes festividades são realizadas durante a cerimônia de casamento. E durante as comemorações, os sacerdotes anunciam que a fé ortodoxa não é a principal doutrina do povo e que a iconoclastia deve ser a principal fé a partir de então. Essa mudança de fé principal ocorre quando uma “heresia” se torna mais presente que a fé original, causando um evento que muda o status do grupo religioso. A fé principal se torna a heresia, o que faz com que seus seguidores sejam malvistas, e a antiga heresia ganha o status de fé “correta”.

Em 25 de junho de 786, o primeiro filho do imperador com sua nova esposa nasce, sendo batizado de Zacharias. Uma filha nasce em 25 de fevereiro, dois anos depois, sendo chamada de Alexia. E no ano de 789, o imperador anuncia um grande torneio para o entretenimento da corte imperial. Aqui o jogador faz um rápido relato de vários eventos que ele talvez tenha considerado interessantes, mas que não tiveram grande impacto em face dos outros relatados neste capítulo.

Podemos notar que o estilo de relato do jogador é mais focado nas grandes batalhas e nos eventos que têm maior impacto na campanha, com outros, como a relação pessoal dos personagens, servindo de nota de rodapé. Também se percebe que o jogador confere um sentido mais dramático a assuntos que envolvem o personagem e as campanhas militares. Há mais descrições dos pensamentos dos imperadores sobre as campanhas do que dos nascimentos e mortes de membros da família. Ele dá um sentido mais profundo ao nome do exército imperial do que aos nomes para seus filhos.

8.2 The people of the forest

Esse relato foi feito pelo usuário Dunaden, e recebeu o título “*The People of the Forest*”, que pode ser traduzido como O Povo da Floresta. Seu estilo de relato difere muito daquele do usuário anterior. Ele foca mais os personagens e faz bastante uso das suas características para criar uma personalidade enquanto conta suas histórias.

Logo no prólogo, ele apresenta a ficha do personagem com o qual ele começa a sua campanha no jogo: Kardaz, o Grande Chefe de Merya. Ao mostrar quem é o personagem em seus relatos, ele abre caminho para que os outros jogadores que acompanham a história que será relatada, criem suas expectativas, e tenham uma

noção de como é o personagem e do que esperar dele. Em virtude de suas experiências em seus próprios jogos, os outros jogadores já terão interesse por aquele personagem.

Figura 72 – Este é o personagem inicial da campanha, Kardaz. Podemos ver suas características e habilidades, o que nos permite saber quem ele é.¹⁴⁵



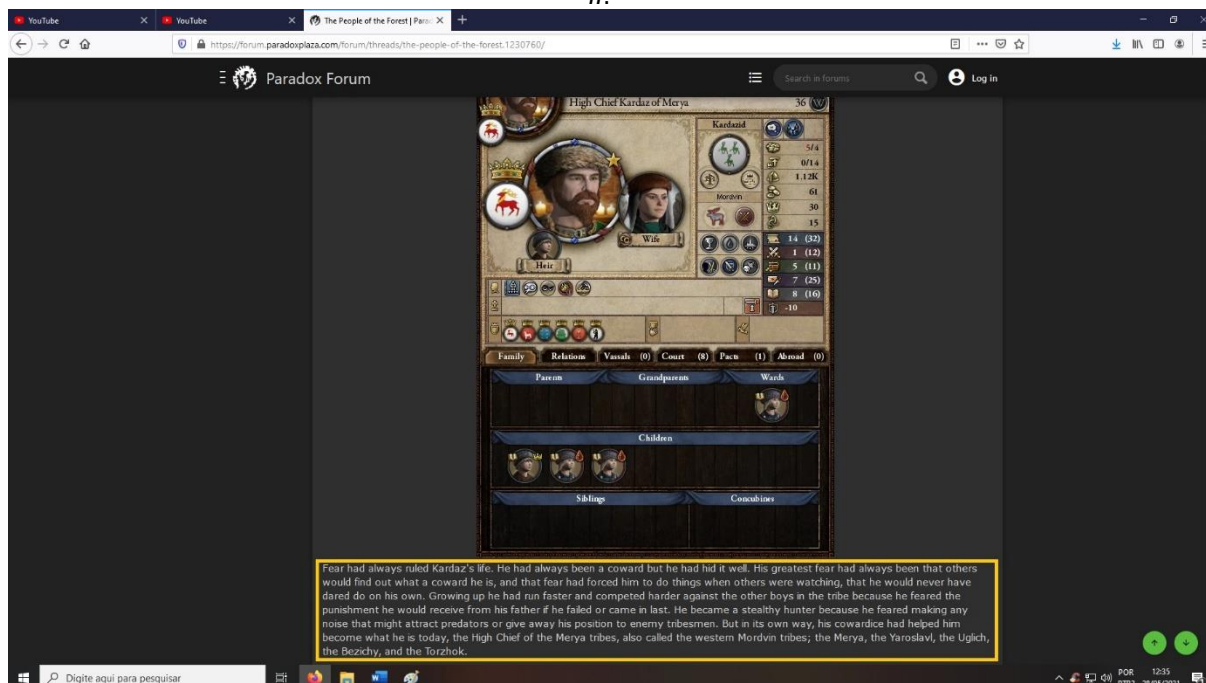
Neste caso, o autor do relato foca uma característica que considera muito marcante no personagem: a covardia. Na parte das características, vemos que o personagem é uma grande eminência, alguém gregário, cínico, no sentido de uma visão de mundo menos voltada para a fé, luxurioso e, por fim, covarde. E o último traço de personalidade é o mais utilizado pelo autor para definir o personagem, conforme seu relato inicial:

O medo sempre dominou a vida de Kardaz. Ele sempre foi um covarde, mas escondeu bem. Seu maior medo sempre foi que os outros descobrissem quão covarde ele é, e esse medo o forçou a fazer coisas quando os outros estavam vendo, que ele nunca teria ousado fazer por conta própria. Enquanto crescia, ele corria mais rápido e competia com mais força contra os outros meninos da tribo porque temia o castigo que receberia do pai se falhasse ou chegasse por último. Ele se tornou um caçador furtivo porque temia fazer qualquer barulho que pudesse atrair predadores ou entregar sua posição a tribos inimigas. Mas, à sua maneira, sua covardia o ajudou a se tornar o que ele é

¹⁴⁵ Fonte: adaptado de Dunaden (2019).

hoje: o Alto Chefe das tribos Merya, também chamadas de tribos Mordvin ocidentais; a Merya, a Yaroslavl, a Uglich, a Bezichy e a Torzhok.¹⁴⁶

Figura 73 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo *Crusader Kings II*.¹⁴⁷



Vemos aqui como o autor criou uma vida passada para seu personagem em torno da característica de covarde dele, retratando-o como alguém que por medo teve que se superar para não ter seu segredo descoberto, e assim acabou se tornando o chefe das tribos locais.

O jogador também apresenta os domínios locais das tribos, o que permite às pessoas que acompanham o relato ter uma ideia do local e do poder desse personagem.

Assim, quando o jogador interagir com outro personagem fora do reino, os outros usuários do fórum saberão de onde é aquele nobre.

O prólogo continua com a história, criada pelo jogador, da cerimônia que conferiu ao personagem o título de Grande Chefe das tribos, o que no jogo é o

¹⁴⁶ "Fear had always ruled Kardaz's life. He had always been a coward but he had hid it well. His greatest fear had always been that others would find out what a coward he is, and that fear had forced him to do things when others were watching, that he would never have dared do on his own. Growing up he had run faster and competed harder against the other boys in the tribe because he feared the punishment he would receive from his father if he failed or came in last. He became a stealthy hunter because he feared making any noise that might attract predators or give away his position to enemy tribesmen. But in its own way, his cowardice had helped him become what he is today, the High Chief of the Merya tribes, also called the western Mordvin tribes; the Merya, the Yaroslavl, the Uglich, the Bezichy, and the Torzhok", no original.

¹⁴⁷ Fonte: adaptado de Dunaden (2019).

equivalente ao título de Duque. Na narrativa criada pelo jogador, a cerimônia consiste em matar um urso usando apenas lanças, e cada tribo apresenta um candidato, sendo Kardaz o escolhido pela sua tribo. O jogador narra como foi a luta contra a fera, relatando que alguns outros personagens morreram, que Kardaz queria estar com seu arco e só continuou na luta porque ainda era necessário que outros falhassem, e descreve como ele deu o golpe final na besta.

Figura 74 – As terras das tribos de Merya são as que estão em destaque no mapa.¹⁴⁸



Após o fim da cerimônia, o jogador faz um resumo dos vinte anos de reinado anterior do personagem, e dos desafios que ele tem que enfrentar a partir de então.

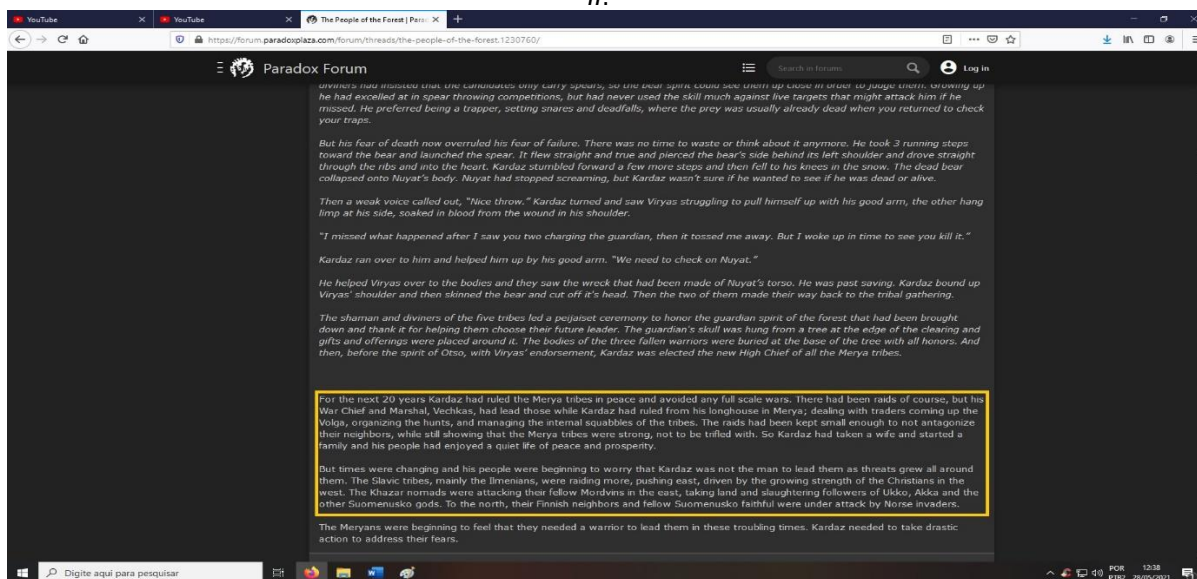
Nos 20 anos seguintes, Kardaz governou as tribos Merya em paz e evitou guerras em grande escala. Claro que houve ataques, mas seu chefe de guerra e marechal, Vechkas, os havia liderado enquanto Kardaz governava do grande salão em Merya, lidando com comerciantes vindos do Volga, organizando as caças e administrando as disputas internas das tribos. Os ataques foram mantidos pequenos o suficiente para não antagonizar seus vizinhos, ao mesmo tempo que mostravam que as tribos Merya eram fortes, que não estavam para brincadeira. Então Kardaz casou-se e começou uma família, e seu povo teve uma vida tranquila de paz e prosperidade.¹⁴⁹

¹⁴⁸ Fonte: adaptado de Dunaden (2019).

¹⁴⁹ “For the next 20 years Kardaz had ruled the Merya tribes in peace and avoided any full scale wars. There had been raids of course, but his War Chief and Marshal, Vechkas, had lead those while Kardaz had ruled from his longhouse in Merya; dealing with traders coming up the Volga, organizing the hunts, and managing the internal squabbles of the tribes. The raids had been kept small enough to not antagonize their neighbors, while still showing that the Merya tribes were strong, not to be trifled with. So Kardaz had taken a wife and started a family and his people had enjoyed a quiet life of peace and prosperity”, no original.

Mas os tempos estavam mudando, e seu povo estava começando a ter medo de que Kardaz não fosse o homem que deveria liderá-los, à medida que as ameaças cresciam ao seu redor. As tribos eslavas, principalmente os ilmênios, estavam atacando mais, avançando para o leste, impulsionadas pela força crescente dos cristãos no oeste. Os nômades Khazar estavam atacando seus companheiros Mordvins no Leste, tomando terras e massacrando seguidores de Ukko, Akka e outros deuses Suomenusko. Ao norte, seus vizinhos finlandeses e companheiros fiéis de Suomenusko estavam sob ataque de invasores nórdicos.¹⁵⁰

Figura 75 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo *Crusader Kings II*.¹⁵¹



Aqui o jogador já aponta os desafios dessa campanha, tais como se manter e prosperar com essas adversidades que cercam o seu domínio. Tudo que se disse no prólogo foi criado pelo jogador, como forma de ambientação. O jogo começa com Kardaz já sendo o Grande Chefe e tendo governado por vinte anos. O jogador inventou essa narrativa inicial para conferir mais profundidade ao personagem, que no jogo é somente uma ficha com estatísticas. Como dito no capítulo anterior, o jogador preenche as lacunas deixadas pelo jogo com sua imaginação.

Um outro ponto relevante é que o jogador que está relatando a campanha usa a fonte em itálico em partes de seu relato e a normal em outras partes. Essa é uma

¹⁵⁰ “But times were changing and his people were beginning to worry that Kardaz was not the man to lead them as threats grew all around them. The Slavic tribes, mainly the Ilmenians, were raiding more, pushing east, driven by the growing strength of the Christians in the west. The Khazar nomads were attacking their fellow Mordvins in the east, taking land and slaughtering followers of Ukko, Akka and the other Suomenusko gods. To the north, their Finnish neighbors and fellow Suomenusko faithful were under attack by Norse invaders”, no original.

¹⁵¹ Fonte: adaptado de Dunaden (2019).

forma de definir qual é a parte mais dramática de sua narrativa, ou seja, a que parte o autor quis dar um ar mais literário, de modo a diferenciá-la da parte que consiste apenas no relato do que aconteceu.

O próximo capítulo, “*The Logde*” (O Alojamento), conta como Kardaz entrou para os Seguidores de Otso, uma irmandade de guerreiros.

O líder desse grupo é Ihala Karjalainen, que, de acordo com sua ficha, é um forte guerreiro, com habilidade marcial em 24 pontos e capacidade de combate em 45, o que é considerado muito alto no jogo.

Figura 76 – Ihala Karjalainen é o líder dos Seguidores de Otso.¹⁵²



Há no jogo vários grupos, irmandades e associações especiais para os quais o jogador pode entrar, e eles variam conforme o grupo cultural e a religião do personagem. Além disso, cada um tem seus desafios e benefícios, conforme o personagem vai subindo no ranking do grupo.

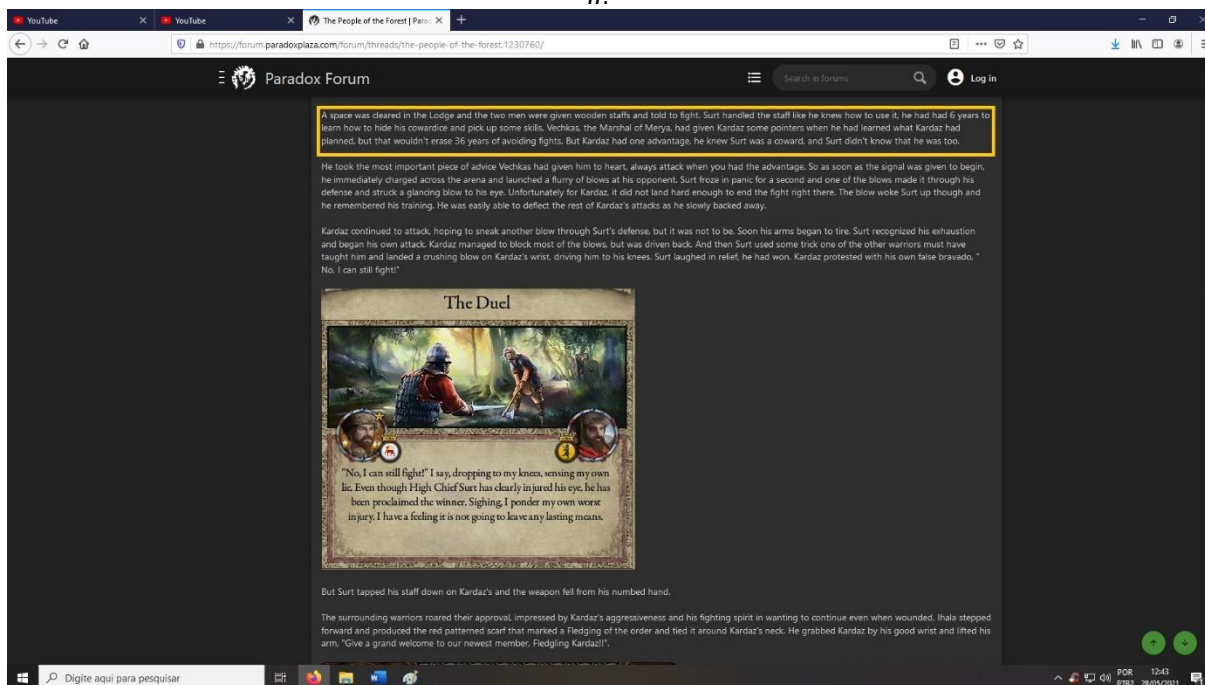
Para entrar para os Seguidores de Otso, o jogador deve vencer um duelo contra um outro membro do grupo, mas nesse caso não foi preciso vencer, mas somente aceitar o desafio. No jogo Kardaz enfrenta Surt, o Grande Chefe das tribos Vologda, que, assim como o primeiro, tem a característica de covarde.

Um espaço foi liberado no alojamento, e os dois homens receberam cajados de madeira e foram instruídos a lutar. Surt manejou o cajado como se soubesse a forma de usá-lo, tendo tido seis anos para aprender a esconder sua covardia e adquirir algumas habilidades. Vechkas, o marechal de Merya, deu a Kardaz algumas dicas quando soube o que este havia planejado, mas

¹⁵² Fonte: adaptado de Dunaden (2019).

isso não apagaria 36 anos evitando lutas. Mas Kardaz tinha uma vantagem: ele sabia que Surt era um covarde, e Surt não sabia que ele também era.¹⁵³

Figura 77 – Screenshot do Fórum da empresa Paradox Interactive, a criadora do jogo *Crusader Kings II*.¹⁵⁴



O jogador conta que Kardaz começou de forma mais agressiva, atacando forte, acertando o inimigo, mas que Surt, com sua experiência, rapidamente se recuperou dos ataques iniciais e conseguiu se defender. Kardaz continuou a atacar, esperando acertar outro golpe em Surt, mas ele começou a ficar cansado, e para piorar Surt percebeu que Kardaz estava exausto e desatou a golpeá-lo. Kardaz aparou vários golpes, mas Surt, usando uma técnica que aprendera com algum veterano, acertou um golpe no pulso de Kardaz, fazendo-o perder a luta.

Mesmo com a derrota, Kardaz foi aceito como membro dos Seguidores de Otso por causa de sua agressividade e espírito de combate.

Como podemos notar, o estilo de narrar de sua campanha é muito diferente do estilo do autor de *Sons of Rome*, que relata de forma mais direta, com pouco foco nos personagens. O autor do relato de *The People of the Forest* dá mais foco aos personagens, além de inserir mais elementos narrativos que não estão no jogo, o que

¹⁵³ "A space was cleared in the lodge and the two men were given wooden staffs and told to fight. Surt handled the staff like he knew how to use it, he had had 6 years to learn how to hide his cowardice and pick up some skills. Vechkas, the Marshal of Merya, had given Kardaz some pointers when he had learned what Kardaz had planned, but that wouldn't erase 36 years of avoiding fights. But Kardaz had one advantage, he knew Surt was a coward, and Surt didn't know that he was too", no original.

¹⁵⁴ Fonte: adaptado de Dunaden (2019).

enriquece a narração, havendo a ligação com os eventos que ocorrem no jogo de forma mais emocionante e inventiva.

Os vários relatos encontrados no Fórum da Paradox Interactive apresentam uma ampla variedade de estilos: alguns mais diretos, como no primeiro relato apresentado neste capítulo, outros mais literários como o segundo, além de vários que são uma mistura em diversas proporções desses dois. Há ainda vários outros jogos, de outras empresas, em que a comunidade compartilha suas narrativas emergentes de várias maneiras. Esses dois relatos apresentados são apenas uma pequena amostra do que uma comunidade pode criar a partir da narrativa emergente de um jogo que tenha como foco a aventura do jogador.

9 CONCLUSÃO

Quando comecei esta pesquisa, o objetivo inicial era tratar das mecânicas dos jogos e do mundo narrativo, verificando como essas mecânicas são representadas dentro da diegese do ambiente do jogo. Mas conforme fui pesquisando sobre os elementos dos jogos, da narrativa e como eles se relacionam, comecei a mudar o seu foco. A narrativa dentro dos jogos era vista como algo muito controverso, como vimos antes, pois acreditava-se que a interatividade do jogo não permitiria a criação de narrativas complexas, ou que a estrutura de uma história interferiria na liberdade do jogador. Porém, como tento demonstrar, isso está bem longe de ser verdade, considerando-se o que vem sendo feito nos jogos na atualidade.

Primeiramente, é preciso entender quais são os elementos que definem os jogos, o que torna um jogo o que ele é. Para isso, procurei me familiarizar com vários pesquisadores, pessoas do meio acadêmico, da indústria e do jornalismo especializado. Como resultado, encontrei várias definições sobre o jogo, algumas mais amplas e outras mais restritas, muitas delas com elementos comuns, e outras com pontos mais específicos.

Dentre os elementos mais citados, que podemos considerar como os mais fundamentais para um jogo, destacam-se a voluntariedade, o objetivo, as regras, o conflito, o resultado incerto e a interatividade. Esses são os cinco pontos mais citados como parte de qualquer jogo. A voluntariedade diz respeito à vontade do jogador de participar ou não de um jogo, e caso alguém, por algum motivo, seja forçado a jogar, o jogo deixa de ser jogo, podendo se tornar trabalho, punição ou qualquer outra coisa. O objetivo e as regras definem o que deve ser feito para o jogo ser jogado, como ele deve fluir e como terminará em vitória ou derrota. O conflito é a tensão que surge dos obstáculos que estão entre o jogador e o objetivo, que são os elementos, regras, outros jogadores, inimigos que irão tentar impedi-lo de alcançar o resultado almejado. Tal resultado nunca é previsível, pois sempre há no jogo a incerteza da vitória, o que o torna interessante, ao contrário de um jogo em que sempre se sabe quem vencerá. Por fim, há a interatividade, que pode ser considerada o elemento mais importante. Todos os outros elementos giram em torno da capacidade do jogador de interagir dentro do jogo, e se não há como interagir com o jogo, não há jogo. As regras definem como jogar, o objetivo confere sentido às regras e às escolhas, e a tensão e o resultado derivam do ato de jogar.

A interatividade é o que mais diferencia o jogo de outras mídias de entretenimento. Enquanto na literatura, cinema e música, há uma recepção passiva de conteúdos prontos, no jogo o jogador participa, tendo uma experiência diferente. Mesmo em um jogo com uma história linear, o jogador irá experimentar uma narrativa própria dentro do ambiente lúdico, onde ele tentará vencer os desafios para chegar ao próximo capítulo, fase ou cinemática do jogo.

A narrativa também tem seus próprios elementos, que estruturam a história de forma que esta faça sentido para o público, como o que, o quem, o como, o quando e o onde da trama da história contada. Em outras palavras, o que houve na história para fazer os personagens saírem do *status quo* do mundo narrativo em direção a obstáculos e confrontos, onde essa aventura ocorreu, quando isso se deu e como essas informações estão sendo passadas ao espectador?

Quando um autor planeja a trama da sua história, esses são os elementos em que ele deve pensar, de modo a gerar uma forte emoção nas pessoas que irão acompanhar a narrativa, no intuito de fazê-las continuar acompanhando, seja uma série de livros, um seriado de televisão, ou mesmo um filme. Logo, um roteirista, ou escritor, estrutura sua obra de forma a criar o maior impacto em quem está apreciando o seu trabalho. Ele deve apresentar os personagens, o mundo, o problema que altera esse mundo, as ações e reações dos personagens para resolver o problema, e criar uma tensão que crescerá conforme o passar da história, até atingir o cume antes da resolução final.

Se compararmos os elementos dos jogos aos da narrativa, encontraremos itens em comum. O primeiro é o conflito, que em ambos é o resultado dos obstáculos que impedem o protagonista, na narrativa, e o jogador, nos games, de atingir seus objetivos. Personagens são também comuns tanto em narrativas quanto na maioria dos jogos, havendo também jogos abstratos, como *Tetris*, em que não há personagens. Há ainda os mundos em que ocorrem os eventos dos jogos e das narrativas, que são o onde e o quando da história.

A maioria dos jogos irá apresentar esses elementos em comum, uma vez que os componentes dramáticos transmitem ao jogador um sentido e estabelecem entre ele e os objetos dos jogos um vínculo emocional. O desenvolvimento de novas tecnologias contribuiu para isso, pois permitiu que a linguagem audiovisual dos jogos se tornasse muito semelhante à do cinema, com a utilização de suas características para criar histórias mais elaboradas.

Entretanto, como vimos, os games são sistemas interativos em que o jogador está constantemente fazendo escolhas e recebendo os resultados de suas escolhas de forma constante. Além disso, muitos jogos apresentam resultados que variam conforme o desempenho do jogador. Essas características dos jogos, em que o resultado está em aberto quando o jogo começa, e nem sempre há uma única estratégia ou caminho a seguir, é o que costuma gerar conflitos entre os sentidos da narrativa e da jogabilidade.

Se durante o desenvolvimento do game a história e o *gameplay* forem desenvolvidos em separado — o que é muito comum, segundo os relatos de alguns autores —, teremos jogos em que certos valores e características dos personagens são salientados pela narrativa, mas completamente esquecidos durante o modo lúdico, principalmente quando controlados pelo(s) jogador(es), o que gera uma estranheza, denominada dissonância ludonarrativa. Além disso, há outras formas de dissonância, como a que ocorre quando o ângulo da câmera muda e o jogador perde o controle do personagem, no momento em que o modo de história entra em ação para passar ao jogador as informações sobre o que está ocorrendo na narrativa.

Para evitar esses efeitos de dissonância entre a narrativa e a jogabilidade, é preciso que haja um planejamento de modo que os sentidos desejados sejam transmitidos em ambos os modos.

Nesse sentido, deve-se utilizar o que torna o jogo diferente das outras mídias: a interatividade do jogador com os elementos do jogo, que são ao mesmo tempo os do universo narrativo, para passar as informações da trama. Desse modo, o jogador pode ter uma experiência mais completa com o jogo, e a história se torna mais coerente com as ações do personagem do jogador.

Há ainda os jogos que não possuem uma trama nem um objetivo determinados, mas apresentam em seu sistema de jogo ferramentas que permitem ao jogador criar sua própria narrativa, o que é chamado de narrativa emergente. Esse tipo de jogo, como *Dwarf Fortress*, *Rogue*, *The Sims* e *Crusader Kings II*, tem como principal chamariz a possibilidade de o jogador experimentar uma aventura única toda vez que começar uma partida nova, e essa nova jornada é única para cada jogador.

Isso acontece porque o sistema de jogo permite uma vasta variedade de interações entre os objetos do game. Assim, mesmo que dois jogadores tentem simular as mesmas escolhas, os resultados, que estão fora do controle do jogador, serão diferentes e darão origem a divergências no final de cada ação. E com o passar

do tempo, rodadas ou turnos dentro do jogo, a narrativa emergente de cada jogador se tornará ainda mais diferente das outras.

O jogo analisado, *Crusader Kings II*, foi desenvolvido no intuito de permitir ao jogador criar a história de sua própria dinastia medieval. Nesse jogo, cada campanha que o jogador inicia, mesmo se ele usa o mesmo personagem, tem uma trajetória diferente e única. Isso se dá porque os sistemas do jogo funcionam com base em probabilidades de certos eventos acontecerem, e a variedade desses eventos é muito ampla, considerando fatores como a quantidade de filhos que um personagem terá, quão bons eles serão em suas habilidades, como os NPCs vão se comportar em relação ao jogador e entre eles etc. Cada sistema do jogo funciona de forma probabilística, logo nunca há certeza do que pode ocorrer dentro do jogo.

Esses jogos que permitem ao jogador vivenciar uma nova história única em cada partida atraem uma forte comunidade de jogadores, que além de discutir sobre estratégias, os melhores personagens para começar, ou as melhores características, gostam de compartilhar suas experiências com os outros jogadores. Eles costumam usar o fórum da própria empresa, no qual postam os relatos de suas campanhas.

Nota-se que nesses relatos foca-se o que os jogadores consideraram mais interessante e divertido em suas campanhas. Além disso, percebemos que lacunas narrativas, como os pensamentos dos personagens e seus sentimentos, são preenchidas com elementos criados pelos autores desses relatos. Como vimos, o primeiro relato foi mais direto, abordando os eventos relacionados às guerras e conquistas, e pouco foi dito sobre os personagens, sendo que o jogador nem sequer compartilhou a ficha do protagonista. Apesar disso, há elementos na história escrita por ele inseridos para conferir personalidade aos seus personagens.

Já no segundo relato estudado, vemos que o autor deu mais ênfase aos personagens, mostrando como o protagonista levava a vida tendo que esconder o fato de que era um covarde. Os dois relatos são bem diferentes em seus estilos, sendo exemplos da variedade estilística que os autores dessas histórias apresentam.

Percebe-se que é possível, através do sistema do jogo, criar histórias envolventes e que atraiam um público, e que, sem se limitar a uma narrativa convencional, os jogos podem transmitir experiências únicas através de uma narrativa emergente, gerando um vínculo forte da comunidade com o jogo, além de um forte engajamento em torno desse título, possivelmente levando grande parte dos jogadores a experimentar os novos games da franquia.

REFERÊNCIAS

- A HISTÓRIA da Série Elder Scrolls. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (32 min). Publicado pelo canal Fazendo Nerdice. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Rqfg88LEU0k>. Acesso em: 10 jun. 2021.
- AARSETH, Espen. A narrative theory of games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, Copenhagen, May 2012. DOI: <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games. Acesso em: 10 jun. 2021.
- AVEDON, Elliott Morton; SUTTON-SMITH, Brian. *The study of games*. Mountain View: Ishi Press, 2015.
- BAL, Mieke. *Narratology: introduction to the theory of narrative*. 4th. ed. Toronto: University of Toronto Press, 2017.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara da vertigem*. Petrópolis: Vozes, 2017.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CASUS belli. In: DICIONÁRIO de latim, [s. l., 2021]. Disponível em: <https://www.dicionariodelatim.com.br/casus-belli/>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.
- COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- COSTA, Ane. Estruturas Narrativas: série escrevendo seu romance. In: EDITORA Livr(a), [s. l.], c2020. Disponível em: <https://editoralivra.com/estruturas-narrativas-serie-escrevendo-seu-romance/>. Acesso em: 14 jun. 2021.
- CYBERTEGIC. 3 Horror games that were inspired by true stories. In: SAGER, [s. l.], 25 Apr. 2017. Disponível em: <https://www.sagernotebook.com/blog/2017/04/25/3-horror-games-that-were-inspired-by-true-stories/>. Acesso em: 10 jun. 2021.
- DEOLINDO, Breno. Luta de Daigo na EVO 2004 ganha novo vídeo. In: THE ENEMY, [s. l.], 11 abr. 2019. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/luta-de-daigo-na-evo-2004-ganha-novo-video>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.
- DIÓRIO, Helder. A jornada do herói: parte 1. In: LANCE seu livro, [s. l.], c2015. Disponível em: <http://lanceseulivro.com/a-jornada-do-heroi-parte-1/>. Acesso em: 14 jun. 2021.
- DISSONÂNCIA Cognitiva: significado e exemplos. In: Psicanálise clínica, Campinas, 15 set. 2020. Disponível em: <https://www.psicanaliseclinica.com/dissonancia-cognitiva/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

DUNADEN. The people of the forest. *In*: PARADOX Forum, [s. l.], 9 Aug. 2019. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-people-of-the-forest.1230760/>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

EDUCATION (Conclave). *In*: CKII Wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: [https://ck2.paradoxwikis.com/Education_\(Conclave\)](https://ck2.paradoxwikis.com/Education_(Conclave)). Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

ELECTIVE gavelkind. *In*: CKII Wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: https://ck2.paradoxwikis.com/Elective_gavelkind. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

FALCÃO, Leonardo Henrique Lago. *O discurso lúdico: um estudo sobre a narrativa dos jogos*. 2015. 139 f. Tese (Doutorado em Design) – Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/15173>. Acesso em: 9 jun. 2021.

FERDINAND I of León. *In*: WIKIPEDIA: the free encyclopedia. [San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2021]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Ferdinand_I_of_Le%C3%B3n. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

FEUDAL elective. *In*: CKII Wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: https://ck2.paradoxwikis.com/Feudal_elective. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

FINE, Richard. Opinion: Play, don't show. *In*: GAMASUTRA, [s. l.], 11 Apr. 2011. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/news/124172/Opinion_Play_Dont_Show.php. Acesso em: 10 jun. 2021.

FULLERTON, Tracy. *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. 2nd. ed. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

GAVELKIND. *In*: CKII Wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: <https://ck2.paradoxwikis.com/Gavelkind>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

GRAVE, Gerben. Emergent narratives in games. *In*: MULTIVERSE Narratives, [s. l.], 7 May 2015. Disponível em: <https://multiverse-narratives.com/2015/05/07/emergent-narratives-in-games/>. Acesso em: 10 jun. 2021.

GRAYSON, Nathan. Dark Souls expert beats entire series without getting hit. *In*: KOTAKU, [s. l.], 3 Sept. 2018. Disponível em: <https://kotaku.com/dark-souls-expert-beats-entire-series-without-getting-h-1823662283>. Acesso em: 9 jun. 2021.

HANDSOME Jack. *In*: BORDERLANDS Wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: https://borderlands.fandom.com/wiki/Handsome_Jack. Acesso em: 10 jun. 2021.

HELENA Pierce. *In*: BORDERLANDS Wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: https://borderlands.fandom.com/wiki/Helena_Pierce. Acesso em: 10 jun. 2021.

HOCKING, Clint. Ludonarrative dissonance in Bioshock. *In*: CLICK Nothing, [s. l.], 7 Oct. 2007. Disponível em: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html. Acesso em: 10 jun. 2021.

HOSCH, William L. Role-playing video game. *In*: ENCYCLOPEDIA Britannica, London, 30 July 2019. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/role-playing-video-game>. Acesso em: 10 jun. 2021.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

IORI Yagami. *In*: SNK wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: https://snk.fandom.com/wiki/Iori_Yagami. Acesso em: 10 jun. 2021.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. *In*: HENRY Jenkins Blog, [s. l.], 2003. Disponível em: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>. Acesso em: 10 jun. 2021.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: looking for a Heart of Gameness. *In*: JESPER Juul, Copenhagen, 2003. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em: 9 jun. 2021.

LAMBIE, Ryan. The inspiration behind The Legend Of Zelda. *In*: DEN of geek, [s. l.], 22 nov. 2011. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/games/the-inspiration-behind-the-legend-of-zelda/>. Acesso em: 10 jun. 2021.

LEE, Terence. Designing game narrative. *In*: HITBOX Team, [s. l.], 2013. Disponível em: <http://hitboxteam.com/designing-game-narrative>. Acesso em: 10 jun. 2021.

LEGAL English: “De Facto/De Jure”. *In*: WASHINGTON University School of Law, St. Louis, 28 Dec. 2012. Disponível em: <https://onlinelaw.wustl.edu/blog/legal-english-de-factode-jure/>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

LUZ, Alan Richard da. *Vídeo games*: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.

MAKOTO Nijima. *In*: MEGAMI Tensei Wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: https://megamitensei.fandom.com/wiki/Makoto_Nijima. Acesso em: 10 jun. 2021.

MARRIAGE. *In*: CKII Wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: <https://ck2.paradoxwikis.com/Marriage>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

NOMADISM. *In*: CKII Wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: <https://ck2.paradoxwikis.com/Nomadism>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

O QUE são eSports?. *In*: CONFEDERAÇÃO Brasileira de eSports (CBes), [s. l.], c2017. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>. Acesso em: 9 jun. 2021.

OLIVEIRA, Arthur Carlos Franco; CAMARGO, Hertz Wendel de. O chef de mil faces: a jornada do herói no masterchef. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 19., 31 de maio a 2 de junho de 2018, Cascavel, PR. *Anais [...]*. São Paulo: Intercom, 2018. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sul2018/resumos/R60-0996-1.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2021.

PENTARCHY. *In*: WIKIPEDIA: the free encyclopedia. [San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2021]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Pentarchy>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

PERSONAL Party Member Tier List for Battle. *In*: REDDIT, [s. l., 2018]. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Persona5/comments/6n3mds/personal_party_member_tier_list_for_battle/. Acesso em: 10 jun. 2021.

PICUCCI, Marcello Arnaldo. *Non-determinism in the narrative structure of video games*. 2015. Thesis (PhD in English Language and LiteratureAdvisor) – University of Nottingham Ningbo China, Ningbo, 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/305085011_Non-Determinism_in_the_Narrative_Structure_of_Video_Games. Acesso em: 14 jun. 2021.

REGGY. English Famitsu Poll Results Lists Persona 5 as Favorite Japanese Game, Favorite P5 Characters. *In*: PERSONA Central, [s. l.], 4 Apr. 2018. Disponível em: <https://personacentral.com/persona-5-maniac-user-poll-results-favorite-characters-personas-scenes/>. Acesso em: 10 jun. 2021.

REGGY. Persona 5 maniac user poll results for favorite characters, personas, scenes. *In*: PERSONA Central, [s. l.], 3 Aug. 2017. Disponível em: <https://personacentral.com/persona-5-maniac-user-poll-results-favorite-characters-personas-scenes/>. Acesso em: 10 jun. 2021.

RETINUES. *In*: CKII Wiki, [s. l., 2021]. Disponível em: <https://ck2.paradoxwikis.com/Retinues>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

ROGERS, Scott. *Level up: um guia para o design de grandes jogos*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMANN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2012.

SANDBOX: what Does Sandbox Mean?. *In*: TECHOPEDIA, [s. l.], c2021. Disponível em: <https://www.techopedia.com/definition/3952/sandbox-gaming>. Acesso em: 9 jun. 2021.

SCHELL, Jesse. *The art of game design: a book of lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

SEPHIROTH. *In: FINAL Fantasy Wiki*, [s. l., 2021]. Disponível em: <https://finalfantasy.fandom.com/pt-br/wiki/Sephiroth>. Acesso em: 10 jun. 2021.

SHELDON, Lee. *Desenvolvimento de personagens e de narrativas para games*. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

SHOWERS, Harley. Lore VS Story: what drives narratives in games. *In: ODYSSEY*, [s. l.], 30 May 2017. Disponível em: <https://www.theodysseyonline.com/lore-story-drives-narratives-games>. Acesso em: 10 jun. 2021.

SHUMAN, Sid. Ed Boon talks Mortal Kombat secrets, MK vs. DC, and the future of M-rated Fighters. *In: GAMEPRO*, [s. l.], 17 Nov. 2008. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20081223113402/http://www.gamepro.com/article/features/207906/ed-boon-talks-mortal-kombat-secrets-mk-vs-dc-and-the-future-of-m-rated-fighters/>. Acesso em: 10 jun. 2021.

SIMONS, Jan. Narrative, games, and theory. *In: GAME Studies*, Copenhagen, 2007. Disponível em: <http://gamestudies.org/07010701/articles/simons>. Acesso em: 10 jun. 2021.

SUCCESSION. *In: CKII Wiki*, [s. l., 2021]. Disponível em: <https://ck2.paradoxwikis.com/Succession>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

THE VIDEO Games Industry is Bigger than Hollywood. *In: MYBOOSTING.GG*, [s. l.], 17 June 2020. Disponível em: <https://www.myboosting.gg/blog/esports-news/the-video-games-industry-is-bigger-than-hollywood>. Acesso em: 9 jun. 2021.

TITHONUS: 06x10. *In: ARQUIVO X episode guide*, [s. l.], 21 jul. 2016. Disponível em: <http://arquivoxepisodes.blogspot.com/2016/07/06x10-tithonus-tithonus.html>. Acesso em: 10 jun. 2021.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2016.

TRADIÇÃO oral e aspectos sociais em Homero, Mil e uma noites e Irmãos Grimm. Belém: Universidade Federal do Pará, 2016.

TRAITS. *In: CKII Wiki*, [s. l., 2021]. Disponível em: <https://ck2.paradoxwikis.com/Traits>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. 3. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

WAKKA, Wagner. Mercado de games agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas. *In: CANALTECH*, [s. l.], 25 fev. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>. Acesso em: 9 jun. 2021.

WIZ, Mr. The true sons of Rome!. *In*: PARADOX Forum, [s. l.], 25 Jan. 2021. Disponível em: <https://forum.paradoxplaza.com/forum/threads/the-true-sons-of-rome.1453718/>. Acesso em: 10 jun. 2021.2019.

YANAGIURA, Matheus Akio. O keep que valeu o mundo. *In*: LIGAMAGIC, [s. l.], 24. fev. 2020. Disponível em: <https://www.ligamagic.com.br/?view=artigos/view&aid=3324>. Acesso em: 11 jun. 2021.2019.