

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

Arthur Azevedo da Silva Figueiredo

GAMES COMO MÍDIA NARRATIVA:

Análise dos elementos que possibilitam uma experiência interativa e imersiva

Juiz de Fora
Fevereiro de 2025

Arthur Azevedo da Silva Figueiredo

GAMES COMO MÍDIA NARRATIVA:

Análise dos elementos que possibilitam uma experiência interativa e imersiva

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social - Rádio, TV e Internet da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel.

Orientador(a): Profa. Dra. Janaina Nunes.

JUIZ DE FORA
FEVEREIRO DE 2025

Arthur Azevedo da Silva Figueiredo

Games como mídia narrativa: Análise dos elementos que possibilitam uma experiência interativa e imersiva

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social - Rádio, TV e Internet da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel.

Orientador(a): Profa. Dra. Janaina Nunes.

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dra Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro (UFJF) - Orientadora

Prof. Dra Letícia Perani Soares (UFJF) - convidado

Prof. Dr Eli Borges Júnior (UFJF) - convidado

Conceito Obtido:

Juiz de Fora, _____ de _____ de 20____.

Azevedo da Silva Figueiredo, Arthur.

Games Como Mídia Narrativa : Análise dos elementos que possibilitam uma experiência interativa e imersiva / Arthur Azevedo da Silva Figueiredo. -- 2025.

89 p. : il.

Orientadora: Janaína de Oliveira Nunes Ribeiro

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2025.

1. Games. 2. Mídia. 3. Narrativa. 4. Interatividade. I. de Oliveira Nunes Ribeiro, Janaína, orient. II. Título.

RESUMO

O trabalho analisou os games sob uma perspectiva narratológica, em um esforço de compreender como essa mídia dispõe e apresenta conteúdo narrativo, articulado a partir da interatividade como uma de suas principais características e ferramentas. Visando tal objetivo, foram delimitados os elementos ludológicos e funcionais dos games como sistema, assim como elementos da experiência narrativa vivida nesse meio. Com esses apontamentos foram definidos pontos de interseção permitindo a análise de games a partir de categorias como “regras, estrutura de jogo e narrativa”, “interface e sua inserção no mundo ficcional”, “implementando a interatividade” e “exploração de um ambiente como forma de *storytelling*”. Foram escolhidos 3 games de natureza distinta para a análise, com o objetivo de identificar semelhanças e divergências entre eles, seus gêneros e estilos, sendo eles: *The Last Of Us Part II* (2020), *Detroit: Become Human* (2018) e *Hades* (2020). Nesse sentido, foram abordados a partir da metodologia de análise de conteúdo de Roque Moraes (1999) que conduziu a primeira identificação de categorias básicas e observação dos objetos a partir delas. O percurso teórico foi conduzido com base no trabalho de autores como Janet Murray (2003), Sebastian Domsch (2013), Marie-Laure Ryan (2001) e Henry Jenkins (2004).

Palavras-chave: Games; Mídia; Narrativa; Interatividade.

ABSTRACT

The work analyzed games from a narratological perspective, in an effort to understand how this media arranges and presents narrative content, articulated from interactivity as one of its main characteristics and tools. Aiming at this objective, the ludological and functional elements of games as a system were delimited, as well as elements of the narrative experience lived in this medium. With these notes, intersection points were defined allowing the analysis of games from categories “rules, game structure and narrative”, “interface and its insertion in the fictional world”, “implementing interactivity” and “exploration of an environment as storytelling”. Three games of different nature were chosen for analysis, with the objective of identifying similarities and divergences between them and their genres and styles, namely: *The Last Of Us Part II* (2020), *Detroit: Become Human* (2018) and *Hades* (2020). In this sense, they were approached using the content analysis methodology of Roque Moraes (1999), which led to the first identification of basic categories and observation of objects based on them. The theoretical path was traced based on the work of authors such as Janet Murray (2003), Sebastian Domsch (2013), Marie-Laure Ryan (2001) and Henry Jenkins (2004).

Key-words: Games; Media; Narrative; Interactivity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Representação dos tipos de games.....	46
Figura 2 - Pôster do game <i>The Last of Us Part II</i>	48
Figura 3 - Capa do game <i>Hades</i>	49
Figura 4 - Tela inicial do game <i>Detroit: Become Human</i>	50
Figura 5 - Introdução do game <i>Hades</i>	52
Figura 6 - Câmera “por cima do ombro” em <i>TLOU2</i>	54
Figura 7 - Objetivos em <i>Detroit</i>	55
Figura 8 - Objetivos e interação no templo de Hades.....	56
Figura 9 - Tutorial de controles e escolha em <i>Detroit</i>	60
Figura 10 - Morte de Zagreu em <i>Hades</i>	62
Figura 11 - Interface básica e tutorial em <i>TLOU2</i>	64
Figura 12 - Interação de diálogo em <i>TLOU2</i>	65
Figura 13 - <i>Quick Time Event</i> em <i>TLOU2</i>	65
Figura 14 - Interface exibindo objetivo e opções em <i>Detroit</i>	68
Figura 15 - Caderno de Ellie.....	69
Figura 16 - Mapa de Seattle em <i>TLOU2</i>	70
Figura 17 - Interface padrão de combate em <i>Hades</i>	71
Figura 18 - Ellie ataca Nora.....	75
Figura 19 - Comando durante cena em <i>Detroit</i>	76
Figura 20 - Carta para Boris.....	81
Figura 21 - Ilustração de Boris.....	81
Figura 22 - Connor investigando o apartamento em <i>Detroit</i>	82

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. COMO FUNCIONAM OS JOGOS – ASPECTOS LÚDICOS.....	11
2.1 REGRAS E ESTRUTURA DE JOGO.....	11
2.2 JOGABILIDADE/GAMEPLAY.....	13
2.3 INTERFACE.....	14
2.4 INTERATIVIDADE.....	15
2.5 AMBIENTES DIGITAIS.....	17
3. COMO OS JOGOS CONTAM HISTÓRIAS – ASPECTOS NARRATOLÓGICOS..	19
3.1 NARRATIVA NOS GAMES.....	19
3.2 AGÊNCIA.....	22
3.2.1 Escolhas.....	23
3.2.2 História multiforme.....	26
3.2.3 Não-unilinearidade.....	27
3.3 STORYWORLD – A CRIAÇÃO DE UM MUNDO FICCIONAL.....	30
3.3.1 Navegação espacial.....	31
3.3.2 Storytelling ambiental.....	33
3.3.3 Presença.....	35
3.4 IMERSÃO.....	36
3.5 GAMES COMO UM METAMEIO.....	40
3.6 IMPLEMENTANDO A INTERATIVIDADE.....	42
3.7 A ESTÉTICA DA INTERFACE.....	44
4. ANÁLISE DOS GAMES.....	45
4.1 APRESENTAÇÃO/SINOPSE.....	47
4.2 EXPOSIÇÃO: O PRIMEIRO CONTATO.....	51
4.3 REGRAS, ESTRUTURA DE JOGO E NARRATIVA.....	58
4.3 INTERFACE E SUA INSERÇÃO NO MUNDO FICCIONAL.....	63
4.4 IMPLEMENTANDO INTERATIVIDADE E AGÊNCIA.....	73
4.5 A EXPLORAÇÃO DE UM AMBIENTE COMO FORMA DE STORYTELLING....	79
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	85
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	88

1. INTRODUÇÃO

Ao longo da graduação em Rádio, TV e Internet muito vi sobre narrativa em suas mais diversas formas, gêneros e mídias, mas em poucos momentos foi comentado sobre os games. Para mim, sempre foi claro que os jogos eletrônicos contam histórias, assim como a Literatura, o Cinema, o Rádio, a TV e outras mídias, mas me parecia que eles não recebiam tanta atenção quanto essas, pelo menos no âmbito acadêmico.

Com a disciplina de Pesquisa em Comunicação tive a oportunidade de desenvolver meu primeiro projeto de pesquisa tratando formalmente dos games como mídia narrativa. Durante o processo de pesquisa encontrei produções que abordam os games, mas ainda distantes do enfoque narrativo e da Comunicação sobre o qual pretendia explorar. Portanto, há um espaço ainda a ser explorado e preenchido pelo trabalho que me propus a realizar.

Tratar dos games como mídia narrativa parte do pressuposto de que eles, em sua maior parte, apresentam algum tipo de conteúdo narrativo. A intenção desse trabalho é, então, identificar elementos, ferramentas e linguagens usados pelos games e como são articulados para promover uma experiência narrativa distinta daquela vivida a partir de outras mídias.

Estudar os games como uma mídia narrativa me dá a chance de aplicar o conhecimento de diferentes áreas adquirido durante a graduação de forma multidisciplinar, conectando a Comunicação com outras áreas do conhecimento, especialmente de *game studies*.

A fim de explorar o potencial narrativo dos games é necessário passar por várias questões sobre o que de fato são os jogos eletrônicos. Em um primeiro momento, cabe abordar o debate entre ludologia e narratologia, no qual a primeira desconsidera o lado narrativo dos games, afirmando que não é necessário para serem games. Enquanto isso, a narratologia se apoia sobre o fato que a grande maioria dos jogos apresenta algum tipo de conteúdo narrativo e, por conseguinte, são narrativas.

Para a compreensão dos elementos que interessam a esse trabalho, mesmo com uma lente narratológica, é essencial entender os games como sistema e seu modo de funcionamento. A partir disso, desenvolvemos um capítulo dedicado aos seguintes elementos lúdicos: (1) as regras e estruturas dos games, (2) a jogabilidade e *gameplay*, (3) interface, (4) interatividade e (5) ambientes virtuais.

Tendo em vista os aspectos funcionais dos games, será possível discutir as formas, linguagens e características narrativas presentes nos games e como o sistema as articula a fim de promover uma experiência narrativa. Portanto, no que diz respeito à narrativa nos games, serão abordados: (1) como promovem ou não agência ao jogador, (2) a criação de um mundo ficcional e como suas regras se relacionam com aquelas do sistema, (3) o potencial de imersão a partir da interatividade, (4) outras formas narrativas presentes nos games e (5) a estética da interface, elemento essencial para a interação entre jogador e sistema.

Após essas duas etapas, uma ludológica e outra narratológica, serão analisados três games: *The Last of Us Part II* (Sony Interactive Entertainment, 2020), *Detroit: Become Human* (Sony Interactive Entertainment, 2018) e *Hades* (Supergiant Games, 2020). Essas análises têm por objetivo identificar a forma como cada um desses games articula seus elementos lúdicos e narrativos. Cada game apresenta um funcionamento distinto dos demais, seja por gênero de jogo ou narrativo. Sendo assim, após serem apresentados, serão explorados: (1) a seção de exposição dos games, (2) a articulação entre regras, estrutura de jogo e narrativa, (3) como a interface se insere no mundo ficcional, (4) formas de implementar a interatividade e (5) a exploração de um ambiente virtual.

Essa divisão foi elaborada a partir da metodologia de Análise de Conteúdo (Roque, 1999), com o objetivo de identificar quais os elementos básicos dos games são empregados na construção de uma experiência narrativa. Durante o processo de categorização desses elementos, foi reconhecida uma relação intrínseca entre eles, no qual a abordagem de interatividade, por exemplo, sempre invadia o campo da interface e vice-versa. Portanto, após sua identificação para esse trabalho, as características dos games foram articuladas e divididas entre as cinco categorias apresentadas no parágrafo anterior, estabelecendo critérios a partir dos quais os games foram observados.

Para a análise dos games escolhidos, em sua maior parte foram apenas observadas as *gameplays* através de vídeos dos canais *Gamer Max Channel* e *Gamer's Little Playground* no YouTube, respectivamente referentes a *Detroit: Become Human* e *The Last of Us Part II*. Apesar de ter tido contato direto com os games anteriormente, concentrar os esforços na observação, sem a necessidade de de fato jogar, permitiu uma análise mais concisa e metódica (podendo retroceder os vídeos em momentos mais interessantes e avançar os mais vazios), além de mais rápida também. *Hades*, pelo contrário, partiu majoritariamente da minha própria experiência com o game, sendo que ele implica um alto nível de repetição e apresenta conteúdo narrativo menos denso e complexo que os demais. Ainda assim, ocasionalmente foram utilizados imagens e vídeos diversos para observação mais atenta.

A partir da observação dos games, foi possível identificar que cada estilo e gênero de jogo influencia o modo de se jogar e a experiência narrativa em cada caso. *The Last of Us Part II*, um game de ação e aventura, tem o intuito de contar uma história de uma única forma, mas permite a aproximação emocional entre jogador e personagens ao aplicar a interatividade em momentos chave além de exigir a participação do jogador para que a história contada ganhe novos níveis de profundidade. *Detroit: Become Human* convida o jogador a ser parte ativa daquele mundo virtual, permitindo não só que ele mesmo faça escolhas, moldando o decorrer da obra, mas também transformando momentos que normalmente são expositivos em momentos repletos de interatividade. *Hades*, por fim, se mostra fiel na articulação entre seu lado lúdico com seu lado narrativo, sendo o sistema de jogo (seu modo de funcionamento) e sua narrativa justificados constantemente um pelo outro.

2.COMO FUNCIONAM OS JOGOS – ASPECTOS LÚDICOS

Apesar do foco do trabalho ser sobre o lado narrativo presente nos *games*, não se pode ignorar o lado lúdico. O que torna os *games* uma mídia narrativa diferente das demais é o modo como funcionam, permitindo a interação do usuário jogador, e como suas ferramentas são empregadas para a articulação da narrativa escolhida de forma coerente com o sistema desenvolvido.

Para analisar os jogos eletrônicos como um todo, é necessário compreender que eles são, assim como outros tipos de jogos, sistemas criados artificialmente, compostos por diversos elementos. Eles são dotados de jogabilidade (ações, estratégias e objetivos), estrutura de jogo (regras) e cenário de jogo (aspectos estéticos). Aarseth (2003) afirma que um jogo sem regras para estruturar suas possíveis ações configura um jogo livre ou até mesmo outras formas de se interagir com um conteúdo, mas nele não haveria jogabilidade.

A ludologia enxerga os jogos como um sistema dotado de regras e objetivos, com pouca ou nenhuma narrativa, focado em aspectos de jogo e *gameplay*. A *differentia specifica*, o grande diferencial, dos jogos eletrônicos, segundo os ludologistas, não se encontra em seu conteúdo narrativo, mas sim nas ferramentas e formas que esses sistemas dispõem para promover a interatividade com a narrativa. Dentre os principais aspectos desses sistemas estão: regras e estrutura de jogo, jogabilidade, interface, interatividade e espaços virtuais.

2.1 REGRAS E ESTRUTURA DE JOGO

A maioria dos jogos pode ser definida como um conjunto de regras, e todo jogo possui seu conjunto de regras absolutas e indiscutíveis (Huizinga, 2000). Em concordância, “para se qualificar como jogo, a gama de opções dadas ao jogador, assim como as consequências em jogo das escolhas e ações, devem ser prescritas por um conjunto de regras que formam a mecânica de jogo”¹ (Domsch, 2013, p. 14). As regras são o elemento comum de tudo aquilo que entendemos como jogo e o que o distingue de outras formas midiáticas, especialmente as lineares.

Há uma afinidade estrutural entre *games* e ficção: “o fato que a ficção funciona como um jogo e os jogos, por tratarem de algo que não é idêntico à realidade, funcionam como ficção”² (Domsch, 2013, p. 14). O núcleo de ambos se encontra em torno das regras

¹ Traduzido de: “In order to qualify as a game, the range of options given to the player as well as the in-game consequences of the choices and actions must be prescribed by a set of rules that together form the game mechanics.”

² Traduzido de: “(...) the fact that fiction itself works like a game and that games, by being about something that is not identical to reality, work like fiction.”

estabelecidas para tais proposições. No caso dos jogos, especificamente, os jogadores podem se engajar e atribuir significado às regras estabelecidas, trazendo dois aspectos importantes: *gameplay* e mecânicas de jogo. Há, portanto, dois tipos de regras no que se refere aos *games*.

O primeiro tipo está relacionado àquelas que habilitam ou restringem ações. São aquelas que definem as possibilidades e o funcionamento do jogo, em cima das quais os *designers* adicionam o conteúdo artístico, estético e temático posteriormente. Esse tipo de regra é o equivalente às leis da física no mundo real, configurando o funcionamento básico do jogo e do *storyworld* que está para ser criado. Ao estabelecer essas regras, entra-se também no campo da verossimilhança, seja ela interna ou externa. O jogo, em seu decorrer, deve se manter fiel às regras estabelecidas, ao modo como propôs que aquele *storyworld* funcione, ou, ao menos, indicar quando mudanças ocorrem. No caso dos *games*, muitas vezes, essas mudanças são indicadas narrativamente, contextualizando as alterações nas regras a eventos narrativos.

Um dos grandes pontos de distinção entre os *games*, especificamente, e outros tipos de jogos é que suas regras são inquebráveis. Enquanto em um jogo de xadrez o jogador pode fisicamente mover qualquer peça de qualquer forma que desejar, por mais que não esteja de acordo com as regras, em um jogo eletrônico simplesmente não é possível. A programação do *game* dita o que pode ou não ocorrer e o que o jogador pode ou não fazer e, a não ser que ocorrer *bugs* ou *glitches*, o jogador não poderá executar uma ação que não foi planejada pelos desenvolvedores.

O segundo tipo de regra, trazido por Domsch (2013), refere-se àquelas que definem um objetivo para o jogo. Essas são as regras de valorização. São elas as responsáveis por estabelecer a meta desejada ao se jogar um jogo. No futebol, ganha o time que mais marcar gols; portanto, a regra dita “marque gols”. No xadrez, ganha quem matar o rei inimigo, ou deixá-lo em xeque. Nos jogos eletrônicos, esses objetivos podem variar bastante. Em Hades (2018), um *roguelike*, em que você passa por níveis para escapar (será trabalhado mais a frente), a meta estabelecida desde o princípio é “alcance a superfície”; em *Until Dawn* (2015), de forma mais implícita, é “sobreviva até o amanhecer”.

O autor ainda levanta questionamentos sobre os valores desses objetivos. Por que ganhar é melhor que perder? A valorização desses objetivos é um processo não necessariamente racional, mas é o fator responsável por motivar o jogador a jogar.

A valorização em *games* é importante para que eles sejam motivantes. Para que a valorização enquanto motivação funcione, é necessário que a regra de valorização seja aceita pelo jogador. Um jogador que não está nada interessado em ganhar uma partida não estará motivado a ganhar uma partida de xadrez. Uma vez que é aceita, a

valorização em games é, de fato, normalmente não ambígua, e sua legitimidade e aplicabilidade não é questionada dentro do *gameworld*. (Domsch, 2013, p. 152)³

Assim sendo, é possível afirmar que as regras são um dos principais componentes dos jogos. Elas são as responsáveis por estruturar o jogo no que diz respeito a seus objetivos, possibilidades e limitações. São as regras que fazem o jogo.

2.2 JOGABILIDADE/GAMEPLAY

“A experiência de jogar jogos não pode nunca ser reduzida simplesmente a experiência de uma história”⁴ (Jenkins, 2004, p. 3). Nesse trecho, o autor destaca uma questão que remete novamente ao debate “narratologia *versus* ludologia”. Uma história pode ser experienciada como tal em diversas mídias. Ao escolher os *games* como suporte para narrativas, é interessante fazer uso das suas ferramentas características para complementar essa experiência. Dar ao jogador possibilidades do que fazer durante sua *gameplay*⁵, ou mesmo modos de se jogar um determinado *game*, é o que pode ser compreendido como jogabilidade.

A jogabilidade está intrinsecamente ligada às regras e à estrutura de jogo. Aarseth (2003), ao elencar os elementos presentes em jogos eletrônicos, traz primeiro a jogabilidade, abrangendo ações, estratégias e objetivos estabelecidos e aplicados aos jogos, definidos por meio de regras.

Uma forma comumente usada para tratar da jogabilidade, de forma mais ampla, é *gameplay*. Normalmente, diferentes estilos de jogo e gêneros das histórias contadas implicam um certo modo de se jogar. Um jogo de guerra provavelmente será desenvolvido como um FPS (*First Person Shooter* – Atirador em Primeira Pessoa); um jogo de investigação deve envolver exploração espacial e diálogo com personagens.

A jogabilidade é o que insere o jogador em um game, seja como agente ativo ou como uma testemunha do que acontece naquele *storyworld*, dando a ele formas de interagir com o espaço em que se encontra.

Apesar de ser algo comum a todos os games, cada um tem sua jogabilidade específica. E, ao iniciar um game, é esperado que ele informe ao jogador como jogá-lo. Diferentemente

³ Traduzido de: “Valorisation in games is important for them to be motivating. For the motivation qua valorisation to work, it is necessary for the valorisation rule to be accepted by the player. A player who is not interested in winning at all will not be motivated to play a game of chess. Once accepted, valorisation in games is indeed usually unambiguous, and its legitimacy and applicability is not questioned within the *gameworld*.”

⁴ Traduzido de: “The experience of playing games can never be simply reduced to the experience of a story”

⁵ Nesse caso, o termo *gameplay* se refere à sessão de jogo. Esse e outros modos de se entender o termo serão trabalhados ao longo do texto.

de outros jogos (não eletrônicos), em que o jogador idealmente deve conhecer as regras ao dar início, os jogos eletrônicos, por sua diversidade de modos de jogar, na maioria das vezes, ensinam sua *gameplay*. A fase inicial de apresentação dos comandos, objetivos e possibilidades é essencial para o usufruto do *game* e é bastante pautada na interface, conceito abordado no próximo capítulo.

2.3 INTERFACE

A interface é o elemento responsável por tornar possível a comunicação entre *game*/sistema/máquina e o usuário. Em “Cultura da Interface”, Johnson (2001) caracteriza a interface como imagens, sons e palavras que podem ser manipulados numa tela. No que diz respeito aos *games*, para Domsch (2013), essa comunicação se dá por intermédio de, principalmente, comentários visuais que retratam aspectos da *gameplay* não (necessariamente) existentes em *storyworlds*, mapas ou menus de progressão.

Agindo como um tradutor, a interface faz a mediação entre duas partes, fazendo uma sensível a outra em uma relação semântica. Interação acontece através desse limite compartilhado no qual o usuário, querendo cumprir uma determinada tarefa, encontra o artefato ou produto que permite que a realize; isso é, onde o jogador encontra o jogo: através do tabuleiro e peças de jogo, campos, telas, *joysticks*, *keypads*, e controles;(…)⁶ (Wolf & Perron, 2014, p. 56).

O uso da interface nos *games* é essencial para a interação com o sistema. Quanto mais complexo o *game*, mais se faz necessária a presença de elementos visuais que indiquem o que está acontecendo. Normalmente a interface é abordada e elaborada com base em verbos (Pase, 2004), indicando claramente as ações a serem realizadas a partir do comando inserido pelo dispositivo usado pelo usuário, como: “aperte espaço para pular”, “aperte RT para atirar”. Retirá-la da tela não torna impossível jogar, mas estabelece um desafio para interpretar a situação em que o jogador se encontra.

A interface também se faz necessária e importantíssima em alguns gêneros de jogos, sendo fundamental para a interação com o mundo e a execução de ações durante a *gameplay*. As convenções estabelecidas na indústria de desenvolvimento de *games* são um fator que auxilia a jogá-los com propostas parecidas. A familiaridade do jogador com as informações e a disposição dessas em sua tela fazem com que ele não desvie sua atenção do *gameplay*. Mauger (In Wolf & Perron, 2014) afirma que a imersão em sua forma mais profunda nos

⁶ Traduzido de: “Acting like a translator, the interface mediates between two parties, making one sensible to the other in a semantic relationship. Interaction happens through this shared boundary where the user wanting to fulfill a certain task meets the artifact or product enabling them to perform that task; that is, where the player meets the game: through game boards and playing pieces, playfields, screens, joysticks, keypads, and controllers;”

games só acontece a partir do momento em que o jogador não está mais consciente da interface, não a percebe mais, especialmente durante o processo de tomada de decisões.

Apesar de necessária, autores como Domsch (2013) e Ryan (2001) apontam que ela pode configurar também um fator de promoção ou rompimento da imersão com um *game*. Para promover e auxiliar na imersão, Ryan (2001) defende que ela deve ser visualmente atraente, mas, ao mesmo tempo, invisível e intuitiva, fornecendo informações por meio de elementos intradiegticos. Domsch (2013) alerta sobre a possibilidade de a interface ser responsável por uma quebra da imersão, o que é grave, já que esse é um dos principais potenciais dos *games*. Segundo Mauger (*In Wolf & Perron, 2014*), uma interface pobre e mal elaborada pode arruinar a experiência com um *game*, enquanto uma interface estética e fácil de usar e com design visual preciso pode aprimorar a experiência.

A estética da interface é algo que está intrinsecamente ligada à proposta narrativa de um jogo. Uma interface pensada juntamente ao desenvolvimento de um *game* acompanhará as necessidades de *gameplay* e a estética escolhida para aquele *storyworld*. Durante a seção de análise de jogos, serão indicados elementos que denotam a imersão estética da interface, assim como os elementos intradiegticos usados, mantendo a verossimilhança e reforçando a imersão a partir da interatividade.

2.4 INTERATIVIDADE

Um dos grandes atrativos dos videogames é seu potencial de interatividade. Por interatividade, é possível entender, segundo Ryan (2001), como a troca entre texto do autor e experiência do leitor/jogador, ou como a capacidade de influenciar alguma coisa em qualquer nível (Domsch, 2013). Identificar a presença de interatividade em um conteúdo é relativamente simples, pois possui um caráter muito prático ou empírico. Mas vale diferenciar interação e interatividade:

Interatividade é o potencial para, ou o fenômeno de, interação; interatividade pode ser a propriedade de um artefato, a percepção, ou uma experiência. Interação é uma ação que ocorre quando dois ou mais participantes trocam informação (pessoas, artefatos, materiais ou máquinas) que tem efeito recíproco em cada uma. (Landay *In Wolf & Perron, 2014, p. 194*)⁷

Portanto, sendo os *games* um meio virtual dotado de interatividade, encontram-se, nesses ambientes, diversas possibilidades de interação do jogador com o conteúdo ali disponibilizado.

⁷ Traduzido de: “Interactivity is the potential for, or phenomenon of, interaction; interactivity can be a property of an artifact, a perception, or an experience. Interaction is an action that occurs as two or more participants exchange information (people, artifacts, materials, or machines) that has a reciprocal effect on each other”

Em “*Narrative as virtual reality*”, Ryan (2001) se debruça sobre questões dos ambientes de realidade virtual como meios dotados de sentido, informação e imersivos, especialmente por conta da interatividade, tornando o espectador passivo em um participante ativo. A interatividade bem aplicada não só aos ambientes virtuais, mas também aos *games*, abrange as informações sensoriais providas pelo sistema, o controle da relação de sensores (alterando pontos de vista ou de escuta), e a capacidade de modificar o ambiente no qual o interator está inserido. Ela é uma das principais responsáveis por promover a imersão (tema que será trabalhado com maior profundidade em seu próprio capítulo) através da interação imersiva, expressada através de fatores como velocidade de respostas aos comandos, o número de ações possíveis e as ações que modificam o ambiente.

Importante ressaltar que a interatividade não só existe, ela é planejada pelo desenvolvedor desse sistema. Ou seja, há um processo de autoria. O jogador interator não está completamente livre dentro desse mundo para interagir da forma como bem quiser, ele está limitado àquilo que as regras e a estrutura o permitem realizar e as formas como o permitem interagir. É na interatividade e nas possibilidades de interação que ficam claras as intenções dos desenvolvedores de um *game* sobre como interagir com tal.

Os *games* dependem da interação de um jogador para acontecer. Eles podem existir como produtos estáticos, mas o conteúdo desse amontoado de códigos só pode ser aproveitado a partir da interação de um usuário. Diferente de outras mídias narrativas, nos *games* a lógica do desenvolvimento narrativo é alterada, porque a interação transforma a história sendo contada em uma história multiforme e não-unilinear (Domsch, 2013) e agora depende da interação do jogador para que seu conteúdo seja revelado e contemplado (Pase, 2004). Mas o que motiva o jogador a agir? Ryan (2001) aponta alguns fatores, dentre eles: determinar o desenvolvimento do enredo, explorar as alternativas possíveis, recolher informações adicionais, jogar o jogo e solucionar problemas.

A interatividade nos jogos eletrônicos permite que sejam aplicados diversos modos de *gameplay* e formas de se jogar. Há jogadores que querem apenas seguir com a narrativa, interagindo pouco com o ambiente em que está inserido. Há aqueles que querem saber mais e mais sobre a história daquele mundo repleto de história em um jogo. Ao mesmo tempo que alguns querem usar suas ações possíveis para enfrentar e superar desafios cada vez mais difíceis.

Entretanto, os *games* que apresentam conteúdo narrativo podem não ser constantemente interativos. A interação nesses casos pode se configurar durante a navegação pelo espaço e mundo virtual como um todo, realizando ações com personagens ou objetos

desse mundo. Mas há os momentos de exposição que, comumente, não apresentam possibilidades interativas, como sequências cinematográficas ou mesmo diálogos. Pase (2004) defende que a narrativa interativa dos *games* não substitui nem é superior a narrativa passiva, mas os dois modos se complementam. Essas partes serão abordadas mais à frente. Por enquanto, entendamos interatividade nos games como o conjunto de ações possíveis em um *storyworld*, que levam a novas informações ou transformações nesse ambiente.

2.5 AMBIENTES DIGITAIS

Um dos primeiros passos para se desenvolver um jogo, além de estabelecer seus funcionamentos básicos, é criar o mundo no qual ele vai acontecer.

Designers de games não simplesmente contam histórias; eles desenham mundos e esculpem espaços. Não é por nenhum acidente, por exemplo, que documentos de design de jogos têm estado mais interessados historicamente em questões de *level design* que enredo ou motivação de personagens. (Jenkins, 2004, p. 4)⁸

É nesses espaços virtuais criados que as ações de *gameplay* e desenvolvimento do enredo narrativo irão acontecer, seja ele bidimensional ou tridimensional, simples ou complexo. O mundo está ali para ser experienciado pelo personagem e pelo jogador. Nele estão contidos objetos e personagens com os quais o jogador pode interagir.

Ambientes virtuais apresentam uma série de características próprias que são utilizadas pelos *games*. Murray (2003) define os ambientes virtuais como procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Todas essas características são responsáveis pela aplicação da interatividade em um *game* assim como a inserção de seu conteúdo narrativo. “Procedimental” diz respeito às regras e às formas de interagir com o ambiente criado, estabelecidas de modo que os jogadores sejam capazes de interpretar aquele mundo. “Participativo” se refere à possibilidade de induzir o comportamento a partir de regras (como o jogador deve agir quando inserido ali), a capacidade de reação do ambiente às ações (dotados de interatividade) e à criação de um universo ficcional dinâmico.

Já a espacialidade está relacionada à capacidade desses ambientes de representar espaços navegáveis, nos quais podemos, como jogadores, nos mover, presenciando os eventos narrativos. Sendo enciclopédicos, eles podem conter grandes volumes de informação, que podem ser apresentados ao jogador como conteúdo narrativo.

(...) a capacidade enciclopédica do computador pode distrair-nos a ponto de não questionarmos os motivos pelos quais as coisas funcionam de uma determinada maneira e o porquê de sermos convidados a assumir tal papel e não outro qualquer.

⁸ Traduzido de: “Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces. It is no accident, for example, that game design documents have historically been more interested in issues of level design than plotting or character motivation.”

Conforme esses sistemas adquirem maior conteúdo narrativo, a natureza interpretativa dessas estruturas torna-se cada vez mais importante. (Murray, 2003, p. 93)

É, portanto, importante que todas as possibilidades e conteúdos existentes naquele ambiente virtual sejam contextualizadas de forma narrativa.

É no espaço virtual criado que será inserida toda a roupagem narrativa escolhida para aquele sistema e onde a história acontecerá. Ele será o que envolverá o jogador na estética e na ficcionalidade daquela narrativa na qual ele está prestes a se inserir, deixando à sua disposição conteúdos e possibilidades de se contar a história. É nesse espaço que as características particulares dos *games* se articulam com outras formas narrativas para contar a história a ser vivida pelo jogador.

3. COMO OS JOGOS CONTAM HISTÓRIAS – ASPECTOS NARRATOLÓGICOS

Os jogos eletrônicos, por muito tempo, foram abordados pela academia quase que exclusivamente através de seus aspectos tecnológicos, estando voltados, majoritariamente, aos elementos apontados anteriormente. Com o surgimento dos *newsgames* – “jogos digitais cujas narrativas são baseadas em fatos ou eventos noticiosos” (Ribeiro, 2016) – e outros jogos sérios, o conteúdo narrativo dos *games* passa a ganhar mais atenção. Apesar da ludologia dizer que os jogos não dependem de narrativa para serem considerados jogos, a narratologia afirma que os jogos, em sua maioria, apresentam algum tipo de conteúdo narrativo.

Uma forte tendência na indústria de *games* entre os anos 70 e o começo dos anos 2000 eram os jogos baseados em filmes que faziam sucesso. Esses *games* pareciam ter o objetivo de dar ao jogador uma experiência de fazer parte daquele universo narrativo, inserindo-o em cenários dos filmes e enfrentando desafios. Nos momentos iniciais da indústria de *games*, não havia muitas formas de se criar uma jogabilidade complexa, portanto, o foco estava em criar esses espaços que buscavam inserir os jogadores em eventos de uma narrativa já conhecida.

Hoje a indústria de *games* já se desenvolveu bastante, assim como os dispositivos usados para jogá-los, e, assim como outras mídias narrativas, apresenta formas próprias de promover a experiência narrativa. Neste capítulo, vamos falar sobre como os jogos inserem e implementam conteúdo narrativo em sua estrutura, as formas como usam suas ferramentas em prol do desenvolvimento narrativo, e como as histórias podem ser experienciadas nos *games* de forma distinta de outras mídias.

3.1 NARRATIVA NOS GAMES

Narrativa, na área dos *games*, pode ser definida como qualquer coisa que promova o encadeamento de eventos na mente do jogador/leitor (Domsch, 2013). Jogos, hoje em dia, são anunciados assim como os filmes, prometendo uma história envolvente em seus *trailers*, mais do que a própria *gameplay* muitas vezes (apesar de essa não poder ser deixada de lado na hora de jogar de fato).

Os *games* apresentam suas possibilidades lógicas de interação já conhecidas por outras mídias, como o hipertexto e a narrativa não-linear, mas nenhuma das teorias referentes a essas é suficiente para se tratar dos *games* como um todo (Jenkins, 2004). O primeiro passo para entender o que os *games* têm a oferecer e o que os diferencia das demais mídias narrativas é encontrar a posição que ocupam entre as diversas formas midiáticas existentes,

além de identificar como eles empregam outras mídias (como vídeo e texto) em linguagens narrativas.

Domsch (2013) faz um exercício de localizar os *games* como mídia narrativa de acordo com o que é possível fazer com eles, pois compartilham algumas características com outras mídias, narrativas ou não. Para isso, o autor levanta alguns parâmetros para a análise comparativa entre os *games* e outras formas midiáticas, elencando características determinantes de cada um em dois eixos. O primeiro se refere a mídias passivas ou ativamente nodais. Já o segundo as divide entre estáticas e dinâmicas.

Tabela 1: Formas midiáticas

	Passive	Actively nodal
Static	Book, Painting	Card game, board game, CYOA-book, combinatorial book, 'static' hypertext
Dynamic	Film, Music	Video game, hypertext with timed choice, games involving the laws of physics, interactive music ⁹

Fonte: Domsch, 2013

Diferentes mídias apresentam diferentes regras para como usá-las. Mídias “passivas” têm um jeito específico de serem usadas: um livro deve ser lido página a página, do começo ao fim, um filme deve ser visto do começo ao fim; mesmo sendo possível consumir de outra forma, o leitor saberá que está quebrando as regras e rompendo com o modo de leitura daqueles textos. Sendo assim, as chamadas mídias passivas apresentam apenas uma forma de uso correto e não permitem que o leitor aja para mudar sua forma de percepção durante a leitura. Já em um livro de “escolha sua aventura” são inseridos os módulos, que permitem a escolha do usuário, mas ainda apresentam um jeito restrito e correto de serem usados, assim como no hipertexto ou em um jogo de cartas. Isso os configura como meios estáticos.

Ainda segundo o mesmo autor, mídias estáticas são aquelas que não apresentam uma dimensão temporal própria, e, quando há, é dependente do usuário. A história de um livro não avançará sem um leitor percorrendo o texto, por exemplo. No caso das mídias dinâmicas, há uma dimensão temporal própria. Um filme ou uma música iniciados por um usuário, se não forem parados no meio de sua reprodução, continuarão rolando até que se atinja sua duração completa.

Dentro dos conceitos apresentados por Domsch (2013), os *games* se encontram na interseção entre meios dinâmicos e ativamente nodais, pois, ao mesmo tempo que apresentam sua própria dimensão de tempo, dependem da interação do usuário nos pontos nodais para que seu desenrolar aconteça. São, portanto, mídias dinâmicas-ativamente nodais:

Mídias dinâmicas-ativamente nodais podem fazer duas coisas que outras mídias não-dinâmicas não são capazes: impor as regras pelas quais elas devem ser usadas e iniciar processos que não estão relacionados ao input do usuário, mas que ainda podem ser ‘interceptados’ pelo jogador. É por isso que apenas mídias dinâmicas-ativamente nodais podem criar jogos *single player* efetivos que não dependem das limitações cognitivas do jogador. (Domsch, 2013, p. 9)⁹

Apesar de os *games* serem construídos em um sistema ativamente nodal e dinâmico, suas estruturas são estabelecidas antes da interação do usuário. Sua natureza ativamente nodal é limitada pelas habilidades dos desenvolvedores e as opções disponibilizadas por eles. No entanto, sendo mídias dinâmicas-ativamente nodais, os *games* não precisam que o jogador saiba suas regras imediatamente ao começar a jogar. Eles permitem, por se comunicarem por um meio dinâmico, que o jogador teste as possibilidades, por tentativa e erro, testando os limites e compreendendo as suas regras.

Narrativamente, o que diferencia os *games* de outras mídias narrativas é a existência de múltiplas possibilidades simultâneas para o desenvolvimento narrativo, configurando a história multiforme (Murray, 2003). Isso só é possível por conta da existência de pontos nodais, uma característica daquilo que pode ser entendido como *Future Narratives* (narrativas futuras ou narrativas do futuro).

Os *games* estão melhor amparados na linha das *Future Narratives* (FN's). Essas são “formas narrativas que não operam com ‘eventos’ como suas unidades mínimas. Ao invés disso, sua unidade mínima é pelo menos uma situação que permite mais de uma continuação. Chamamos isso de ‘nodal situation’ (situação nodal), ou um ‘node’ (nódulo)” (Bode, 2013 *apud* Domsch, 2013). Qualquer narrativa que contenha situações nodais que levem a continuações diferentes pode ser considerada uma FN, e os *games* estão repletos dessas, levando a criação de histórias multiformes (Murray, 2003).

Ao falar de narrativa para um *gamer* (jogador, pessoa que consome *games*), ele muito provavelmente irá pensar em um jogo de “escolha sua aventura” (Jenkins, 2004). Esse tipo de jogo, todavia, é mais focado em seu funcionamento que em sua história e, mesmo

⁹ Traduzido de: Dynamic-actively nodal media can do two things that other, non-dynamic media can't: enforce the rules by which they are to be engaged, and initiate processes that are unrelated to the user's input, but that can still be 'intercepted' by the player. That is why only dynamic-actively nodal media can create successful single-player games that do not rely on the player's cognitive limitations.

sendo inegável que haja narrativa e pontos nodais, não é um modo de funcionamento exclusivo dos *games* (como visto na comparação de formas midiáticas).

As situações nodais fazem parte de uma narrativa experienciada pelo usuário. Nódulos podem ser adicionados a qualquer tipo de narrativa, configurando pelo menos duas continuações distintas a partir de cada um deles. Os pontos nodais são justamente o que fazem a história multiforme de Murray (2003) possível: eles promovem um momento de escolha ao jogador, fazendo com que a narrativa deixe de ser passiva e passe a ser ativa e dependente das escolhas do usuário. Esse modo de interação com a narrativa é uma das grandes forças dos videogames e o responsável por garantir agência ao jogador.

3.2 AGÊNCIA

Agência pode ser definida como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p. 127). Diferentemente de interatividade, que diz respeito à capacidade de influenciar algo em qualquer nível, agência nos *games* é melhor compreendida como o potencial de causar consequências narrativas a partir das decisões e ações do jogador. Em ambientes narrativos não é esperado experienciar agência, mas os *games* são capazes de conjugar ambos aspectos.

Os pontos nodais podem configurar várias formas de se proceder com a *gameplay* e com a narrativa. Em *games* que apresentam histórias mais lineares e tradicionais, como *The Last Of Us* (2013) ou *Super Mario World* (1990), os personagens controlados pelo jogador podem morrer durante o percurso de cada nível. Nesse tipo de *game*, a morte implica uma falha, estabelecida através de regras e objetivos, e ainda contextualizada pela narrativa – se em *The Last of Us* o personagem Joel (controlado pelo jogador) é responsável por levar Ellie a um local determinado e ele morre, a história se encerra com sua morte.

No entanto, há os *checkpoints* (pontos de salvamento do jogo); com isso, se o personagem do jogador é morto, ele retorna a um momento anterior de *gameplay* e de narrativa com o personagem vivo. Esse processo será repetido até que o jogador consiga avançar e chegar aos próximos *checkpoints*, até atingir o final do jogo. Já em jogos com estruturas narrativas mais ousadas e interativas, a morte de um personagem pode levar ao fim de sua linha narrativa. Em *Detroit: Become Human*, o jogador assume o controle sobre três diferentes personagens com linhas narrativas simultâneas e, caso um deles morra, o jogo não retorna a um *checkpoint*, ele apenas passa para o próximo personagem e a história continua. A morte do personagem aconteceu e a história teve sua sequência, dando significado narrativo às ações do jogador. Isso é uma das formas de agência nos *games*.

Implementar agência em uma obra está diretamente relacionada aos limites de participação e de experiência do usuário desejados. Uma das formas de exemplificar, novamente no caso de morte de personagens, é o encerramento da narrativa antes do ponto planejado. Em *TLOU2*¹⁰, a narrativa foi planejada para ser experienciada do começo ao fim, independente das falhas do jogador em manter Joel ou Ellie vivos, e vai permitir que o processo seja repetido até que se atinja o ponto final da narrativa. Já em *Untill Dawn* (2018), caso todos os personagens morram, a narrativa se encerra, pois essa é uma das possibilidades narrativas dentro da obra. Portanto, é importante ressaltar que a ocorrência de agência não é sinônimo de liberdade total do jogador, ela vai ocorrer apenas dos modos e nos momentos em que os desenvolvedores planejaram para que tal ocorra.

Murray (2003) aponta que, no entanto, não devemos confundir a agência nos *games* e em ambientes eletrônicos com a interatividade, apesar dessa ser essencial para a ocorrência da primeira. A Agência não se reduz à capacidade de se movimentar por um espaço virtual ao mover o *joystick* ou clicar com o *mouse*, mas, no momento em que damos significado narrativo a essas ações e à capacidade do jogador fazer suas próprias escolhas, que as levem a resultados satisfatórios ou não.

3.2.1 Escolhas

As escolhas são a forma mais comum de se implementar agência em *games*. Elas são estabelecidas a partir de qualquer situação que apresente duas opções de como prosseguir, esteja o jogador ciente ou não. Domsch (2013, p. 22) destaca a aplicação delas em jogos eletrônicos: “nenhum outro meio providencia a seus usuários situações nodais que envolvem escolha tão consistentemente como os games”¹¹; e ainda afirma que é sobre isso que os jogos são, dando a oportunidade da participação ativa. Diferentemente de livros de “escolha sua aventura”, que não podem ser lidos sem saber as instruções do que fazer após a escolha, nos *games* o próprio sistema já apresenta o resultado daquela escolha, sem ter que delegar ao jogador o que fazer. Frequentemente, não há como voltar atrás nessas escolhas sem romper o fluxo de *gameplay* externamente (voltando a um ponto anterior através do menu ou reiniciando o *game* ou sistema), tornando-as escolhas definitivas.

As escolhas podem ser configuradas em diferentes níveis de impacto sobre o decorrer do jogo. Jogos mais lineares e uniformes, como *TLOU2*, permitem que o jogador

¹⁰ Optou-se por usar essa sigla toda vez que for feita alguma referência a The Last of Us Part II neste trabalho.

¹¹ Traduzido de: “No other medium provides it’s users with nodal situations that involve choice as do video games”

opte por tentar derrotar inimigos em combate direto ou de modo furtivo, assim como você alcança os objetivos mais pontuais. Entretanto, essas escolhas de como se jogar dentro das formas possíveis, não configura agência, pois, no fim das contas, normalmente, não apresentam impacto sobre a narrativa. Já em *Bioshock* (2007), no qual o jogador assume o controle de um personagem que ganha poderes ao ingerir essências, há as *Little Sisters*¹² espalhadas por grande parte do espaço de jogo, as quais o jogador pode escolher salvar, poupando sua vida e tendo um retorno futuro, ou ceifá-las, conseguindo um aumento imediato de poder por absorver sua essência vital. Além do impacto na *gameplay* (e do teste moral entre salvar ou ceifar uma vida indefesa), o final da história é alterado caso você tenha salvado todas *Little Sisters*, salvado algumas e ceifado outras ou ceifado todas.

A existência de finais alternativos é comum em *games* que são fortemente pautados em escolhas, como *Detroit*¹³, *Life Is Strange* (2015) e *Until Dawn*. Aqui, na maior parte dos casos, as escolhas implicam consequências bem distintas umas das outras, seja em curto ou em longo prazo. Esses jogos são próximos daqueles que Jenkins (2004) aponta como “escolha sua aventura”, pois sua principal mecânica (forma de se jogar um jogo, relacionada ao conjunto de regras) está em torno dos momentos de escolha. Esses momentos podem aparecer de diferentes formas, parando o fluxo de *gameplay* ou estabelecendo um momento de pressão para o jogador, dando a ele pouco tempo para fazer uma escolha. Essa segunda forma é comumente usada nos momentos de tensão, reforçando o sentimento da narrativa.

Domsch (2013) aponta que há uma série de fatores que influenciam na tomada de decisão do jogador, o que ele aborda como a “anatomia de uma escolha do jogador”:

1. O que aconteceu antes de ser dada uma escolha ao jogador?
2. Como a possibilidade de escolha é apresentada ao jogador?
3. Como o jogador fez a escolha?
4. Qual o resultado da escolha e como esse vai afetar escolhas futuras?
5. Como o resultado da escolha é apresentado ao jogador?

Além dessas perguntas, o autor ainda diz que é importante considerar as informações que o jogador tem sobre a consequência de sua escolha, sendo possível não saber nada, saber parcialmente (sem conhecer as consequências) ou ter a informação completa. Geralmente, o jogador só possui esse tipo de informação nos casos em que ele está realizando uma repetição de ação ou, no caso dos jogos pautados em escolhas, jogando novamente o

¹² “Irmãzinhas” em tradução direta

¹³ *Detroit: Become Human*

game, tendo em mente as consequências de sua *playthrough* (sessão de *gameplay* que vai do começo ao fim do *game*) anterior.

Esse tipo de escolha é melhor entendida através do que Domsch (2013) chama de protocolo, tendo influência direta na percepção do jogador sobre o *game* como obra narrativa. Quando a escolha apresenta uma consequência narrativa direta, influenciando o decorrer da história, o processo na mente do jogador é: “eu realizei tal ação” ou “eu fiz tal escolha”; normalmente motivadas por fatores de *gameplay* e não de narrativa. Já quando as escolhas não agem direta ou imediatamente sobre a narrativa, a percepção está mais próxima de: o personagem realizou determinada ação e levou a essa consequência; apesar de haver uma confusão entre o “eu” jogador e o “eu” protagonista, dado o vínculo emocional desenvolvido durante a narrativa.

Outra forma de se entender a questão em torno do protocolo é ao relatar a experiência com um jogo. Quando o jogo tem um forte enfoque narrativo e pouca agência do jogador, contar a história que se passa nele é como contar a história de um filme ou de um livro, apresentando protagonista, enredo, desenvolvimento, clímax e desfecho. Já nos casos em que há maior aplicação das escolhas, seja o jogo voltado ao seu lado narrativo ou lúdico, o relatório final será sobre as ações realizadas pelo jogador e o que ele fez para alcançar cada objetivo e superar cada desafio. Ou seja, é possível identificar em casos como esse que há menos agência narrativa.

Escolhas nos *games* podem aparecer de forma explícita ou implícita, fazendo uso ou não da interface. Quando um *game* quer enfatizar a importância de uma escolha, geralmente ele suspenderá o tempo da narrativa e apresentará claramente as opções na tela, como em *LIS*¹⁴. Já outros, apenas por tomar um caminho diferente, te levarão a uma consequência diferente. Em *Hades* (2020), por outro lado, as escolhas são aplicadas de uma forma distinta. Sua narrativa principal, de modo geral, não é influenciada pelas decisões do jogador, tendo impacto somente na ordem em que os eventos e arcos de personagens se desenvolvem. No entanto, a forma mais frequente de escolha de um jogador nesse *game* se encontra durante suas *runs* (corrida, em tradução literal, se referindo a cada uma das tentativas de alcançar o objetivo e fim do *game*), em que ele pode escolher o caminho a ser seguido levando aos personagens ou itens que encontrará em cada uma delas. Esses encontros permitem o desenvolvimento narrativo, adicionando novas informações para cada vez em que houver uma interação com os mesmos personagens.

¹⁴ Optou-se por utilizar essa sigla toda vez que for feita alguma referência ao game *Life Is Strange* neste trabalho

Em seu nível mais abstrato, as escolhas são apenas uma dentre várias variações possíveis. Elas devem, portanto, em um *game* com aspirações narrativas, semantizá-las.

Para que seja percebida como uma escolha narrativa, ela deve ser entendida como uma ação significativa que possa ser descrita com a semântica do *storyworld*. Isso pressupõe, primeiramente, que um *storyworld* existe, e que agentes e ações podem ser descritas como parte daquele *storyworld*. (Domsch, 2013, p. 127)

Para não se tornarem apenas mais uma obra de “escolha sua aventura”, essas escolhas são contextualizadas narrativamente e ao longo de outras mecânicas dentro de cada um desses *games*, especialmente da exploração espacial. Essa será abordada mais profundamente em um capítulo futuro, mas, por enquanto, é importante apontar seu funcionamento como uma forma de encontrar informações espalhadas pelo espaço virtual e ficcional dos *games* que podem influenciar as escolhas e levar a outros acontecimentos.

As escolhas e suas variações narrativas presentes nos *games* fazem deles um meio narrativo propício para o desenvolvimento de enredos multiformes e não-unilineares, diferentemente das mídias mais tradicionais.

3.2.2 História multiforme

A narrativa multiforme é aquela que apresenta uma situação ou o enredo em múltiplas versões diferentes, que, na realidade cotidiana, não poderiam existir (Murray, 2003). Por conta dos pontos nodais, os *games* e os computadores são os meios mais apropriados para se estabelecer esse modelo narrativo, em que versões alternativas de uma mesma história podem existir concomitantemente. A existência e a ocorrência dessas situações e enredos diversos são potencializadas como agência do jogador, pois todo rumo tomado pela narrativa é de responsabilidade do jogador e das decisões que ele tomou.

Com a história multiforme, cria-se uma audiência ativa. Os modelos que empregam a participação do leitor/jogador são anteriores aos *games*, seja com os *RPG's* (*Role Playing Games* – Jogos de Interpretação de Papéis) ou mesmo com as *fanfics* (*fan fiction* – ficção de fãs), trazendo já uma ideia de coautoria. No caso dos *games*, novamente, ela existe, mas é delimitada a partir das intenções dos desenvolvedores, que limitam a participação do jogador, assim como uma visita a uma atração em um parque de diversões (Murray, 2003).

A escrita e o desenvolvimento de um *game* e uma narrativa multiforme têm uma relação muito próxima com a autoria procedimental (Murray, 2003), que conta com a capacidade enciclopédica dos *games*. Muitas vezes uma decisão tomada em um momento crucial no *game* não é o único fator a ser levado em consideração para o seu transcorrer a partir do momento de decisão. Em jogos como *Detroit*, de forma mais explícita, e *LIS*,

ocorrendo mais discretamente, cada decisão tomada pelo jogador ao longo de toda a história pode influenciar alguns parâmetros.

Detroit e *LIS* fazem uso da interface para indicar impactos causados pelas ações do jogador. O primeiro, com um sistema de relacionamento entre personagens, apresenta ao jogador uma pequena interface após alguns momentos em que interage com outros personagens, informando se a afinidade com ele progrediu ou regrediu. Já no segundo caso, cada momento de escolha com um pouco mais de impacto faz com que surja uma indicação de “essa escolha terá consequências”.

Levar em conta todas as decisões é uma tarefa difícil que os desenvolvedores têm de considerar ao escrever uma história para *games* com a intenção de incorporar a tomada de decisões na narrativa. Seja pelo enredo ou pelas regras do *game*, os autores precisam “antecipar todas as reviravoltas do caleidoscópio, todas as ações do interator; e especificar não apenas os acontecimentos do enredo, mas também as regras sob as quais esses eventos acontecerão” (Murray, 2003, p. 179).

3.2.3 Não-unilinearidade

Para falar sobre histórias multiformes, é importante ter em mente a questão da linearidade nos *games*, que pode se referir tanto à jogabilidade quanto à narrativa. Uma *gameplay* (uni)linear é aquela cujas regras e sistemas apresentam desafios claros, estáticos e, a partir de algum ponto, repetitivos. É o caso de jogos como *Tetris* (1985) ou *Space Invaders* (1978). Já uma *gameplay* que apresenta diferentes formas válidas de superar seus objetivos e desafios pode ser considerada não-unilinear (Domsch, 2013).

A *gameplay* não-unilinear geralmente está conectada a uma história também não-unilinear. Quando um *game* apresenta pontos nodais que levam a decorrerem narrativos distintos, é possível apontar a ocorrência de uma história não-unilinear.

Por definição, todo game dispõe a seus jogadores pelo menos uma situação que oferece mais de uma opção de ação (mesmo que seja meramente ‘agir’ e ‘não agir’) e, consequentemente, todo game é em não-unilinear em seu núcleo, já que diferentes opções podem ser entendidas como diferentes ‘linhas’. (Domsch, 2013, p. 53)

As linhas narrativas podem ser um fator adicional à motivação do jogador. Quando ele já está familiarizado com o *game* e sua narrativa, já é possível projetar cenários desejados em sua mente, dentro das possibilidades apresentadas por aquele. Os objetivos do jogador, tenham sido eles estabelecidos pelo próprio ou designados a ele pelo sistema do *game* e narrativa, são influências sobre as decisões do jogador. Domsch (2013) aponta que a

existência de uma situação desejada para o jogador configura uma redução na complexidade de um *game*. A situação é, no entanto, comum de acontecer devido às convenções de *gameplay* e narrativa.

Como cada escolha, idealmente, leva a uma continuação diferente a partir da situação nodal e são compreendidas como ações do próprio jogador, há também um fator psicológico na *gameplay*. Muitas vezes, após uma decisão difícil, seja o resultado satisfatório ou não, há impacto no estado emocional do jogador, influenciando suas próximas decisões. A história multiforme, junto à não-unilinearidade são, juntas, uma das formas de expressar a agência do jogador de modo satisfatório a ele, promovendo maior imersão, especialmente através de seu envolvimento emocional.

A não-unilinearidade também se apresenta na experiência de navegação espacial, configurando outra forma de escolha, permitindo (com restrições) que o jogador escolha por onde quer seguir. A existência de objetivos nos *games* cria também a ideia de desejabilidade espacial, o que significa que alguns espaços são mais atrativos para o jogador que outros, sendo mais propensos para que o jogador alcance seus próprios objetivos ou do jogo. As variações das escolhas de navegação pelo espaço podem ter maior ou menor impacto na narrativa e na *gameplay*:

De uma forma menos uni-linear, a disposição espacial de um nível pode também permitir que o jogador escolha entre múltiplos e distintos caminhos que eventualmente levam ao mesmo ponto final que marca a progressão para o próximo nível. Essas variações espaciais podem ser bem básicas e de baixo impacto, como contornar um obstáculo como uma estátua pela esquerda ou pela direita, ou podem ser bem elaboradas, levando a uma experiência de jogo completamente diferente. (Domsch, 2013, p. 66)¹⁵

Hades apresenta esse tipo de escolha. Sendo estruturado em vários níveis menores dentro de grandes áreas, o jogador pode escolher o caminho pelo qual quer seguir. Eles não necessariamente vão levar a pontos de desenvolvimento narrativo diretamente, pois dependem do objetivo do jogador, que pode estar mais preocupado com o progresso de poder na *run* atual. Além disso, apesar das diferenças entre cada tentativa de fuga, os objetivos principais (no que diz respeito aos desafios e inimigos a serem enfrentados) serão sempre os mesmos, e são eles os responsáveis pelo desenvolvimento da linha narrativa principal de forma linear e

¹⁵ Traduzido de: “In a less uni-linear fashion, the spatial setting of a level can also allow the player to choose between multiple, yet clearly distinctive paths that eventually lead to the same end-point that marks the progression to the next level. These spatial variations can be very basic and low-impact, like walking left or right around an obstacle such as a statue, or they can be very elaborate, leading to a completely different playing experience.”

direta. Portanto, não há grande impacto narrativo relacionado à escolha de caminho pelo jogador.

Não-unilinearidade não pode ser confundida com acronologia. Retomando o ponto da história multiforme, a não-unilinearidade está relacionada à existência concomitante de linhas narrativas distintas, embora não possam ser todas experienciadas ao mesmo tempo. Isso não significa que cada uma delas não possa ser recontada de forma linear e em ordem cronológica da experiência do jogador (protocolo).

A forma mais comum de aplicar a não-unilinearidade se dá por conta da capacidade enciclopédica dos *games*, e cada uma das ramificações existentes a partir dos pontos nodais. Como são sistemas dinâmicos e projetados para a interatividade, eles fazem com que o jogador se insira ativamente no *storyworld*, criando fluxo contínuo entre um ponto nodal e outro, através das ações do jogador. Cada uma dessas linhas existentes levam, normalmente, a pontos do enredo que são exibidos de forma passiva – utilizando da linguagem de mídias como cenas cinematográficas (*cutscenes*), gravações de voz e texto escrito (Domsch, 2013) – e constroem uma narrativa com múltiplos finais possíveis.

Muitos games focados em história hoje empregam finais múltiplos, por ser uma forma relativamente fácil de integrar e mostrar a natureza ativamente nodal do *storytelling* dos videogames. A característica de finais múltiplos deve ser distinguida de outras formas de múltiplas *storylines* pelo fato que há uma diferença marcante no estado narrativo final que um jogo pode atingir. (Domsch, 2013, p. 77)¹⁶

O apontamento do autor é importante para se diferenciar os *games* que apresentam uma grande variedade de finais possíveis daqueles que possuem poucos. *Detroit* apresenta, em sua totalidade, 85 finais diferentes possíveis, levando em consideração todas as decisões e eventos ao longo do enredo. *LIS*, por outro lado, apesar de ter um enredo com muitas variações, é ao final reduzido a apenas duas possibilidades.

Portanto, um *game* pode ser não-unilinear de diversas formas, seja em sua *gameplay* e em sua narrativa, nos mais variados graus de complexidade e impactos narrativos. As variações e multiplicidades existentes nos *games* estão intimamente ligadas a mudanças de funcionamento ou cenários naquele mundo narrativo em que se passa a história.

¹⁶ Trauzido de: “Many story-driven video games today employ multiple endings, as they are a relatively easy way to integrate and showcase the actively nodal nature of video games’ storytelling. The feature of multiple endings is to be distinguished from other forms of multiple storylines by the fact that there is a marked difference in the final narrative state that a game can reach.” (pg. 77)

3.3 STORYWORLD – A CRIAÇÃO DE UM MUNDO FICCIONAL

Criar um mundo ficcional para um *game* faz parte do *game design*. As regras de qualquer jogo que tenha as mínimas intenções narrativas devem estar atreladas à realidade daquele *storyworld*, responsável por semantizar e dar significado a elas. As informações trazidas ao longo da *gameplay* e dos momentos passivos de exposição, são o que compõe o texto de criação de um *storyworld*. Ele deve ser apresentado ao jogador assim como as coisas funcionam dentro dele.

O *storyworld* pode ser completamente novo e estabelecendo uma realidade daquela que vivemos, mas a maioria deles em algum grau se pauta na realidade, criando um ambiente que funciona de forma familiar àquela que o jogador vive cotidianamente. Esteticamente, há uma tendência nos *games* de se tornarem visualmente cada vez mais próximos da realidade do nosso mundo, com gráficos extremamente realistas e detalhados como uma forma de atestar a qualidade de um *game* e do sistema em que ele é executado. A questão não é se o mundo virtual se parece o suficiente com o real, mas se ele é suficiente em si só (verossimilhança interna) para fazer com que o usuário suspenda sua descrença por tempo indeterminado.

Um *storyworld* apresenta aspectos temporais como *back story* (seu passado), o estado em que ele se encontra no momento, os eventos (narrativos ou não) e *foreshadowing* (premonições ou antecipações do que pode vir a acontecer), importantes para localizar o jogador no tempo da narrativa. Para que o jogador assimile essas informações, os *games* aplicam alguns métodos para construção mental delas. Entre eles: a narrativa passiva e direta (*cutscenes* – sequências cinematográficas –, textos e áudios), a narrativa espacial (visual), narrativas embutidas (registros de áudio, escritas de diários – todos aplicados de forma narrativa e diegética), diálogos com *NPC's* (*Non Playable Characters* – Personagens Não Jogáveis) e interações com o *storyworld* e objetos presentes nele (Domsch, 2003).

É comum e esperado que sejam aplicadas convenções ao *storyworld*, seja pela sua conveniência ou para facilitar no trabalho de assimilação desse mundo pelo jogador. Por conta dessas convenções, os jogadores participam desse *storyworld* também por meio do “*armchair quarterbacking*” (Ryan, 2001), um fenômeno que permite que o jogador, com as informações narrativas e conhecimento das regras, consiga imaginar e prever o que pode acontecer futuramente.

Jenkins (2004) aponta que os *games* podem se diferenciar de outras mídias narrativas por conta da espacialidade, e ainda afirma que os *designers* de *games* devem se atentar, agindo mais como arquitetos narrativos que contadores de histórias.

Especificamente, quero introduzir um importante terceiro termo a essa discussão – espacialidade – e argumentar pelo entendimento de game designer menos como contadores de histórias e mais como arquitetos de narrativas... Designers de games não contam histórias simplesmente; eles projetam mundos e esculpem espaços. Não é acidente, por exemplo, que documentos de game design tenham estado mais interessados em questões de design de nível que desenvolvimento do enredo ou motivação de personagens. (Jenkins, 2004, p. 4)¹⁷

A criação de mundos é uma das etapas mais importantes e sobre a qual as obras mais ricas e complexas se debruçam, seja em *games*, Cinema ou Literatura. O mundo ficcional deve existir para que o jogador tenha em que se imergir. A criação de um mundo é a criação de um cosmos e, assim como na ficção científica, os desenvolvedores de jogos têm de se preocupar em criar um mundo coerente e complexo para que seja experienciado pelo jogador. Se outras formas midiáticas já se preocupavam com a criação de um mundo ficcional, mesmo sem apresentar espacialidade e a possibilidade de navegação por meio desse mundo, os jogos têm de se dedicar ainda mais. Eles têm maior potencial de explorar a espacialidade das histórias que contam, tornando a experiência muito mais imersiva e cativante.

Apesar disso, o *storyworld* dos *games* não pode ser avaliado da mesma forma que em outras mídias, pois ele está sujeito à interação do jogador. Nos casos em que uma ação do jogador causa alterações ou impactos narrativos ou estruturais, são os momentos que mais atestam a agência do jogador e, conseqüentemente, sua imersão e presença dentro do *storyworld*. Para agir no mundo em que está inserido, o jogador deve, idealmente, navegar pelos espaços ali apresentados.

3.3.1 Navegação espacial

Murray (2003), traz a navegação espacial como uma forma de agência relativamente independente da estrutura de jogo, mas ligada ao ambiente virtual. A habilidade de se locomover por esse espaço já é uma experiência prazerosa em si mesma, com potência de imergir o jogador naquele *storyworld*. A possibilidade de vagar pelo espaço ficcional criado é uma característica específica aos *games* e a ambientes virtuais, diferentemente daqueles que apenas podem descrevê-lo.

Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela

¹⁷ Traduzido de: “Specifically, I want to introduce an important third term into this discussion - spatiality - and argue for an understanding of game designers less as storytellers and more as narrative architects... Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces. It is no accident, for example, that game design documents have historically been more interested in issues of level design than plotting or character motivation.”

descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover. (Murray, 2003, p. 84)

É fácil, ao falar de navegar no espaço, imaginar estar em um espaço que, assim como vivemos na realidade, é tridimensional. No entanto, a navegação espacial nos *games* vai desde a navegação através de texto nos *MUD's* (*Multi User Dungeons* – Masmorras de Multi Usuários), nos espaços bidimensionais de jogos como *Super Mario* e, obviamente, nos jogos tridimensionais.

Apesar de haver uma certa independência da estrutura de jogo, a navegação espacial em alguns momentos pode configurar uma experiência conflitante com as obrigações e os objetivos do jogo. Em *Hades*, a *gameplay* do jogo está concentrada nos combates contra inimigos em cada nível, mas no saguão inicial de cada novo estágio, há um espaço dedicado para que o jogador possa apreciar o cenário em que se encontra. Para outros *games*, especialmente *Detroit* e *LIS*, a navegação espacial é uma importante parte de sua *gameplay*, pois é por meio dela que podem ser encontrados elementos nos espaços que contribuem para a tomada de decisões e do desenvolvimento narrativo. Já no caso de *TLOU2*, a navegação espacial leva a elementos que servem tanto à experiência de *gameplay* (itens usáveis pelo jogador) quanto à narrativa, trazendo informações sobre aquele mundo narrativo, como o passado e histórias alternativas, mas sem influência sobre o decorrer do *game*.

Outro estilo de jogo que emprega a navegação espacial como elemento importante de sua *gameplay* são os jogos de *puzzle* (quebra-cabeças), ou que, ao menos, empregam essa mecânica. Em grande parte das vezes em que há um *puzzle* ou um enigma a ser solucionado, os elementos necessários para a dita solução são encontrados em espaços diferentes daqueles em que o desafio se encontra de fato, forçando o jogador a explorar ou, pelo menos, mudar sua perspectiva.

Mesmo sendo uma importante e quase exclusiva parte dos *games*, a navegação espacial deve ser planejada como parte de uma experiência. Murray (2003) compara o movimentar-se pelo espaço virtual dos *games* como uma visita a um parque temático. Essa visita ao mundo ficcional deve ser planejada a fim de promover uma experiência imersiva a partir da participação do jogador nesse espaço. Como o jogador está inserido no mundo do *game*, o espaço, mesmo que virtual, deixa de ser um tabuleiro e passa a ser, na verdade, um palco para que ocorram as ações do interator.

A participação nesses ambientes, no entanto, deve ser cuidadosamente planejada e restringida, evitando que as ações do interator influenciem as demais sobre a estrutura do *game*, despistando da ocorrência do jogo livre e reduzindo a experiência narrativa. Ao mesmo

tempo, é necessário que o jogador tenha algum poder de agência para que ele não se sinta estimulado e tenha uma experiência meramente passiva.

Mas se o interator não tem permissão para sair da plataforma móvel, a visita terá de ser curta e cheia de intensas estimulações, a fim de prender nossa atenção e evitar que queiramos sair para explorar as redondezas. Uma visita mais exploratória, por outro lado, pode ser muito solitária se não tivermos outros personagens com quem nos ocupar uma história cujos eventos se desenvolvam em tempo real. Pelo fato de nos sentirmos presentes nesses mundos imersivos, como se estivéssemos no palco e não na plateia, queremos fazer mais do que simplesmente viajar por eles. (Murray, 2003, p. 111)

Os *games* não só inserem o jogador no espaço ficcional em que sua história ocorre, mas fazem dele um personagem ativo dentro daquele mundo. Logo, ele não pode ser abandonado como um mero visitante. Enquanto ele navega por esse espaço, a interatividade tem de ocorrer, trazendo reações do *storyworld* às ações do jogador e, assim, criando a sensação de presença.

Além das coisas com as quais o jogador pode interagir diretamente, o mundo elaborado para um *game* pode apresentar diversos detalhes espalhados por ele que, para serem captados e absorvidos como informação, dependem da percepção do jogador. Os espaços dos *games* geralmente são ricos em detalhes que, assim como em filmes, adicionam informações narrativas.

3.3.2 *Storytelling ambiental*

Se os *designers* de *games* têm de atuar como arquitetos narrativos, focando na construção do espaço e no *level design*, os cenários incluídos nos *games* devem ser ricos em detalhes e suficientes em si mesmos para contar uma história ou uma parte dela. Nesses espaços são inseridos elementos que contribuem para o enriquecimento da narrativa, configurando o que Jenkins (2004) denomina como “*environmental storytelling*”.

Environmental storytelling cria as pré-condições para uma experiência narrativa imersiva em pelo menos uma dentre quatro formas: histórias espaciais podem evocar associações narrativas pré-existentes; podem dispor um palco de atuação onde os eventos narrativos são encenados; eles podem embutir informação narrativa em sua *mise-en-scene*; ou podem fornecer recursos para narrativas emergentes. (Jenkins, 2004, p. 6)

Os elementos apontados pelo autor se aproximam daquilo que é conhecido como o melodrama no Cinema e no Teatro, em que elementos de cena são utilizados para carregar e transmitir informações narrativas subjetivas e internas às personagens. Seja pelo figurino, pela iluminação ou por objetos presentes, há uma complexidade e uma sutileza para enriquecer essa narrativa de forma sofisticada sem contar com a exposição direta. Nos *games*, a presença

desses elementos é ainda mais potencializada, pois, por meio da exploração espacial, eles podem ser ativamente encontrados pelo jogador e, frequentemente, é possível interagir com eles.

No trecho citado anteriormente, Jenkins (2004) aponta formas em que a experiência narrativa caminha em direção à imersão a partir do *storytelling* ambiental. Os espaços evocativos são aqueles já conhecidos por suas histórias, sendo importante que o jogador apresente uma bagagem cultural. Normalmente, essa forma de *storytelling* através do espaço ocorre em *games* que são adaptados de outras mídias ou até mesmo outros *games*, exigindo um conhecimento prévio. A adaptação de um filme para um jogo, por exemplo, tem muito potencial para ter seu conteúdo perdido caso o jogo não seja voltado à narrativa e sim apenas a uma forma de *gameplay*. Um filme apresenta muitas sequências expositivas para transmitir ao espectador seu conteúdo; no jogo, as sequências expositivas podem ou não ser inseridas. Portanto, um *game* tem de conter também informações narrativas traduzidas, especialmente, ao seus cenários, ambientes e espaços.

Os ambientes virtuais nos *games* são também um espaço para a encenação de histórias. “Frequentemente, quando discutimos jogos como histórias, estamos nos referindo a jogos que tanto permitem que os jogadores performem ou testemunhem eventos narrativos” (Jenkins, 2004, p. 7). Cada acontecimento dentro do *storyworld* e de seu espaço virtual deve estar ligado ao decorrer da história, pois, se ela é planejada e criada por um autor, eles devem ser precisamente escolhidos e apresentar relevância narrativa. Apesar de um *game* estar sujeito à interação do jogador, essa também deve ser planejada e estruturada (Murray, 2003). É comum, no entanto, que muito da exposição, que idealmente estaria contextualizada nos espaço e na *gameplay*, ocorra por intermédio de *cutscenes* em vez de pelo *storytelling* visual, por conta de convenções e comodidades ao se desenvolver um *game*.

A maioria das formas narrativas apresentam convenções que são úteis e convenientes tanto aos autores quanto aos leitores de obras narrativas. Essas convenções podem se expressar por meio de pistas e deixas no texto dessas obras, auxiliando com a compreensão narrativa do leitor (interator/jogador), que assimila informações e formula hipóteses sobre o desenvolvimento da trama. O melodrama é a projeção externa dos estados internos presentes na trama, e caso o leitor carregue consigo conhecimento de outras obras de gêneros narrativos similares, ele terá maior facilidade em interpretar essas informações para compreender a situação em que se encontra e para onde ela pode se desenvolver. No caso dos *games*, é comum que jogadores esperem que haja um combate na próxima área se ele estiver coletando muitos itens úteis no espaço em que se encontra. Ou então que encontre áreas ou

objetos escondidos por conta da disposição de elementos no espaço virtual. É com essa habilidade que o jogador navega em meio a documentos, códigos e espaços e caminha em direção ao desenvolvimento da narrativa. Todas essas pequenas informações, contextos e habilidades estão sob aquilo que Jenkins (2004) chama de narrativas embutidas.

O autor finaliza a abordagem do *storytelling* ambiental comentando sobre as narrativas emergentes. Essas ocorrem mais em *games sandbox* (que contêm um espaço virtual no qual o jogador pode criar com liberdade quase total) ou naqueles que têm uma estrutura *open-ended*. Nesses casos, apesar de o jogador ter a liberdade de escolher o que deseja fazer, o sistema ainda apresenta regras e limitações, e nem tudo está sob o seu controle. O mundo pode funcionar de diversas formas, dando espaço para que eventos ocorram, mesmo que aleatoriamente, sem nenhuma pretensão narrativa. Nesse tipo de *game*, extremamente próximo do que Aarseth (2003) chama de jogo-livre, é onde o protocolo (Domsch, 2013) se mostra mais atuante na construção de uma narrativa, completamente guiada pelos desejos, vontades e ações do jogador, configurando também a autoria procedimental (Murray, 2003) em uma forma pura.

Mesmo com diferenças entre as abordagens de *games* ao modo como usam seus espaços, as possibilidades que dão aos jogadores contribuem para que eles expressem suas vontades e ideias nesse mundo em que se encontram. Com impactos narrativos ou apenas de forma lúdica, os jogos conseguem imergir seu jogador por fazê-lo se sentir presente nesse espaço virtual.

3.3.3 Presença

Interagir com um mundo virtual e estar imerso nele criam a sensação de presença na mente do interator/jogador. Quando suas ações sobre o mundo causam impactos e fazem com que ele reaja às suas ações, atesta-se a ocorrência da agência e essa leva à presença do jogador no mundo ficcional do *game*.

“(Tele)presença é a extensão por meio da qual um indivíduo se sente presente no ambiente mediado, mais do que no imediato presente físico... Esse [ambiente mediado] pode ser um ambiente real temporal ou espacialmente distante... ou um animado mas não existente mundo virtual sintetizado por um computador”¹⁸ (Ryan, 2004, p.83)

Para que o sentimento de presença ocorra, podem ser necessários gráficos avançados e extremamente próximos da aparência real das coisas, ou, ao menos, a

¹⁸ Traduzido de: “Telepresence is the extent to which one feels present in the mediated environment, rather than in the immediate physical environment. . . . This [mediated environment] can be either a temporally or spatially distant real environment . . . or an animated but nonexistent virtual world synthesized by a computer”

possibilidade de mobilidade do corpo (virtual) do usuário em meio aos objetos presentes. Assim, conjugam-se exploração espacial e interatividade.

A teoria da presença é dependente de uma teoria da interatividade, pois a sensação de pertencer a um mundo não pode ser completa sem a possibilidade de interagir com ele. Dentre os fatores que ligam interatividade e presença estão a extensão das informações sensoriais fornecidas pelo ambiente virtual, o controle sobre as relações de sensores do ambiente (a capacidade do jogador de mudar seu ponto de vista ou reposicionar sua audição), além da capacidade de modificar aquele ambiente (Ryan, 2004). Estar presente em um mundo é poder, de fato, interagir com ele de variadas formas, que imergem o jogador nesse.

Quanto aos termos imersão e presença, eles expressam dois aspectos diferentes, mas inseparáveis, do efeito total: imersão insiste em estar dentro de uma substância de massa, presença em estar de frente a uma entidade bem-delineada. Imersão, portanto, descreve o mundo como um espaço de acomodação e um ambiente sustentável para o sujeito corporificado, enquanto presença confronta o sujeito que percebe com objetos individuais. Mas não poderíamos nos sentir imersos em um mundo sem a sensação de presença dos objetos que o preenchem, e objetos não poderiam estar presentes para nós se não fossem parte do mesmo espaço que nossos corpos. Essa abordagem significa que os fatores que determinam o grau de interatividade de um sistema também contribuem para sua performance como sistema imersivo.¹⁹ (Ryan, 2004, p. 85)

A partir da agência, passando pela presença em um mundo virtual, o jogador pode, finalmente, ter a sensação de imersão.

3.4 IMERSÃO

Tendo em vista as ferramentas lúdicas dos *games* (seu conjunto de regras, jogabilidade), a forma como se comunicam com o jogador (interface e interatividade) e suas características que permitem que contem histórias diferentemente de outras mídias (especialmente por meio da agência e da espacialidade), é possível entender como eles se articulam para criar uma experiência narrativa imersiva ao jogador/interator.

“Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou na piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. (Murray, 2003, p. 102)

¹⁹ Traduzido de: “As for the terms immersion and presence, they capture two different but ultimately inseparable aspects of the total effect: immersion insists on being inside a mass substance, presence on being in front of a well-delineated entity. Immersion thus describes the world as a living space and sustaining environment for the embodied subject while presence confronts the perceiving subject with individual objects. But we could not feel immersed in a world without a sense of the presence of the objects that furnish it, and objects could not be present to us if they weren’t part of the same space as our bodies. This approach means that the factors that determine a system’s degree of interactivity also contribute to its performance as immersive system.”

Ryan (2004) fala que a imersão, em um mundo virtual, deve ser abordada tanto de uma perspectiva tecnológica quanto fenomenológica. Ou seja, a imersão está ligada tanto à forma como ferramentas e sistemas dos *games* são usados para a interação do jogador, quanto à experiência sensorial e emocional promovida pela narrativa. Criar um mundo imersivo exige que seu autor saiba como definir convenções narrativas e de usabilidade que tornem a experiência do jogador/interator fluida e fácil de ser assimilada. A transparência dos controles e da interface (unidades básicas para a ação do jogador) permitem que o jogador possa focar mais no lado narrativo da experiência, levando-o a um maior envolvimento emocional com a obra. Além disso, o *storyworld* e a *gameplay* devem ser condizentes entre si, pois, se uma ação narrativamente possível não pode ser realizada pelo jogador, cria-se um vácuo de conexão entre *game* e jogador.

Ficção e games também são similares no sentido em que o nível de compromisso com o paradigma realista nunca é absoluto, mas sempre negociável. Nenhum realismo é absoluto porque ele se tornaria o objeto que descreve ou simula. Se algo em um game se parece com uma porta, a jogadora pode esperar que ela seja capaz também de entrar por essa porta, mesmo que as regras do game indiquem que isso não é uma opção.²⁰ (Domsch, 2013, p. 17)

Há uma questão em torno da verossimilhança naquele *storyworld* e em sua coerência, e como o jogador se dispõe a ser iludido por elas. O comprometimento do jogador para com o *game* cumpre um papel importante em sua imersão, pois, caso o jogo apresente incoerências significativas entre suas opções e funcionamentos apresentados e as ações de fato realizáveis, pode haver uma indignação por parte do jogador e sua consequente desconexão com a obra.

Para Ryan (2004), a imersão, em sua aplicação prática, é uma forma de assegurar a autenticidade de um ambiente e do valor educacional das ações executadas pelo jogador. Para melhor compreendê-la, a autora a aborda a partir do que define por “Teorias da Imersão”²¹. Para que ocorra imersão de forma plena, adentrando em um mundo virtual e ultrapassando os limites de envolvimento. O ambiente virtual não tem de ser absolutamente fiel à realidade, como afirma Domsch (2013), mas deve ser suficiente em si só, permitindo que o usuário suspenda sua descrença e aproveite esse novo mundo no qual está inserido.

A primeira forma de imersão abordada por Ryan (2004) é a imersão espacial. Os pontos indicados anteriormente, como a verossimilhança interna do *storyworld* e do mundo

²⁰ Traduzido de: “Fiction and games are also similar in that the level of commitment to the realist paradigm is never absolute, but always negotiable. No realism is absolute because then it would become the object it describes or simulates. If something in a game looks like a door, the player might well expect that she can also enter through this door, though the game rules might state that this is not an option.” (pg. 17)

²¹ Traduzido de: “Theories of Immersion”

virtual, assim como o rompimento da barreira, que limita o sistema e o mundo real, são fatores que imergem o jogador espacialmente naquele ambiente virtual. Essa imersão, muitas vezes, acontece por conta da complexidade do mundo ficcional criado, expressando suas características únicas em cada área e objeto presentes nele.

Um mundo narrativo com tal densidade espacial e continuidade temporal extraordinárias é mais imersivo e tem maior capacidade de reforçar nossa crença do que uma peça convencional. No entanto, devemos desenvolver convenções bem definidas para navegarmos através dele. Devemos permitir movimentos tanto para trás quanto para frente no tempo? E a movimentação através de um mesmo instante de tempo? Como essas são escolhas artísticas, ditadas pelos elementos da história, não haverá uma resposta única, mas toda narrativa terá de indicar ao leitor, em detalhes, o que é ou não permitido, a fim de não levantar falsas expectativas.” (Murray, 2003, p. 157)

A forma de indicar essas possibilidades deve ser também convencionalizada, a fim de torná-las, a partir de um momento, familiares e invisíveis ao jogador. Mesmo que ações ou possíveis interações estejam indicadas na tela, o costume do jogador não desviará sua atenção para elementos repetitivos como “aperte botão ‘x’ para interagir”.

Como a imersão é também uma experiência corpórea (Ryan, 2004), ela busca projetar o jogador dentro do *storyworld* de um *game* para que ele se sinta integrado a esse. No espaço virtual de um *game*, para que o jogador se sinta imerso, ele tem de ser capaz de experienciar a interatividade prometida pelo sistema e pelo *storyworld* e, no caso dos jogos narrativos, pela agência. O jogador se encontrará imerso a partir do momento em que ele sentir que suas ações o tornam presente naquele mundo. Uma das convenções mais utilizadas para a inserção do jogador no ambiente virtual diz respeito ao posicionamento de câmera, que ocorre, majoritariamente, de duas formas: em primeira pessoa ou em terceira pessoa, no ângulo “por cima do ombro”. A primeira parece tentar pôr o jogador na pele do personagem que controla ou, muitas vezes, transformá-lo num personagem próprio. Já a segunda cria um grau de proximidade entre jogador e personagem que compartilham ações.

Essa posição de câmera ‘por cima dos ombros’ é uma técnica padrão do cinema que nos mantém identificados com os personagens mas, também, suficientemente distante para lembrarmos da presença de outro ator no enquadramento do filme, assim como nossa própria exclusão da cena. Essa combinação de uma tremenda imediação com limites claramente demarcados maximiza nossa imersão na ação dramática. (Murray, 2003, p. 120)

Ambas formas contribuem para que seja estabelecida uma relação de narração em segunda pessoa, em que as ações da personagem e do jogador se confundem e se tornam praticamente indistinguíveis. Uma ação que, em uma mídia narrativa tradicional, seria descrita como “a personagem realiza a seguinte ação”, nos *games* pode ser descrita como executada pelo próprio jogador. Combinando isso aos eventos narrativos, seja a história

multiforme ou não, haja maior ou menor grau de agência, os *games* enfatizam a imersão emocional do jogador na história.

Ryan (2004), complementando a imersão espacial, aborda também a imersão emocional, comparando-a com a catarse aristotélica, assim como no teatro grego. Os *games* que se propõem a contar uma história querem também transmitir ideias e emoções. Histórias ficcionais podem evocar sentimentos reais como empatia, tristeza, alívio, medo, inveja e diversos outros, pois é uma resposta natural ao ser humano mediante a um conteúdo narrativo. Acreditar em sentimentos provocados por conteúdos ficcionais configura um paradoxo no qual realmente temos emoções ligadas a essas situações fictícias, pois acreditamos nas proposições daquele *storyworld* (ele não se contradiz e se mantém verossímil), mas, ao mesmo tempo, não acreditamos no conteúdo por se tratar de ficção. Se o jogador se encontra imerso numa situação ficcional, ele dedica menos energia ao processo de racionalização de que aquilo não é a realidade que ele vive, rompendo a imersão.

Textos narrativos apresentam também uma dimensão temporal que imerge o jogador. A imersão temporal demanda acúmulo de informação narrativa (Ryan, 2004), pois quanto mais o jogador sabe, mais ele é capaz de prever e antecipar os acontecimentos, desejando desenvolver a linha narrativa para descobrir se as hipóteses estão corretas. Essas hipóteses funcionam tanto em jogos lineares quanto naqueles que se propõem a uma estrutura narrativa não-unilineares, pois a interatividade é o que leva às informações disponíveis no *storyworld*. Em um *game* que emprega uma estrutura narrativa linear, as ações do jogador mais descobrem do que criam. Nos *games* de enredo multiforme, a variedade de desenvolvimentos e conclusões pode conquistar mais a imersão do jogador, mesmo que para esse não seja relevante saber se o jogo é pautado nisso ou não.

Os *games* apresentam um potencial de conciliar interatividade e imersão ao colocar o usuário para controlar um personagem, permitindo que aja sobre o mundo virtual, não como um terceiro, mas como uma extensão de si mesmo (Aarseth, 2003). A constante demanda no mercado de games por inovações e avanços, principalmente no que diz respeito à capacidade gráfica, faz com que os visuais se tornem cada vez mais reais, deslumbrantes e, conseqüentemente, imersivos. Os mundos que antes eram representados apenas por texto agora se tornam interativos e possíveis de se interagir. E, mesmo estando ciente do meio, caso o sistema faça um bom trabalho em se tornar invisível e fluido ao usuário, este pode ter em um *game* uma das experiências mais imersivas possíveis.

3.5 GAMES COMO UM METAMEIO

Tendo base nas seções anteriores, é possível afirmar que os jogos, mais do que ser, contêm narrativas (Domsch, 2013). E, mesmo com tantas ferramentas e opções características que promovem a interatividade do sistema e a agência do jogador, a narrativa interativa que eles propõem não substitui a narrativa passiva, mas ambas se unem (Pase, 2004).

Boa parte da narrativa presente nos *games* se encontra na forma de narrativa passiva, por intermédio de narrativas textuais e cinematográficas, com as quais o jogador não tem como experienciar interatividade.

Todas formas narrativas passivas são experienciadas nelas mesmas como passivas e, portanto, idênticas à mídia da qual foram apropriadas (filme, texto, áudio), mas elas podem, e normalmente são, contextualizadas de modo ativamente nodal, já que elas são formas inseridas em uma estrutura ativamente nodal.²² (Domsch, 2013, p. 31)

Outra forma de entender o modo como essas narrativas são inseridas em um mundo que preza pela interatividade é pelas “narrativas embutidas” (Jenkins, 2004). Sendo narrativas embutidas no mundo do *game*, elas devem ser ativamente encontradas pelo jogador e podem ser parte da construção da linha narrativa principal ou mesmo enriquecê-la com meta-narrativas.

Elas contam histórias adicionais, geralmente paralelas à linha narrativa principal, e tem como objetivo enriquecer e complexificar aquele mundo, complementando-o com mais e mais informação narrativa. Esse tipo de conteúdo é encontrado em cartas, diários, arquivos, registros de áudio, jornais, tv's, pôsteres e diversas outras formas espalhadas pelo espaço que o jogador pode explorar. Esses conteúdos podem tanto acrescentar informações sobre o *storyworld* em que o game se passa assim como trazer histórias de outros personagens com os quais o jogador nunca vai encontrar.

Os jogos hoje são vendidos ao público da mesma forma que filmes ou outras mídias narrativas. Eles prometem uma história, uma experiência narrativa cativante ao jogador, e, para isso, eles devem se estruturar como conhecemos a narrativa, apresentando começo, meio e fim.

Ao começar um jogo, a primeira coisa exibida ao jogador (após passar pelo menu inicial) será, geralmente, uma sequência expositiva, introduzindo-o naquele mundo ficcional. Ela pode ocorrer de forma escrita, falada, por imagens estáticas ou mesmo através de uma sequência cinematográfica, que, por virem no começo, não interrompem a *gameplay*, mas a

²² Traduzido de: “All passive narrative forms are in themselves experienced as passive and therefore identical to the media from which they are appropriated (film, text, audio), but they can, and usually are, contextualised in an actively nodal way, since they are forms in an actively nodal structure”. (pg. 31)

precedem. A preferência geral da indústria dos *games* se encontra na última e são conhecidas como *cut scenes*.

Cut scenes são “sequências filmicas em um videogame que se desdobram sem a interação do jogador”²³ (Domsch, 2013). O propósito dessas sequências é fornecer ao jogador informações narrativas, apresentando eventos narrativos roteirizados previamente, personagens em ações características, diálogos ou fornecendo informações de *background* sobre o *storyworld*. Elas, sendo originalmente de um meio narrativo distinto, nesse caso, do Cinema, apropriam a linguagem cinematográfica e fazem uso de suas técnicas assim como em um filme, controlando iluminação e ângulo de câmera, por exemplo. No entanto, para que uma *cut scene* seja inserida, ela deve suspender o tempo de *gameplay* e retirar do jogador qualquer poder de influência, o que pode quebrar a imersão do jogador, mesmo que por uma fração de segundos.

As *cut scenes* são desconectadas do *play time*, pois, como carregam informações importantes, as chances de o jogador perdê-las por simplesmente estar direcionando a câmera para o lado errado são grandes. Elas, portanto, interrompem o fluxo de *gameplay* para que sejam o principal foco de atenção do jogador e são um dos poucos momentos em que tempo diegético e tempo real são sincronizados. Uma opção cada vez mais usada para que não ocorra uma ruptura brusca entre *gameplay* e *cut scene* é a renderização das cenas na própria *engine*²⁴ do jogo. Dessa forma, em vez de “cortar” do controle do jogador para uma inserção cinematográfica, o ângulo da câmera sutil e gradualmente se altera, indicando que a cena está ocorrendo e não é um momento sobre o qual o jogador tem de agir. Depois de alguns instantes, suficientes para que o jogador entenda que se trata de uma cena, aí a linguagem cinematográfica pode ocorrer de forma mais natural, com os cortes para diferentes planos e ângulos de câmera. Ao fim, da mesma forma que foram iniciadas, devolvem o controle ao jogador, indicando isso ao posicionar a câmera no mesmo ângulo em que se encontrava anteriormente.

A renderização direta na *engine* se tornou possível recentemente por conta do avanço na tecnologia de processamento de dados, mas, em alguns casos, não é possível carregar todo conteúdo necessário tão rapidamente. Quando um maior tempo tem de ser usado para carregar uma próxima etapa do *game*, deparamo-nos com as *loading screens* (telas de carregamento). Essas, de fato, interrompem o fluxo de *gameplay* e – diferentemente das *cut*

²³ Traduzido de: “filmic sequences in a videogame that unfolds without de interaction of the player”

²⁴ *Engine* pode ser traduzida como “motor” e está relacionada ao sistema que faz o jogo rodar e é responsável pelo desempenho gráfico do sistema.

scenes, que acrescentam informação narrativa – podem causar uma ruptura significativa na imersão do jogador. Para minimizar os danos à experiência imersiva, elas frequentemente tentam exibir informações adicionais sobre o *storyworld* por meio de imagens, sons ou texto, ou, então, podem ser disfarçadas como elementos intradieéticos, como uma viagem de elevador.

Mesmo se tratando de formas passivas já conhecidas e convencionadas aos *games*, é necessário reforçar que elas devem ser contextualizadas de forma ativa se o objetivo for uma experiência imersiva. Alguns jogos vão além, e não apenas as fazem ser encontradas de forma ativa, como também inserem interatividade em seu decorrer, tornando-as formas, agora, ativas.

3.6 IMPLEMENTANDO A INTERATIVIDADE

Para que uma sequência puramente expositiva e passiva seja transformada em uma forma ativa, ela deve implementar, de alguma forma, a ação do jogador. Em um filme, a cena nos mostra o ambiente em que a ação acontece; em *games* podemos andar pelo espaço no qual a narrativa está sendo desenvolvida. O conhecer o espaço se torna já uma ação e, portanto, uma forma ativa sobre aquela história.

Quando tratamos das formas passivas de narrar, percebemos que são conteúdos sem nenhuma interatividade, mesmo que resultem de ações de jogadores, que apenas lançam ao jogador certa quantidade de informação narrativa. Entretanto, os *games*, sendo dotados de interatividade, têm métodos para tornar essas situações passivas em ativamente nodais.

A versão ativamente nodal de uma *cut scene* contém uma forma de interatividade conhecida como *Quick Time Events*. Nessa ocorrência, no desenrolar de uma sequência cinematográfica, o *game* indica botões na tela que devem (ou não) ser rapidamente pressionados pelo jogador. Assim, o *game* torna a sequência passiva em uma sequência que depende da ação do jogador para ter continuidade, implementando, inclusive, a escolha dele.

Se na tela aparece a indicação “aperte ‘espaço’” (normalmente indicada apenas pelo símbolo referente à tecla que deve ser apertada), o jogador tem apenas duas opções: pressionar ou não pressionar. Devido às convenções da mente do jogador, o resultado mais satisfatório virá com o sucesso de inserir o comando a tempo, então ele é impulsionado a realizar a ação indicada. Em jogos unilineares, como *TLOU2*, somente o sucesso na ação levará à sequência narrativa e de *gameplay*. A falha implicará a morte da personagem e o jogo retorna ao último *checkpoint* para repetir a sequência até que o jogador obtenha sucesso com

os comandos indicados, dando continuidade à linha narrativa planejada, mesmo que no caso de falha haja alguma continuação visual.

Nesse caso, a agência do jogador não se faz presente. Já em *Detroit*, os *QTE*²⁵ se desenvolvem de forma mais multiforme. O sucesso ou a falha em realizar as ações indicadas levam a continuações narrativas válidas e planejadas pelos desenvolvedores dos *games*. Assim, qualquer consequência proveniente do *QTE* está sob responsabilidade do jogador, seja ela satisfatória ou não, mas o *game* segue até que se atinja o fim da história.

Outra fonte comum de informação nos *games* são os diálogos. Ao interagir com um *NPC*, provavelmente será iniciado um diálogo, que pode ou não permitir a interação do jogador. A forma passiva são frases prontas, reproduzidas a cada vez que o jogador interage com o personagem. Ativamente ocorre a árvore de diálogo, em que o jogador pode escolher entre um número predefinido de opções a serem ditas pelo personagem que controla o *NPC*. Esse modelo é chamado de árvore porque, além das múltiplas opções para se iniciar a conversa, cada uma delas pode levar a novas múltiplas opções de diálogo.

Em alguns casos, todas as opções são disponibilizadas para que o jogador acesse a qualquer momento, em outros, escolher uma opção pode impedir que o jogador escolha outra posteriormente. Há diferentes formas de contextualizar esse caso narrativamente, seja por uma questão de tempo e número de interações que o jogador pode ter com o personagem, ou mesmo por um sistema que envolve a emoção do personagem e, se uma linha de diálogo desagrada o personagem, ele pode se recusar a continuar conversando com o jogador e com o seu personagem.

A implementação da interatividade a formas passivas vem desde a exploração espacial, pois é por ela que cada um desses acontecimentos narrativos deve ser contextualizado, seja ele ativamente nodal ou passivo. Explorar o ambiente virtual permite que o jogador encontre os objetos e entidades (personagens, seres) com os quais pode interagir. Nos espaços virtuais, há também os *event triggers* (gatilhos de eventos). Esses são pontos em que, caso o jogador passe por eles, algo roteirizado acontecerá, seja durante a própria *gameplay* com algo sendo alterado ou acontecendo no ambiente, ou com a inserção de sequências de *cut scenes*.

“Um gatilho de evento define uma ação performada por um jogador que dispara um evento narrativamente relevante que não teria ocorrido sem essa ação, mas ainda não é causalmente relacionado a ela no *storyworld*” (Domsch, 2013). O gatilho de evento é geralmente invisível ao jogador, e exige que o ele ocupe uma posição específica no mundo

²⁵ *Quick Time Events*

virtual ou interaja com algo. O evento em questão pode aparecer de diferentes formas, mas tem a intenção de adicionar informação narrativa naquele *storyworld*.

Os eventos são possíveis porque, mesmo que o jogador tenha controle sobre o espaço (controlando personagem e movimentação de câmera), ele raramente tem controle sobre o tempo e os eventos podem simplesmente acontecer.

3.7 A ESTÉTICA DA INTERFACE

Mesmo que a indústria e o mercado de *games* preze por gráficos cada vez mais avançados e realistas, eles não são necessários para a criação de uma experiência narrativa imersiva. Muitas vezes, uma qualidade gráfica próxima ao real é escolhida para um jogo, mas a sua interface não se mostra condizente com a realidade ali retratada.

A interface cumpre a sua função prática em quase todos os casos, sendo útil para a comunicação entre jogador e sistema. Há uma forma, no entanto, de torná-la parte daquele mundo e não apenas uma ferramenta tecnológica e prática.

O planejamento estético da interface de um *game* pode trazer maior imersão, fazendo com que sua temática acompanhe a do *storyworld* sendo vivido. A interface deve ser invisível para que a imersão seja aproveitada em sua mais plena forma; então, caracterizá-la como parte desse mundo ficcional é um passo que pode contribuir para a experiência do usuário.

Mais do que ser uma ferramenta do sistema, a interface pode traduzir a forma como o personagem do jogador enxerga o mundo e como esse se apresenta a ele também, mesmo que ela seja quase que inteiramente baseada em verbos de ação. A interface pode ser mais um elemento de teor narrativo que agrega ao mundo ficcional. Na seção de análise de *games*, veremos como ela se apresenta em cada um dos casos e como sua estética influencia ou não na experiência do usuário.

4. ANÁLISE DOS GAMES

Tendo em vista o repertório de conceitos apresentados para tratar dos *games* e suas ferramentas e características, podemos agora partir para uma análise mais direta de alguns games. Para isso, será utilizada como abordagem metodológica a análise de conteúdo, visando identificar os elementos que contribuem para uma experiência narrativa nos *games*, descrevê-los e refletir sobre como estes contribuem para a construção da narrativa. Ao se tratar desse objeto, foi possível identificar uma relação intrínseca entre seus elementos, em que um não pode existir separado do outro.

Vale ressaltar mais uma vez que todos os *games* serão tratados a partir de uma perspectiva narratológica. Isso não diz respeito exclusivamente ao conteúdo narrativo apresentado em cada um deles, mas também abarca como suas ferramentas se articulam para uma experiência narrativa diferente daquela apresentada em outras mídias. A relação entre narrativa e sistema presente nos *games* tem uma correlação direta nos casos em que são melhores conjugados: a narrativa justifica o funcionamento do sistema (*gameplay*, regras, objetivos) e o jogar leva ao desenvolvimento da narrativa.

Jenkins (2004) aponta que a experiência de jogar um *game* não deve ser resumida apenas à experiência de uma história. A tarefa mais difícil no desenvolvimento de um *game* narrativo não é incluir uma narrativa, mas sim integrá-la àquele sistema (Domsch, 2013). Portanto, para tratar de todos os elementos trazidos nos capítulos anteriores, além da análise de conteúdo, será aplicada a teoria de Níveis de Observação²⁶ (Stevens, 2018 *apud* Lieberoth & Roepstorf,), especialmente no que se refere ao nível *in-game*. Nesta teoria, o autor analisa a experiência do jogar a partir dos níveis *in-game* (dentro de jogo), *in-room* (no ambiente onde o game é jogado) e *in-world* (elementos da vida real que podem influenciar na experiência pessoal do jogador com o jogo). O nível *in-game* é o que mais interessa a este trabalho pois seu foco está sobre, justamente, interface, interação com as mecânicas de jogo e narrativa nos níveis.

Para uma análise mais concisa, todos os jogos serão observados a partir de quatro principais categorias que unem os elementos conceitualizados anteriormente: 1) Regras, Estrutura de Jogo e Narrativa; 2) Interface e sua inserção no mundo ficcional; 3) Implementando interatividade e agência; e, por fim, 4) Exploração de um ambiente como forma de storytelling. Esses tópicos englobam a maior parte dos aparatos ludológicos e narratológicos presentes nos *games*, exceto a questão da imersão. Avaliar imersão se mostra como um trabalho muito subjetivo e não depende apenas de uma aplicação de conceitos e

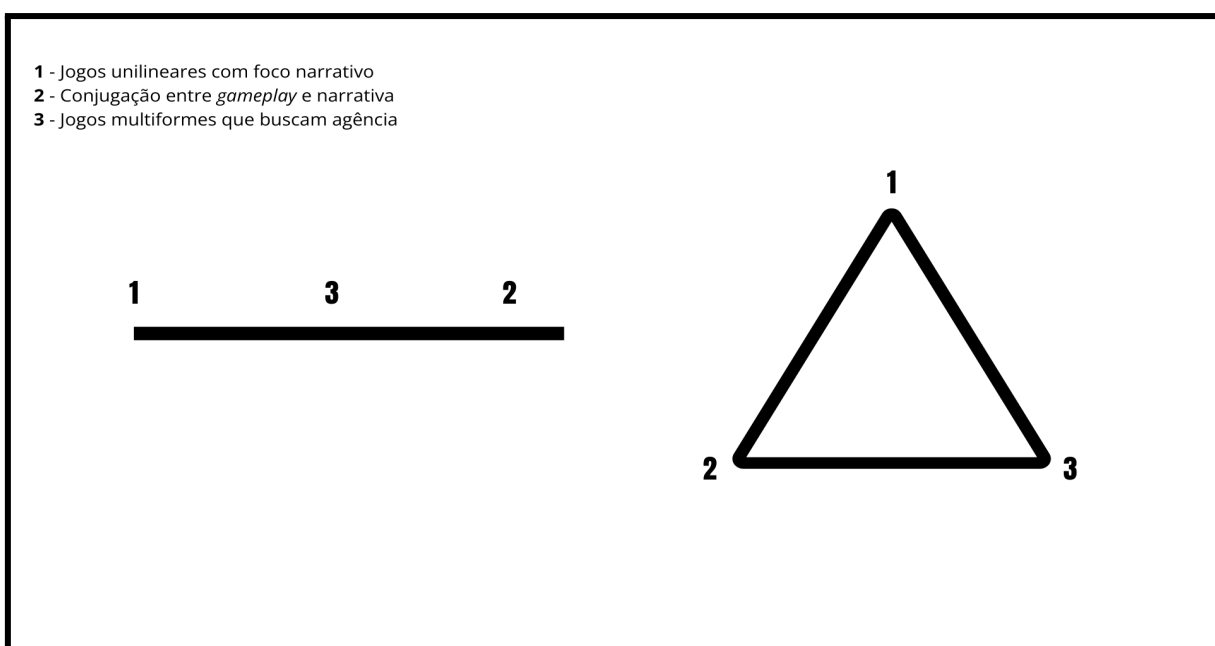
²⁶ Traduzido de “Levels of Observation”

articulação de ferramentas, mas também da motivação do jogador, sua afinidade com a obra sendo jogada e seu nível de atenção com o *game*. Para o presente trabalho, seria necessário que houvesse uma abordagem distante do que diz respeito ao conteúdo narrativo dos *games*, voltando a uma análise da experiência do jogador, fugindo do recorte e enfoque da pesquisa. Justifica-se aqui que mesmo apontando o potencial de imersão dos *games* escolhidos como objeto de estudo, esse aspecto não entrará nas categorias de análise.

Com a observação dos *games* escolhidos, categorizá-los de forma que uma seção não esbarrasse ou invadisse o território de outra se mostrou um trabalho traiçoeiro, pois muitos dos elementos, a partir da abordagem escolhida, estão intimamente relacionados. Portanto, partindo de uma lente mais ampla sobre os exemplos, é possível identificar três grandes eixos: (1) *game* com intenção de contar uma única história de uma única forma (unilinear), conjugando *gameplay* para se aprofundar no *storyworld*; (2) *game* cuja narrativa se adapta de modo a justificar sua *gameplay* e lúdico; (3) *games* que buscam aplicar a agência do jogador em sua narrativa e sua *gameplay* é desenhada de forma a permitir isso (trazendo uma história multiforme e não-unilinear).

Essa divisão pode ser entendida de duas formas gráficas. A primeira sendo uma linha em que 1 é um extremo, 2 o extremo oposto (ou quase) e 3 um ponto localizado entre os outros. Ou então, uma figura triangular, em que cada um ocupa uma ponta, conjugando narrativa e *gameplay* de formas diferentes um do outro.

Figura 1 – Representação dos tipos de games



Em 1, encontra-se o game *The Last Of Us Part II*. Em 2, *Hades*. *Detroit: Become Human* se encontra na terceira categoria. Para analisá-los, é importante compreender, antes de qualquer outro aspecto, quais suas propostas de *gameplay* e a história que buscam contar.

Para concluir, outro apontamento importante é que os *games* apresentam opções de dificuldade para o jogador escolher, variando, normalmente, do fácil a níveis extremos de dificuldade. Para as análises, serão levados em consideração apenas o modo “normal” dos *games*, sua dificuldade média, aquela que os desenvolvedores indicam como o melhor equilíbrio entre desafio e experiência narrativa. O fácil pode ser nada desafiador e fazer com que a experiência do jogador se distancie muito dos desafios enfrentados pelos personagens. O difícil pode ser frustrante para o jogador médio, sendo um modo punitivo na maioria dos games e inclusive removendo elementos que são pertinentes para a análise aqui pretendida, com a interface.

Antes de adentrar nas análises de cada categoria, considera-se importante o desenvolvimento de dois subcapítulos que darão o contexto de narrativa de jogabilidade de cada um dos games escolhidos para a pesquisa. Primeiramente, vamos apresentar a sinopse de *The Last Of Us Part II* (TLOU2), *Hades* e *Detroit: Become Human* para que o leitor possa conhecer a trama e o tema de cada game que será objeto deste estudo. Depois, no tópico 4.2, será analisado como cada game introduz o jogador à sua jogabilidade e universo narrativo por meio de linguagens e ferramentas específicas. E em seguida, nos tópicos de 4.3 a 4.6 será apresentada a análise de cada categoria.

4.1 APRESENTAÇÃO/SINOPSE

Por uma questão de familiaridade, cabe aqui apresentar os *games* que serão tratados e sua proposta geral, como o gênero de jogo e as histórias que serão contadas. Para um *gamer*, provavelmente, a proposta de *gameplay* é o que mais o atrai na hora de se escolher um título para jogar, mas hoje, especialmente com os *games* AAA (jogos produzidos por empresas consolidadas no mercado e a partir de um orçamento multimilionário), há destaque para a história que será contada também.

Figura 2: Pôster do game *The Last of Us Part II*



Fonte: Sony Interactive Entertainment (2020)

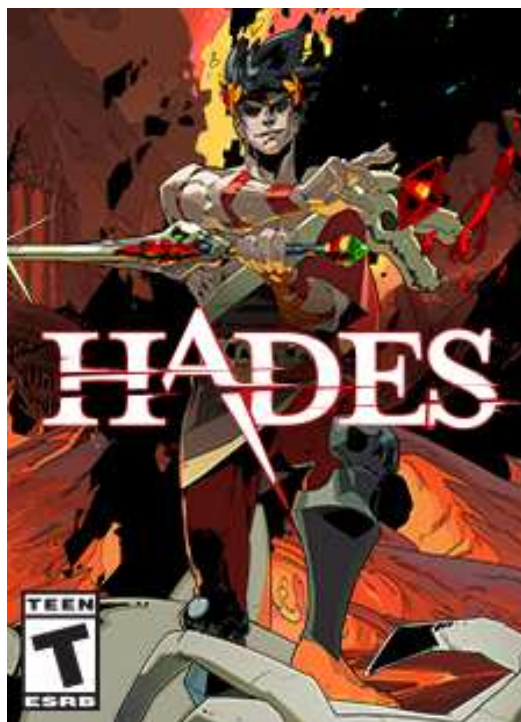
TLOU2 é um game de ação e aventura em um *storyworld* de ficção científica que conta a história de Ellie em busca de vingança por Joel, assassinado por Abby. Nessa jornada o caminho das duas se cruza repetidas vezes, e o *game* inclusive aplica uma mudança de ponto de vista, sendo majoritariamente sobre controle de Ellie e, em outras seções, de Abby. O *game* é estruturado em capítulos, seguindo uma ordem narrativa e apresenta até mesmo capítulos que ocorrem no passado, como *flashbacks*, para ambas as personagens. Cada nível é desenvolvido para dar ao jogador desafios relacionados ao momento da narrativa sendo contada.

Mesmo se tratando de um mundo ficcional, as personagens controladas são humanas normais e não há nada de sobrenatural nesse ambiente. As possibilidades de ação das personagens são apenas aquelas que poderiam ser realizadas por uma pessoa real. Claro, há pequenas diferenças na *gameplay* de cada uma, tanto pela diferença de porte físico quanto de equipamentos que cada qual tem a sua disposição.

De modo geral, se trata de um *game* unilinear que pretende contar uma história específica e promover ao jogador uma experiência narrativa em que ele compartilha dos sentimentos dos personagens. Sua *gameplay* reflete aspectos da criação daquele mundo,

seguindo regras muito pautadas no mundo real. Além da história principal, existem histórias paralelas nas quais o jogador pode se aprofundar caso deseje, encontrando fragmentos e conteúdos delas espalhados pelos ambientes que explora.

Figura 3: Capa do game *Hades*



Fonte: Supergiant Games (2018)²⁷

Hades é um *roguelite* de ação, um estilo de game que implica repetição extrema por parte do jogador, aprimorando o seu personagem e superando desafios que também se tornam mais difíceis. Aqui, acompanhamos a história de Zagreu, filho de Hades (deus do submundo na mitologia grega), que quer escapar do reino de seu pai e alcançar a superfície. Para isso, ele tem de subir, passando por todos os níveis do submundo (Tártaro, Asfódelo e Elíseos), enfrentando inimigos, convocados por seu pai para impedir que qualquer alma escapasse de seu reino. Nessa jornada, Zagreu é derrotado e morto diversas vezes, mas, como é nascido no submundo, lá ele renasce infinitas vezes e tenta fugir novamente.

Nesse *game*, o jogador assume o controle de Zagreu e tem de superar os desafios junto a ele, aprimorando tanto seu nível de habilidade com o *game* quanto os *status* do protagonista e suas armas, se tornando cada vez mais proficiente na fuga. O *game* apresenta variações de combate por conta das armas disponíveis para serem usadas, além da ajuda dos

²⁷ Disponível em: <https://www.supergiantgames.com/games/hades/>. Acesso em: 12 de Fevereiro de 2025

deuses do Olimpo, que fornecem a Zagreu e ao jogador poderes especiais para auxiliar na fuga. O objetivo, portanto, é alcançar a superfície.

A história se desenvolve à medida que o jogador avança no *game*, alterando até mesmo a motivação narrativa desse objetivo, desenvolvendo a narrativa de modo a justificá-lo. Outros aspectos da história, como o relacionamento de Zagreu com os demais personagens, se desenvolvem quanto mais tentativas de fuga são realizadas e bem sucedidas.

O *game* dispõe também de uma série de recursos *in-game* que podem ser utilizados para avançar (óbolos de Caronte, essência, jóias, e outros itens especiais) o relacionamento e as melhorias do personagem de acordo com o desejo do jogador.

No fim das contas, a história contada é uma só, de forma bem unilinear, dependendo do jogador para escolher as histórias adicionais nas quais quer se aprofundar. Narrativamente, existe apenas o objetivo de fugir do Hades, mas, pelo lado lúdico, o jogo propõe uma série de outros desafios com recompensas cada vez maiores para motivar o jogador a seguir também outros caminhos.

Figura 4: Tela inicial do game *Detroit: Become Human*



Fonte: Game UI Database²⁸

Detroit: Become Human se passa em um mundo futurista no qual os androides se tornaram um produto comum para os humanos e agora atendem diversas funções na

²⁸ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=373>. Acesso em: 12 de Fevereiro de 2025

sociedade. Nesse *game*, o jogador assume o controle de Connor – um androide detetive que trabalha para a polícia de Detroit, Kara – uma andróide diarista, e Marcus – um andróide de cuidados especiais. Cada um deles enfrenta questões particulares e que deixam o jogador na posição de realizar decisões que dependem de seu julgamento moral, sendo esse um dos principais temas vistos no *game*.

Detroit é um *game* que busca dar sentido a cada ação do jogador, e seu funcionamento se concentra na tomada de decisão do jogador, sendo cada uma de suas escolhas, sucessos e fracassos calculados para o resultado de uma missão ou seção do *game*. O *game* permite que o jogador escolha o que o personagem sob seu controle irá dizer, as ações que vai realizar e cada uma dessas é usada para o desenvolvimento da narrativa, que se adapta ao que o jogador realizou. O *game* apresenta 85 finais possíveis, sendo 40 deles completamente distintos dos demais.

Conhecendo sobre os *games*, agora é possível explorar seus aspectos *in game* mais precisamente. Sendo assim, exploraremos questões como: sequências expositivas, a interface e sua estética, interatividade e agência.

4.2 EXPOSIÇÃO: O PRIMEIRO CONTATO

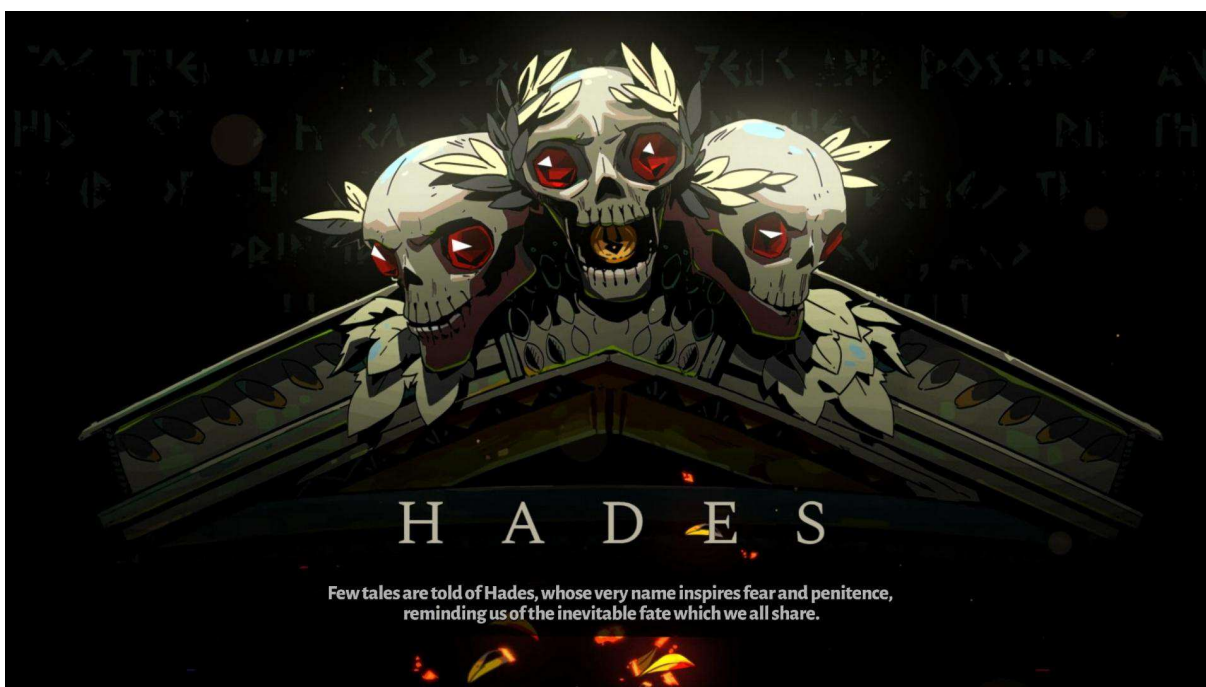
Nesta seção serão explorados aspectos de como cada *game* promove o primeiro contato do jogador com a obra, articulando linguagens e suas ferramentas características para introduzir o jogador à *gameplay* e ao *storyworld*. O foco aqui se encontra especialmente sobre a porção inicial dos *games*, que normalmente emprega sequências expositivas que se utilizam de linguagens e mídias “passivas”, além de ensinar o jogador a comandar o personagem que controla. Durante essa primeira parte dos *games*, é comum, e ocorre na grande maioria dos casos, os comandos serem apresentados por meio de uma interface extradiegética, que não faz parte daquele mundo. Embora seja essencial, existem questões que dizem respeito a sua aplicação, especialmente sobre sua invisibilidade e o impacto que tem sobre a imersão do jogador. Esses aspectos serão abordados mais adiante, em uma seção dedicada para interface.

A maioria dos *games* a serem analisados apresentam uma *cutscene* introdutória logo após que o jogador pressiona “jogar” no menu inicial. Essas cenas são responsáveis por contextualizar o *storyworld*, dando a ele um entendimento de como aquele mundo funciona ou mesmo apresentando um dos dramas que serão vividos ao longo dele. *TLOU2*, sendo o segundo título de uma série, faz uma breve recapitulação do que ocorreu no *game* anterior, sob a perspectiva de Joel. *Detroit* expõe o dilema existente entre humanos e andróides quando

a mulher se mostra em choque ao ver que mandaram um androide para a cena do crime, na qual sua filha está sendo mantida como refém.

O único destes três games que executa essa introdução de forma ligeiramente diferente é Hades que, em vez de sequências cinematográficas, utiliza uma imagem estática do deus Hades juntamente a um texto narrado pelo mesmo – um sermão dedicado à Zagreu, o protagonista. Logo em seguida, o jogador já é levado à sala inicial dessa *run* e de todas as *runs* seguintes.

Figura 5: Introdução do game *Hades*



Fonte: Game UI Database²⁹

Após essas sequências expositivas, sejam elas longas ou curtas, ao jogador é dado o controle de seu personagem. Nesse momento, o *game* faz uso da interface, normalmente de forma textual, para ensinar ao usuário os comandos necessários para se jogar. Esse padrão, alternando entre cena e *gameplay*, se repete ao longo de todo o *game*, mas as instruções são mais presentes nessas introduções.

Durante o primeiro contato do jogador com o *game*, serão indicados os comandos a serem executados, associando uma ação dentro de jogo com um botão no equipamento que o jogador estiver usando (teclado e mouse, controle, tela). Cada *game* apresenta um funcionamento diferente e deve, portanto, ensinar o jogador a forma como serão jogados. Isso inclui tanto as ações que pode e deve executar, quanto aquelas que não podem ser realizadas.

²⁹ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=534>. Acesso em 12 de fevereiro de 2025.

Essas normalmente são aprendidas a partir de um processo de tentativa e erro de iniciativa do jogador, no qual ele vai testar os limites do *game*.

Cada *game* tem sua própria forma de introduzir seu conteúdo narrativo e *gameplay* ao jogador. Não há necessariamente um padrão, embora sejam utilizadas algumas convenções, como a alternância entre cena e *gameplay*. As sequências iniciais tem como objetivo familiarizar o jogador com aquilo que será aplicado ao longo de todo o *game* e, caso haja algo novo, será novamente apresentado ou pelo menos indicado de alguma forma.

TLOU2 faz uso de múltiplas perspectivas para contar sua história. Já em sua introdução, o *game* alterna entre as perspectivas de Joel (o único personagem controlado pelo jogador no *game* anterior), Ellie e Abby, respectivamente, fazendo com que o jogador jogue um pequeno trecho com cada um deles. Como esse é o *game* mais recente entre os abordados, ele pertence a uma geração de videogames com processadores mais potentes e a alternância entre cena e *gameplay* acontece de forma fluida. As cenas, que até alguns anos atrás precisavam ser pré-renderizadas e carregadas, interrompendo a *gameplay*, agora podem ser renderizadas dentro do sistema, evitando interrupções na experiência narrativa e do jogar.

Uma forma comum de realizar essa transição é com o movimento da câmera, que, durante a *gameplay* se encontra “por cima do ombro” e assume outra posição com um movimento sutil. A partir desse momento, pode ser empregada uma linguagem apropriada do cinema, com cortes, alternância de planos, entre outros. Com o fim de uma cena, passando o comando de volta ao jogador, essa câmera retorna à posição “por cima do ombro” e, sem precisar utilizar a interface, comunica ao jogador que é a vez dele jogar.

Figura 6: Câmera “por cima do ombro” em *TLOU2*



Fonte: Game UI Database³⁰

A transição de uma cena para *gameplay* carrega consigo também um objetivo para o jogador alcançar. Como a cena mostra, normalmente, um evento que desenvolve a narrativa, o objetivo já é estabelecido durante ela. Caso não, outras formas comuns de comunicar a nova meta do jogo ao jogador é por narração do personagem ou até mesmo instruções da interface. Em *Life is Strange*, por exemplo, o jogador é orientado pelos pensamentos de Max: “preciso encontrar o personagem x”, “tenho que chegar a tal lugar”; caso o jogador tente seguir por outro caminho, a voz da protagonista reforça ao mesmo tempo que o game não permite seguir: “não posso fazer isso agora, tenho de fazer...”, estabelecendo os limites do sistema ao jogador.

Detroit, por sua vez, faz quase o oposto. Não há narração do personagem controlado, mas faz uso considerável de interface gráfica, que comunica de forma textual os objetivos. No entanto, a interface surge primeiro evidenciando a meta do momento, e logo desaparece, surgindo novamente apenas quando o jogador dá o comando para visualizá-la ou tenta seguir por um caminho que não deve.

³⁰ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=664>. Acesso em 12 de fevereiro de 2025.

Figura 7: Objetivos em *Detroit*

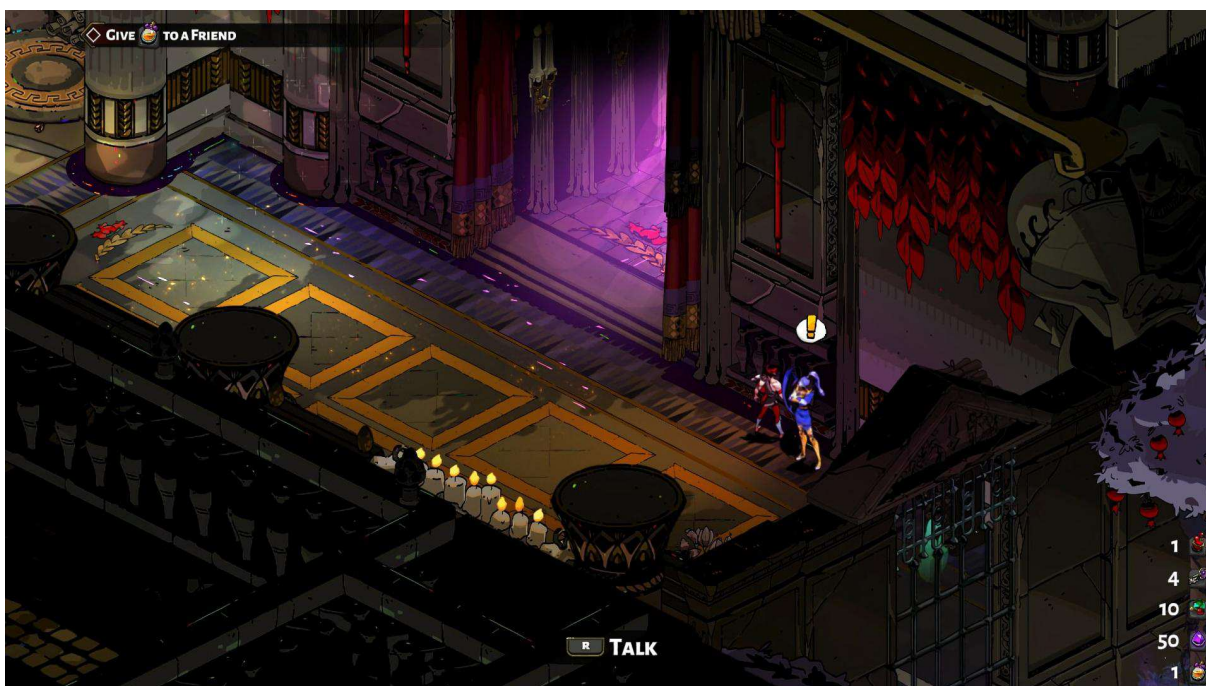


Fonte: Game UI Database³¹

Hades conjuga ambas as formas. Os comentários de Zagreu são constantes e, apesar de mais serem uma forma de expressão do personagem, dão direção para o próximo objetivo, mesmo que minimamente, embora na perspectiva geral seja sempre o mesmo. Nessa porção introdutória do *game*, a interface visual sempre aparece para explicitar o objetivo e o modo de interagir com os objetos presentes no ambiente. Ela se apresenta tanto informando o objetivo, como “fale com Aquiles”, ou mesmo dando instruções de como interagir “Pressione ‘E’ para usar o objeto”.

³¹ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=373>. Acesso em: 12 de Fevereiro de 2025

Figura 8: Objetivos e interação no templo de Hades



Fonte: Game UI Database³²

A introdução de um *game*, seja ela mais curta ou mais extensa, deve apresentar de alguma forma a estrutura de jogo, inclusive a mudança de perspectiva que será empregada. Quando essa é uma estratégia narrativa aplicada em um *game*, é comum que o momento de exposição da narrativa, o “primeiro ato”, como visto no Cinema, se prolongue até que o jogador tenha assumido o controle de todos os personagens que serão utilizados ao longo do *game*. Enquanto esse processo estiver em andamento, a narrativa estará majoritariamente fornecendo informações ao jogador sobre o *storyworld* mais que recebendo suas ações.

Alternar entre Joel, Ellie e Abby em *TLOU2* parece apresentar o seguinte processo: com Joel, o *game* põe o jogador sob o controle de um personagem já familiar, o mesmo que provavelmente jogou no primeiro *game*; na sequência, o bastão é passado para Ellie e ela será a protagonista desse. Assumir o controle de Abby pode ser uma estratégia para manipular os sentimentos do jogador, preparando-o para fazer com que se sinta traído. Em um primeiro momento ele não sabe quem é Abby e como sua história vai cruzar com Ellie, mas, assim como ela, está apenas sobrevivendo nesse mundo apocalíptico. A partir do ponto em que o jogador, controlando Ellie, vê Abby assassinando Joel de forma brutal, é possível afirmar que ele contribuiu para esse acontecimento e foi traído pela personagem que ajudou a manter viva. Esse evento, junto à incapacidade do jogador de impedir a morte de Joel, tem o

³² Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=534>. Acesso em 12 de fevereiro de 2025.

intuito de criar o sentimento de traição e o desejo de vingança, que são motores dessa narrativa.

Já em *Detroit*, a perspectiva de Connor, Kara e Marcus trazem diferentes reflexões sobre a relação entre androides e humanos naquele mundo ficcional. Connor é um androide detetive, ele tem funções claras e um compromisso com seu dever. No momento que o jogador é uma pessoa, um humano, controlando esse ser artificial que deveria se mostrar como imparcial, obediente e sujeito à sua programação, há um conflito, pois tem que tomar decisões que conflitam entre o personagem e o jogador. Esse dilema faz parte da narrativa, na qual os androides estão se libertando de sua programação e desenvolvendo sentimentos, como os humanos. Agir com empatia e emoção nesse *game* é contribuir para a corrupção do sistema do androide, enquanto, por outro lado, tomar ações fiéis ao que seria esperado de um androide na posição de Connor é como se o jogador estivesse traindo sua humanidade.

Na *gameplay* de Kara, é mostrado o vínculo entre um androide e uma suposta criança (mais tarde no *game* descobre-se que é um modelo infantil de androide) pelo senso de justiça e proteção de um indivíduo indefeso. Marcus, por sua vez, é uma figura que está inserida no contexto de luta pelos direitos dos androides, que passam a se enxergar como indivíduos pares aos humanos. Cada um deles apresenta uma mecânica ligeiramente diferente dos demais, mas a forma central de *gameplay* é aplicada a todos, incluindo um sistema de relação entre os personagens controlados e aqueles com os quais há interação.

No terceiro jogo escolhido para análise, *Hades*, pelo contrário do que vimos nos dois anteriores, apresenta os comandos já em um contexto em que o jogador precisa aprender e utilizá-los bem para manter Zagreu vivo. Esse *game* pode ser considerado difícil, ainda mais em sua primeira *run*, quando o jogador ainda não teve a oportunidade de fazer melhorias em seu personagem e em seu equipamento. Portanto, muito provavelmente, em sua primeira tentativa, o jogador irá morrer sem conseguir avançar muito. Quando Zagreu morre, ele retorna ao palácio de Hades e o jogador assume seu controle novamente. Sendo assim, o jogo já deixa claro seu funcionamento: não importa se Zagreu morrer, ele retornará e o jogador poderá tentar superar os desafios quantas vezes forem necessárias.

Ao fim da parte mais expositiva de cada um dos *games*, o jogador já tem na sua mente a ideia formada do que se trata a história do *game* e como ele deve ser jogado. *TLOU2* acompanhará a jornada de vingança de Ellie perseguindo Abby, com muitas seções de ação, com combate corpo a corpo, armado, sequências de furtividade e melhoria de personagem e de equipamentos, além da coleta de itens colecionáveis. *Hades* com a jornada de escape de Zagreu tentando alcançar a superfície e as formas de montar um conjunto de melhorias que

facilitará essa fuga com ajuda dos deuses do Olimpo. Em *Detroit* o jogador será responsável pelo futuro dos androides com cada uma de suas escolhas.

Tendo em vista a *gameplay* e a narrativa de cada um dos *games* após sua introdução, podemos partir para a análise. O primeiro momento está pautado nas regras e estrutura de jogo, juntamente à narrativa, pois a conjugação desses é a responsável por gerar uma obra coerente entre sua proposta de *gameplay* e narrativa em uma via de mão dupla.

4.3 REGRAS, ESTRUTURA DE JOGO E NARRATIVA

A introdução dos *games* tem como propósito apresentar os elementos que serão utilizados ao longo de cada um deles, a fim de familiarizar o jogador com a estrutura que será aplicada. As mecânicas de jogo devem ser condizentes com aquilo que é narrativamente apresentado, assim como a relação entre as habilidades dos personagens e as possibilidades de ação dentro do *game*, para que assim não haja confusão ou ilusão do jogador.

Ao ser inserido em um novo ambiente virtual, o jogador em algum momento vai testar os comandos e os limites, tentando acessar áreas que não parecem tão claras ou realizar ações que ele supõe serem possíveis. Cabe ao *game* apresentar suas ações de forma fiel àquela que os personagens podem realizar narrativamente, além de estruturar os níveis de forma a não causar confusão de onde as ações podem ser realizadas. É comum que existam, por exemplo, portas que não podem ser abertas, portanto, o *game* não deve apresentar um comando específico para abrir portas, ou, ao menos, inserir alguma interação do personagem com esse objeto, indicando que ela não pode ser aberta.

Em *TLOU2*, sendo um *game* de ação e aventura, são aplicados muitos momentos de combate, furtividade, solução de quebra-cabeças e exploração. Dentre as ações possíveis, há aquelas de movimentação (andar, correr, saltar etc.), de combate e furtividade (agachar, atacar, mirar e atirar etc.), exploração (coletar recursos, colecionáveis e conteúdo adicional) e também é necessário agir sobre o ambiente para solucionar os quebra-cabeças, empurrando, quebrando e interagindo com objetos. Há também o lado de progressão de personagem, que permite que melhorias sejam feitas a cada uma das duas personagens e seus armamentos, além de confeccionar equipamentos.

As demais ações possíveis no *game* são representadas pelo botão “triângulo”, usado para interações gerais ao longo do *game* (indicadas por meio da interface), como conversar com personagens, pegar e interagir com objetos e coletar recursos. Quando há a indicação de interação em um ponto que não se enquadra nessas situações, muito

provavelmente é uma deixa para iniciar uma *cutscene*, uma transição de capítulo ou apenas um ponto que engatilha um novo acontecimento, como uma indicação em uma porta.

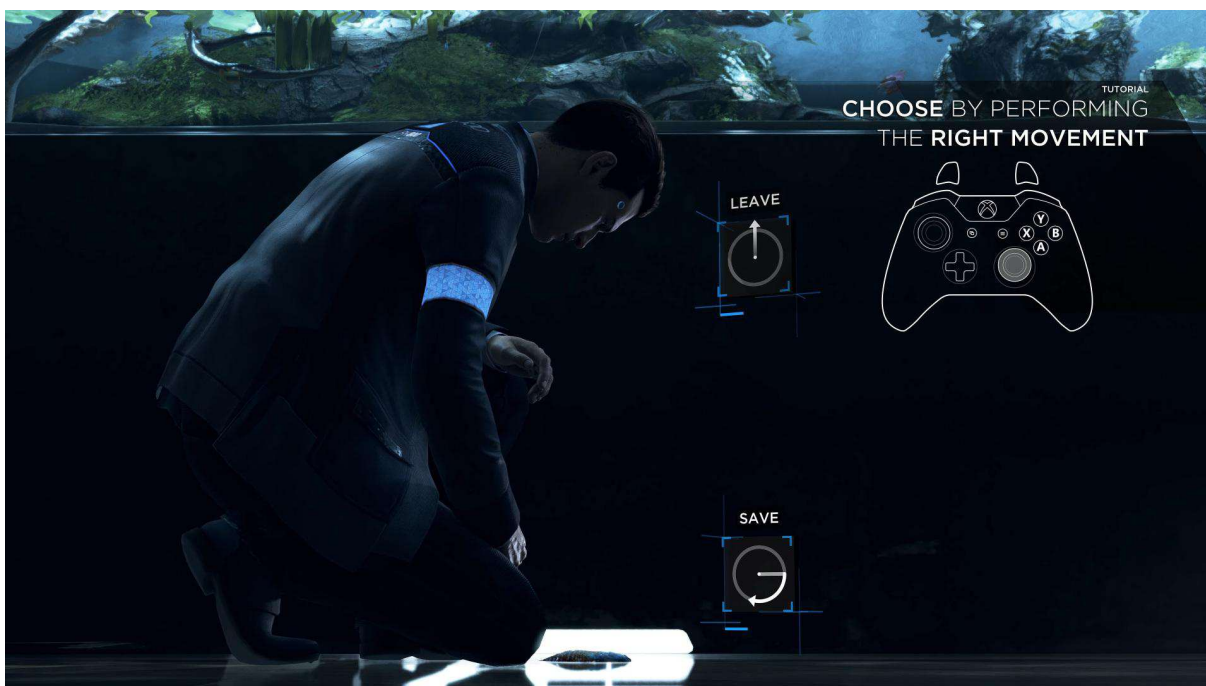
Essas ações são utilizadas para superar os desafios dos níveis a partir dos quais o *game* é estruturado e interagir com objetos em pontos importantes. Cada um dos níveis está associado a um capítulo ou momento narrativo. Passar de nível significa, portanto, não só progredir no *game*, como também desenvolver a narrativa. Tanto a *gameplay* quanto a história são unilineares e não multiformes, ou seja, não haverá mudanças com a interação do jogador, pois o *game* foi desenvolvido para contar uma história de uma única forma.

O impacto disso na *gameplay* pode ser identificado em seu sistema de progressão de nível com os *checkpoints*. Como visto anteriormente, esses são pontos de salvamento nos quais o jogador pode retornar caso falhe em uma etapa do *game*. Idealmente, ele nunca deixará a personagem sob seu controle morrer, pois isso faz com que o fluxo de narrativa e *gameplay* seja suspenso, uma situação que deve ser evitada (tanto por parte dos desenvolvedores quanto dos jogadores). A falha, narrativamente, significa o encerramento da narrativa; não há história a ser contada sem as personagens.

No entanto, como o *game* se mostra desafiador, é comum que o jogador falhe ocasionalmente e, no modo normal, não há punição por isso (no modo normal, em outras dificuldades pode representar o *game over* ou um retrocesso ainda maior). O *checkpoint* é presente mais para ajudar que para atrapalhar a experiência, podendo ser encontrado frequentemente após *cutscenes* ou imediatamente antes de seções que podem causar a morte de um personagem (combate, fuga ou mesmo atravessar locais perigosos).

Para *Detroit* essa relação se mostra diferente. Nesse caso, trata-se de um *game* que emprega a tomada de decisão do jogador como seu funcionamento central. Sua grande proposta é ser uma história na qual o jogador pode agir e decidir os rumos. No primeiro capítulo do *game*, o jogador assume o controle de Connor em uma situação em que uma menina está sendo feita de refém por um androide divergente (assim são chamados aqueles que saíram de sua programação padrão e desenvolveram sentimentos e comportamentos como dos humanos). Em todo o caminho, até que se encontre esse androide, há algumas interações que envolvem escolhas: salvar o peixe que pulou para fora do aquário, pegar ou não a arma encontrada no chão... e as perguntas que serão feitas para o comandante da polícia; e cada uma delas influencia o sucesso ou o fracasso dessa missão.

Figura 9: Tutorial de controles e escolha em *Detroit*



Fonte: Game UI Database³³

Ao confrontar o androide divergente, há múltiplos resultados possíveis, dentre eles: 1) Connor convence o androide a soltar a menina e se entregar; 2) o androide é morto pela polícia; 3) o androide se joga do prédio junto com a garota, ou até mesmo; 4) Connor se sacrifica para salvar a menina. Nesse último caso, o personagem controlado pelo jogador é morto e, normalmente, a *gameplay* se encerraria neste ponto. Por conta das múltiplas perspectivas empregadas no *game*, saltamos para capítulos com Kara e Marcus, mas, após eles, retomamos o controle de Connor, ou melhor, uma outra nova versão de Connor, um outro androide do mesmo modelo.

O *game* parece dar uma chance aos jogadores que não conseguiram manter seu personagem vivo, ao mesmo tempo que indica que não é isso que encerrará o *game*. No entanto, em missões mais adiante no *game*, há vários momentos em que as cenas são transformadas em uma sequência de *QTE's*, os *quick time events*, nos quais o jogador tem de ser rápido para inserir comandos. Há situações em que a falha do jogador resultará na morte do personagem sob seu controle e a história continuará daí. O *game* busca trazer significado e agência para cada ação do jogador, moldando o seu decorrer a partir daquilo que o jogador escolheu.

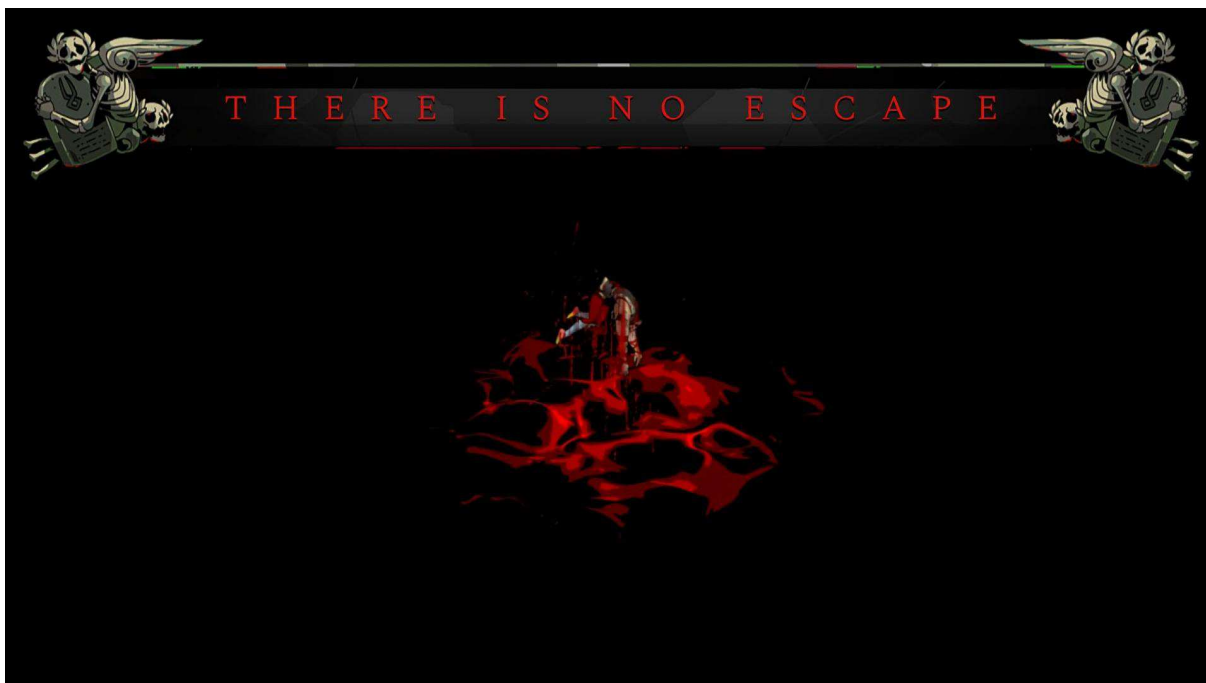
³³ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=373>. Acesso em: 12 de Fevereiro de 2025

A interface cumpre um papel importante nisso, indicando chance de sucesso de uma missão, o que agradou ou não a um personagem com o qual interagiu, como sua ação pode ter efeito no futuro ou para o que ele contribuiu. A forma como esses elementos são apresentados será abordada com maior atenção no capítulo dedicado à interface.

Em *Hades* é possível identificar uma relação bastante íntima entre narrativa e *gameplay*. Ambas parecem se justificar e não é possível afirmar de qual delas parte a premissa do jogo. Sendo um *roguelite*, é um gênero de jogo que implica repetição extrema por parte do jogador, tendo esse que tentar superar o mesmo caminho e os mesmos desafios várias vezes até que consiga se atingir o objetivo final, nesse caso, escapar do Hades. Ao mesmo tempo, a história contada corrobora para que o *game* fosse estruturado dessa forma. Zagreu, filho de Hades, nascido no submundo, quer fugir de casa por desentendimentos com seu pai; ele resolve então enfrentar o caminho para chegar à superfície e sair do reino de Hades. No entanto, o caminho não é fácil e ele é morto por desafios e inimigos, retornando à vida no templo onde nasceu.

Já é esperado do gênero do *game* que o jogador morra e recomece sua jornada toda vez, mas a narrativa escolhida e a história contada justificam o funcionamento do *game* e suas mecânicas. O objetivo primeiro do jogo é: escape do submundo. Em um dado momento, à medida que o jogador conversa com personagens após cada derrota em uma tentativa de fuga, a história se desenrola até o ponto em que Zagreu descobre que sua verdadeira mãe, Perséfone, se encontra na superfície. A partir desse ponto, narrativamente, o objetivo é alterado; Zagreu quer alcançar a superfície não só para fugir de seu pai, mas quer conhecer sua mãe. Entretanto no que diz respeito à *gameplay*, o objetivo se mantém, assim como o caminho para alcançá-lo: fique forte e alcance a superfície; mantendo a proposta inicial e reforçando a repetição do gênero.

Figura 10: Morte de Zagreu em *Hades*



Fonte: Game UI Database³⁴

Quando o jogador consegue alcançar o grande objetivo de sair do reino de Hades e estar na superfície, Zagreu e Perséfone se encontram e conversam. Como Zagreu é nascido no submundo, ele não pode ficar na superfície e, como o próprio *game* diz, ele é “pego pelo Lete” (uma variação da mensagem exibida na tela de morte para essa situação específica), e morre após um curto período de tempo, ressurgindo no templo de seu pai mais uma vez. Agora seu objetivo é alcançar a superfície novamente para estar com sua mãe mais uma vez. E, a partir do momento em que ele consegue realizar isso repetidas vezes e trazer Perséfone ao submundo, Hades percebe que seu filho pode ter alguma utilidade e o torna responsável por testar as defesas de seu reino e continuar tentando escapar.

A história e a *gameplay* são unilineares e são uniformes, não há uma variação no que acontece e nem a história se adapta às ações do jogador³⁵. Existem outras linhas narrativas presentes no *game*, como se fossem histórias complementares à principal, o que aprofunda o universo narrativo com informações adicionais de cada um dos personagens com quem Zagreu pode conversar.

³⁴ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=534>. Acesso em 12 de fevereiro de 2025.

³⁵ Até certo ponto, pois a história só avança de forma significativa ao conseguir alcançar a superfície repetidas vezes e isso depende do jogador, mas não há uma adaptação da história.

Muitas dessas formas de interagir com um *game* são possibilitadas por conta da interface. É ela que informa ao jogador o que fazer, qual botão pressionar, com o que pode interagir dentre muitas outras opções. Portanto, vamos adentrar agora em como a interface é aplicada nesses *games*, se inserindo entre o jogador e o sistema, estabelecendo a interatividade e outros processos decorrentes dessa.

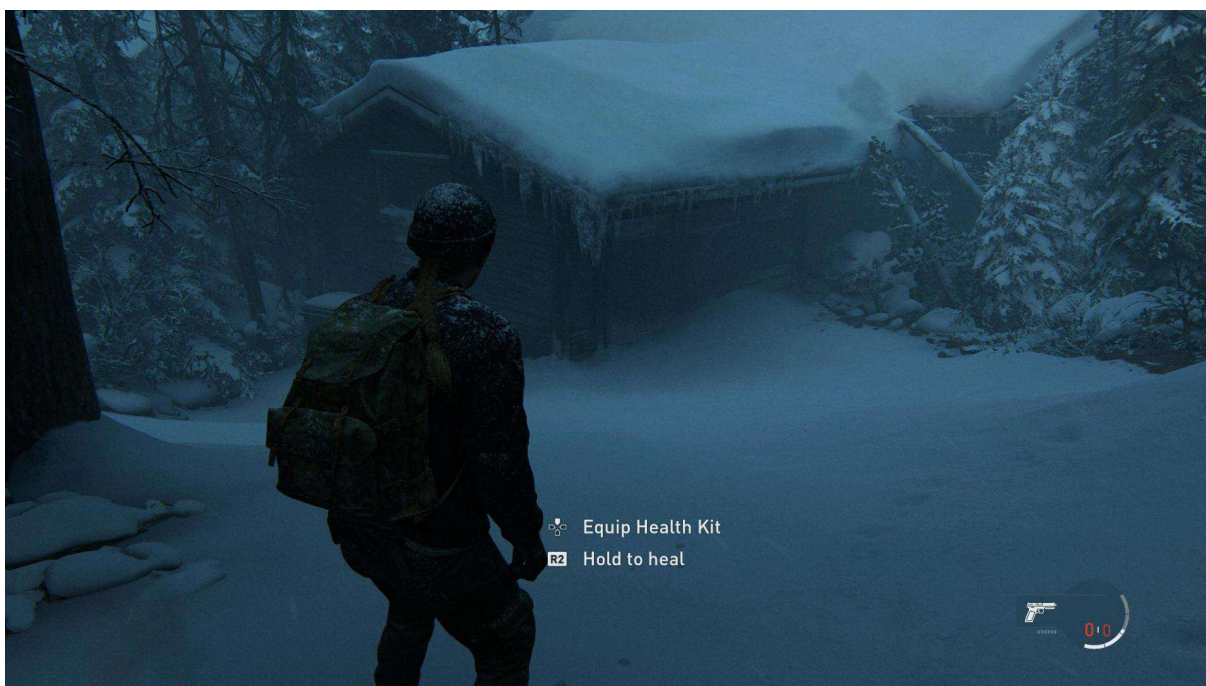
4.3 INTERFACE E SUA INSERÇÃO NO MUNDO FICCIONAL

Como visto anteriormente no trabalho, a interface tem como sua função primordial permitir a comunicação entre usuário e sistema. Ela pode aparecer como imagem, som ou texto, fornecendo alguma informação para o jogador ou convidando-o a interagir. No contexto de um *game*, a fim de promover maior imersão, ela deve se fazer presente permitindo a interação do jogador, mas deve, ao mesmo tempo, ser invisível e não invadir ou poluir a experiência do jogador, sob o risco de quebrar a imersão.

Dentre os *games* escolhidos para essa análise é possível identificar algumas formas de apresentação da interface que contribuem para essa invisibilidade. Alguns optam por uma interface simples e minimalista, com pouca informação visual, outros já pretendem inseri-la diegeticamente no *storyworld*, fazendo com que ela seja um elemento presente na história de alguma forma. Serão identificados, portanto, elementos estéticos escolhidos para a inserção da interface e os momentos em que algum tipo de interface é apresentado durante a *gameplay*.

Durante a introdução de *TLOU2* o tutorial é pautado na interface, as ações e os comandos são explicitamente descritos na tela para ajudar na compreensão do jogador, comunicando que ele deve pressionar um botão para que o personagem realize uma ação. Essa aplicação da interface se mostra presente majoritariamente nessa porção inicial, sendo usada para que o jogador assimile as informações necessárias para jogar o *game*. Posteriormente, ainda é possível encontrar momentos em que essa aplicação é repetida, mas envolve pontos em que o personagem adquire um novo equipamento ou nova habilidade e tem de aprender uma nova função, assim como o jogador.

Figura 11: Interface básica e tutorial em *TLOU2*



Fonte: Game UI Database

36

Ao longo da *gameplay* é possível identificar o uso constante da interface visual e sonora. A forma mais óbvia diz respeito aos equipamentos e à vida das personagens, que é a quase todo momento fixa na tela. Aqui encontram-se informações como qual armamento ou equipamento está selecionado, se é possível construir algum equipamento ou aprimorar uma habilidade. Além disso (e talvez até mais importante), a vida das personagens e a quantidade de munição disponível para seu equipamento, ambas encontradas no canto inferior direito.

Enquanto o jogador navega por diferentes ambientes no *game*, pequenos círculos brancos surgirão sobre alguns objetos, e, se aproximando deles, o símbolo do que se trata o objeto será exibido. Isso permite que o jogador colete itens (consumíveis e colecionáveis) que serão utilizados em sua *gameplay*, até mesmo buscando por algum específico. Nos momentos em que o jogador tem essa liberdade de navegação e não se encontra em uma área de combate, há a possibilidade de, ocasionalmente, ocorrer uma indicação sonora, comunicando que há uma interação disponível com o personagem que o está acompanhando ou com o próprio ambiente. Ao direcionar a câmera ao local correto, o jogador poderá ver o pequeno círculo com triângulo sinalizado e o símbolo de diálogo (dois balões de fala). Pode ser também que essas sinalizações ocorram por conta de um evento em um local e tempo específico, e, caso o jogador não interaja a tempo, a interação será perdida nessa *playthrough*.

³⁶ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=664>. Acesso em 12 de fevereiro de 2025.

Figura 12: Interação de diálogo em *TLOU2*



Fonte: Game UI Database³⁷

Não só em momentos de navegação há exibição de interface. Em combate, há a possibilidade de que a personagem sob controle do jogador seja capturada por um inimigo. Quando isso ocorre, o jogador não pode realizar nenhuma ação se não aquela indicada pelo *game* no momento, que é apertar “quadrado”, o botão relacionado a ataques, e “fazer força”, ajudando a personagem a resistir à investida de um inimigo. Há também indicações sonoras durante as seções de combate, como o assobio dos Serafitas (um grupo de inimigos), que é a forma de comunicação entre eles e, caso o jogador escute esse sinal, significa que ele foi encontrado e, muito provavelmente, será atacado com uma flecha. Ao ser atingido por uma, o jogador ainda pode jogar normalmente, mas o projétil causa dano constante à vida da personagem e a interface exibe que deve pressionar “R1” para remover o projétil e fazer com que a barra de vida pare de reduzir.

De modo geral, esses momentos em que é necessário que o jogador realize uma ação no meio do combate são alguns dos poucos em que a interface quer de fato chamar atenção para ela, mostrando-se essencial para a continuação da *gameplay* e da narrativa.

Embora não ocorra muitas vezes durante o *game*, existem também os casos em que a interface é utilizada durante *cutscenes*, tornando-as momentos interativos e

³⁷ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=664>. Acesso em 12 de fevereiro de 2025.

configurando um *QTE* (*quick time event*), de forma similar a quando é capturada em combate. Todas as vezes em que essa interação ocorre é em um contexto em que a personagem precisa “fazer força”, portanto, o comando exibido na tela é o “quadrado”. O jogador deve pressionar o comando para que a *gameplay* tenha continuidade.

Figura 13: *Quick Time Event* em *TLOU2*



Fonte: Game UI Database³⁸

Essa forma de exibição da interface (durante uma cena) é muito vista em *Detroit*, pois é o modo mais comum de se aplicar a tomada de decisão durante um *game*, especialmente nos casos de *games* que se apoiam nessa estrutura de jogo. Todos eles apresentam o comando que deve ser pressionado para realizar uma escolha e pelo menos uma breve descrição da ação ou fala que será escolhida. Apesar de fazer parte da estrutura de jogo, durante esses momentos não há muitas formas para justificar a presença desse tipo de interface, ela está ali apenas para permitir o tipo de interação necessária para se jogar o *game*.

Detroit está repleto de interfaces ao longo de sua *gameplay*. Grande parte das *cutscenes* exigem que o jogador insira algum comando (caso o personagem envolvido seja algum dos três que comanda) que simula a ação sendo executada³⁹, e para isso, elas devem ser

³⁸ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=664>. Acesso em 12 de fevereiro de 2025.

³⁹ A versão do *game* utilizada para essa análise é a original, lançada exclusivamente para PlayStation 4. Sendo assim, faz uso das funcionalidades do controle Dual Shock 4, que envolve sensores de movimento e até mesmo um painel touch, ampliando a gama de ações possíveis de serem realizadas e reproduzidas com esse controle.

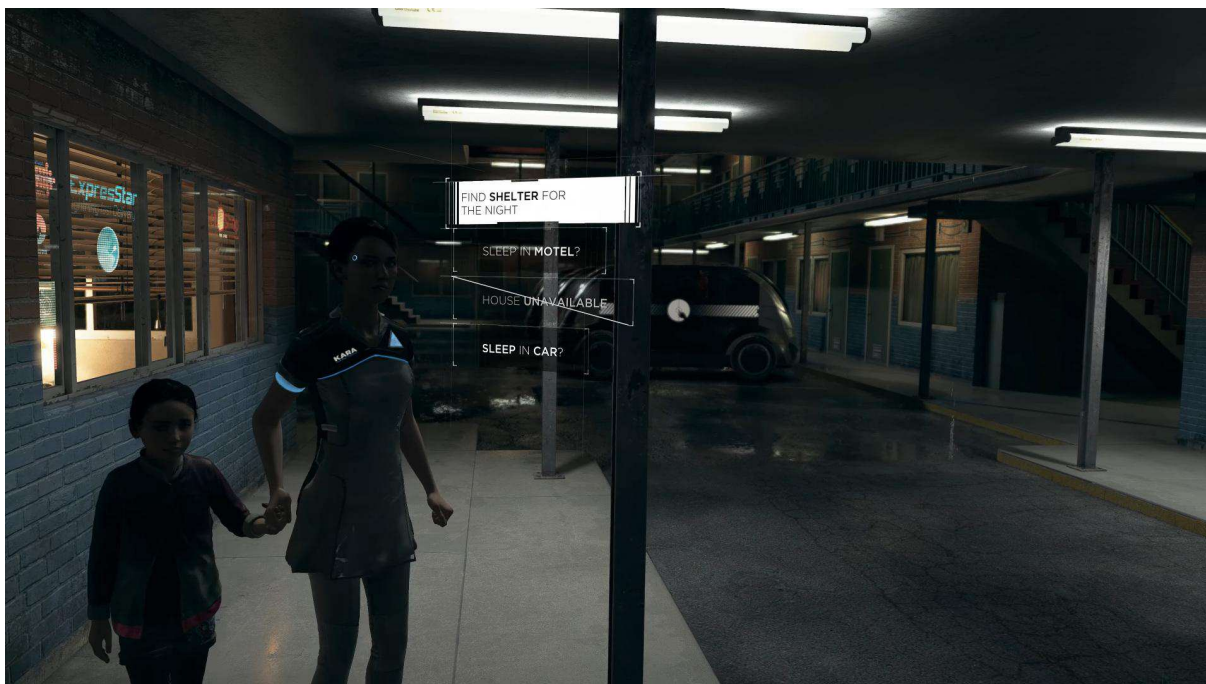
indicadas pela interface. Em sua aplicação, isso pode até mesmo ficar cansativo, e foi uma das reclamações da comunidade de jogadores do *game*, pois são ações sem significado e meramente mecânicas. A forma como esse tipo de interação se mostra diferente de outros será melhor explorada no próximo subcapítulo: Interatividade e Agência.

Nos demais momentos, o *game* faz uso da interface de forma estética, fazendo dela parte do mundo ficcional, um elemento diegético. Os personagens controlados são todos andróides, e há uma ideia de que eles possam enxergar o mundo de forma um pouco diferente daquela que os humanos enxergam. Então, partindo dessa premissa, a interface padrão do *game* apresenta um aspecto *high tech*, remetendo a elementos de tecnologia avançada. É uma interface que altera as texturas do *game*, tornando-as mais simples como se apenas a superfície dos objetos, estruturas e personagens presentes fossem escaneadas por sensores (os olhos do andróide). Quadros flutuantes que indicam textualmente os objetivos da missão ou seção atual, assim como etapas e possíveis interações com objetos no ambiente em que o jogador está inserido.

Essa interface não é exibida constantemente, o próprio jogador deve dar o comando para exibi-la, deixando-a, na maior parte do tempo, literalmente invisível. Os únicos momentos em que ela é exibida sem o comando do jogador é quando ele tenta seguir por um caminho que não deve, e ela aparece reforçando o objetivo e impedindo que siga por ali, como se fosse contra a programação do andróide, que estaria desobedecendo o objetivo estabelecido, exibido também pela interface no começo de cada missão ou capítulo.

Dentro desse modelo de interface, há alguns elementos que, apesar de seguirem o padrão estético do restante da interface, não parecem fazer parte desse sistema por ela representado e fogem da diegese. Algumas das opções dadas ao jogador são explicitadas por janelas flutuantes, indicando o que pode ser feito quando ele ativa a interface.

Figura 14: Interface exibindo objetivo e opções em *Detroit*



Fonte: Game UI Database⁴⁰

Ao interagir com outros personagens no *game*, dentre as opções de ação ou fala, há algumas que os agradam e outras que os desagradam, há um sistema de relacionamento entre os personagens. Quando uma decisão é tomada em uma situação que envolve outro personagem, no canto superior direito, surge um pequeno quadro indicando o resultado da ação no relacionamento entre ele e o personagem controlado.

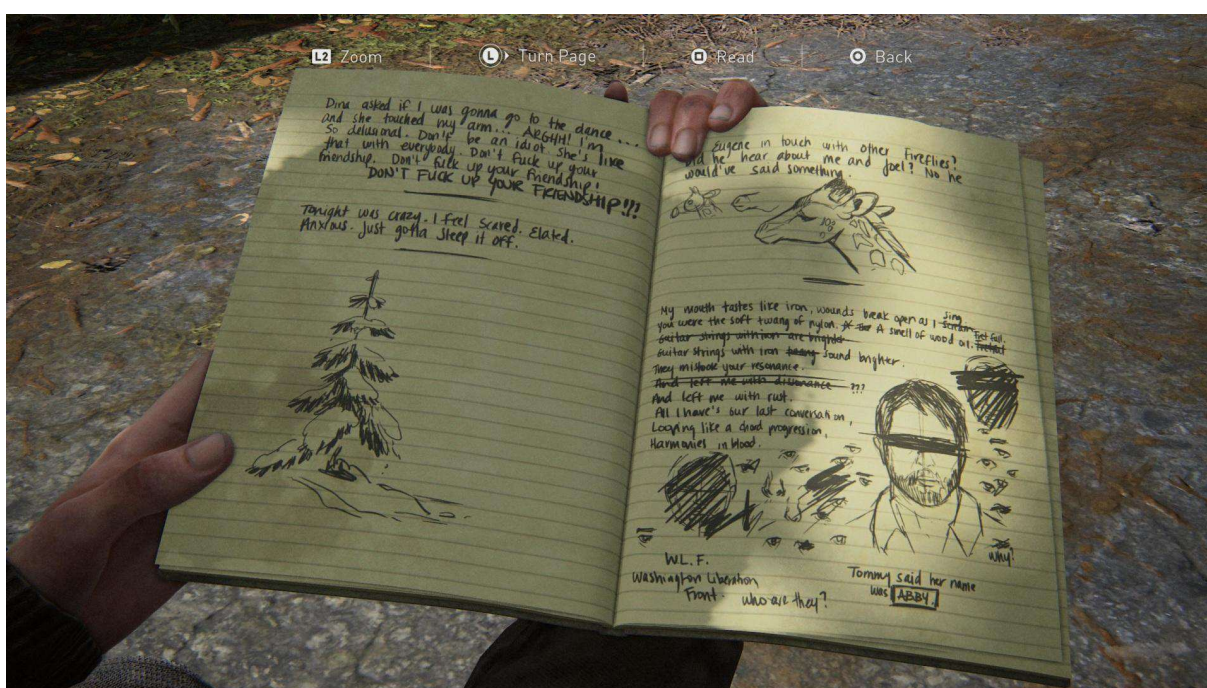
Da mesma forma que, especialmente durante a primeira cena de Connor, há a “Chance de Sucesso” de uma missão, influenciada pelas decisões e informações captadas. Ao final do capítulo, no caso em que Connor mente para o androide que tem a menina como refém, surge, também no canto superior direito, a frase “Instabilidade de Software”, acompanhada de uma seta apontando para cima, indicando um aumento. Essa mecânica tem a ver justamente com a situação que o jogador acabou de se deparar, um androide cuja instabilidade fez com que se libertasse de sua programação e desenvolvesse sentimentos tais quais os humanos. Com Marcus, essa aplicação da interface indica a direção que sua revolução está tomando, seja ela mais pacífica ou violenta.

TLOU2 também apresenta interfaces diegéticas, embora em menor escala e não tão importantes para a *gameplay*. A que se faz presente ao longo de todo o *game* é o caderno de Ellie. Ocasionalmente, ao passar por algum ponto no espaço, evento narrativo ou alguma

⁴⁰ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=373>. Acesso em: 12 de Fevereiro de 2025

interação específica, a personagem saca seu caderninho e a vemos escrevendo, desenhando ou rascunhando. Quando isso ocorre, o *game* indica para pressionar um botão para ver o caderno, e, ao pressionar, Ellie saca seu caderno e abre, permitindo que o jogador o veja com seus olhos. Esse caderno contém informações adicionais sobre a história, relacionadas principalmente ao íntimo de Ellie e seus sentimentos. É uma forma de evitar a superexposição de elementos subjetivos por meio de diálogos ou cenas, mas ainda deixando disponível ao jogador caso ele deseje se aprofundar nesse lado da personagem.

Figura 15: Caderno de Ellie



Fonte: Game UI Database⁴¹

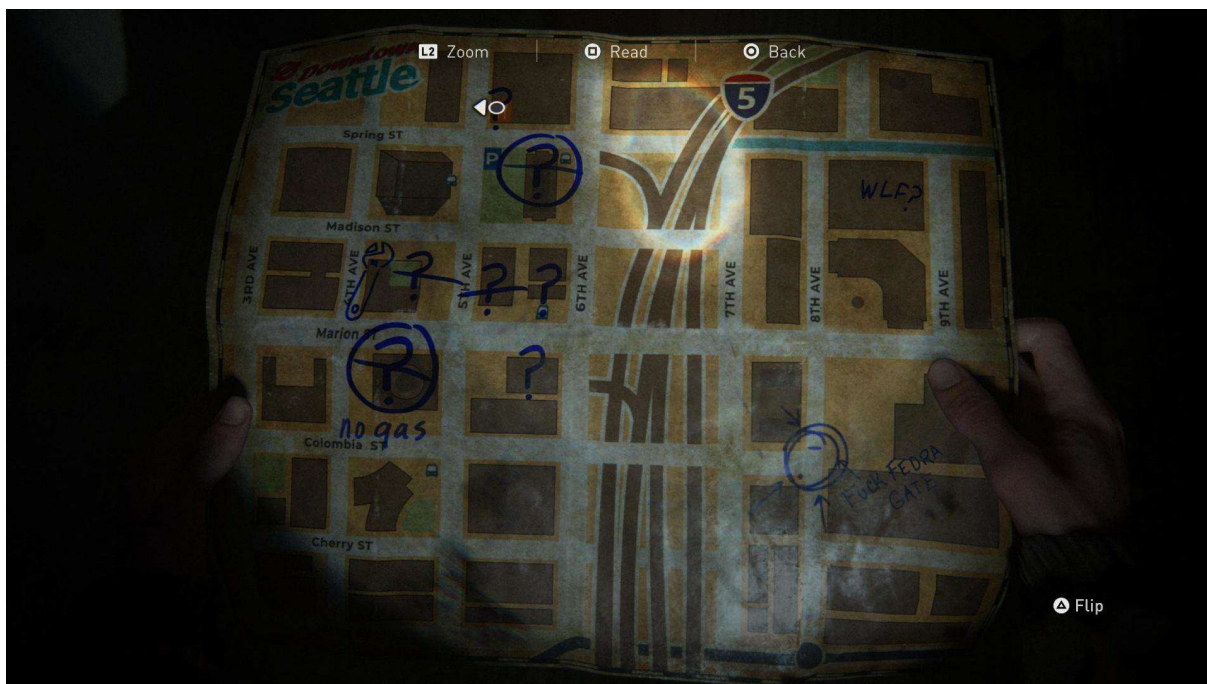
Outra forma similar acontece durante um trecho específico do *game*, quando Ellie e Dina vão para Seattle em busca de Abby. Chegando à cidade, elas se encontram em uma área vasta, aberta, quase totalmente explorável; e durante o primeiro momento de exploração, é encontrado um mapa, usado para navegar na área. Em *games* de mundo aberto ou com grandes áreas de exploração, é comum que os mapas façam parte da interface fixa apresentada ao jogador, sendo exibido constantemente em algum dos quatro cantos da tela.

No caso de *TLOU2*, o mapa é um objeto que está com Ellie, e toda vez que o jogador quer ver algo nele, a personagem saca o mapa e é possível visualizar todos os seus elementos. Além disso, sendo um objeto diegético, que faz parte da história, Ellie faz

⁴¹ Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=664>. Acesso em 12 de fevereiro de 2025.

anotações nele, para se localizar, e o jogador pode acompanhar essas anotações, que incluem pontos de interesse (sinalizados por pontos de interrogação), locais que já foram totalmente explorados (representados por um “X”) e alguns pontos de referência. O único aspecto que foge da diegese é a seta que indica onde o jogador se encontra no momento, estando presente ali apenas para a praticidade de se localizar no mundo.

Figura 16: Mapa de Seattle em *TLOU2*



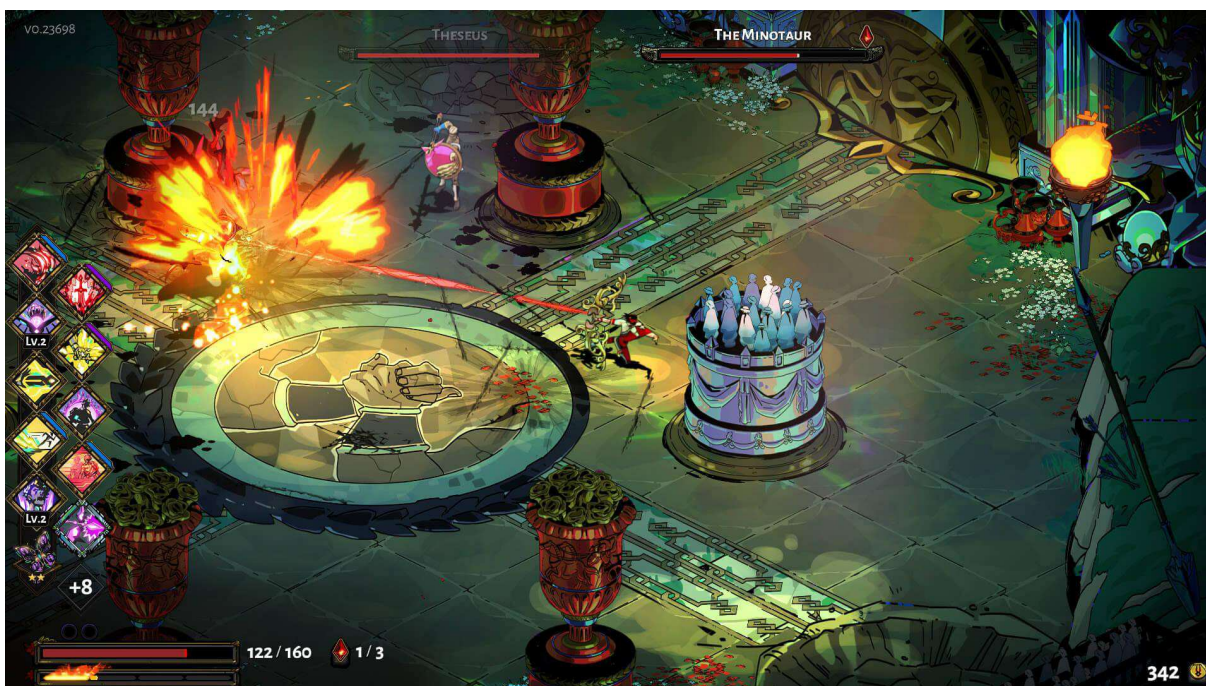
Fonte: Game UI Database⁴²

Tanto *TLOU2* quanto *Detroit* apresentam formas muito características de usar a interface, tendo inclusive um visual de fácil entendimento e identificação, que os destacam dentre outros games. *Hades* segue a mesma linha de uma estética característica, mas a funcionalidade de sua interface é muito mais próxima daquela vista em games no geral.

Durante as *runs* de *Hades*, o momento principal de sua *gameplay*, constantemente é exibida a interface padrão do jogo, de forma fixa. Nela, é possível encontrar informações como a barra de vida do personagem, suas bênçãos (melhorias oferecidas pelos deuses do Olimpo), pingente em uso, ouro disponível e outros recursos. Embora seja fixa, ela se encontra nas extremidades da tela, deixando todo o centro livre para ação do jogo, que demanda atenção especial do jogador, caso queira sucesso em sua tentativa de fuga com Zagreu.

⁴² Disponível em: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=664>. Acesso em 12 de fevereiro de 2025.

Figura 17: Interface padrão de combate em *Hades*



Fonte: Interface In Game⁴³

Junto a essas informações, em situações específicas podem surgir outras adicionais, relacionadas a habilidades adquiridas, inimigos enfrentados ou itens em uso. Todas possuem seus devidos lugares para se encaixarem na interface fixa, mas sua exibição está condicionada a fatores que dependem do jogador. O “Medidor de Vida” só aparecerá debaixo da barra de vida quando a benção de ajuda de algum deus for escolhida. Os ícones de “Desafio a Morte” (que revivem Zagreu em uma *run*) apenas quando essa habilidade for selecionada antes de uma tentativa de fuga; quando se deparar com um inimigo forte ou um chefe (inimigos muito mais fortes que os comuns, encontrados ao final de cada uma das áreas), a barra de vida deles será exibida no topo da tela.

Há outras interfaces que não são fixadas à tela, mas aparecem constantemente e repetidas vezes durante a *gameplay*. Causar dano a um inimigo fará com que surja um número acima de sua cabeça, indicando o dano causado e, logo em seguida, sua própria barra de vida já reduzida (ou completa nos casos em que o inimigo tem um escudo). Quando um inimigo estiver preparando um ataque à distância, surge também uma exclamação acima de sua cabeça, permitindo que o jogador consiga visualizar e reagir mais consistentemente a esse tipo de ataque.

⁴³ Disponível em: <https://interfaceingame.com/games/hades/>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2025

Quando o jogador avança entre áreas, faz uma escolha (de item ou bênção) ou conclui um desafio, no canto superior direito surge o símbolo do *game* informando que está sendo salvo. Em *Detroit* ocorre o mesmo, mas com um círculo que representa um dispositivo que os androides têm na cabeça. Como *Hades* não tem *cutscenes* (apenas aquelas pequenas no início de parte das *runs*), os diálogos com personagens utilizam uma interface com caixas de diálogo alternado entre os personagens, acompanhados de sua imagem e narrados por suas respectivas vozes. Durante desafios, em algumas câmaras específicas, no canto superior esquerdo surgirá pelo menos uma linha de texto com uma *checkbox*, informando o objetivo e marcando a caixa no momento em que for concluído.

Esse uso da interface, se referindo a objetivos e também a instruções, é visto mais frequentemente no palácio de Hades, o saguão do *game*. Enquanto Zagreu está lá, em dados momentos da narrativa do *game*, será indicado que ele deve falar com algum personagem ou ir até alguma área específica, fazendo com que consiga novas informações narrativas, construindo esse mundo cada vez mais profundamente. Aqui também são exibidos pontos de exclamação quando é possível interagir com algum personagem ou objeto, seja por motivos narrativos, com os vendedores, pois há uma melhoria disponível para o palácio, ou mesmo com objetos por concluir um objetivo ou desbloquear uma nova funcionalidade.

De modo geral, é possível dizer que há também uma interface sonora em certo grau, comunicada através da voz do próprio protagonista, estabelecendo objetivos com seus próprios pensamentos e falas. Isso não é visto apenas em *Hades*, no qual Zagreu fala bastante sozinho, mas Ellie também em *TLOU2*, falando com ela mesma ou com quem a estiver acompanhando. Essa é uma forma de indicar um objetivo sem invadir a tela do jogador e ainda associá-la à conclusão de uma etapa, desafio ou evento narrativo.

Recapitulando, cada um desses *games* apresenta uma aplicação distinta da interface. *TLOU2* aposta no minimalismo como forma de alcançar a invisibilidade de sua interface, trazendo visuais simples que não poluem a tela. *Detroit* já segue outro caminho e tenta torná-la invisível fazendo dela parte do *storyworld*, traduzindo para o jogador o modo como os personagens que controla enxergam o mundo. *Hades* não apresenta muitos esforços para tornar sua interface invisível, dado que suas informações são constantemente importantes para sua *gameplay*, mas mantém o estilo dela fiel à estética adotada no resto do *game*.

A interface é essencial para que o jogador possa jogar o *game* e compreender o que deve ou pode fazer durante a *gameplay*. É esse elemento que permite a comunicação entre sistema e jogador, tornando possível a interação entre as duas partes e a transformação de um

produto estático em um dotado de interatividade e com potencial de gerar a percepção de agência a seu usuário.

4.4 IMPLEMENTANDO INTERATIVIDADE E AGÊNCIA

Como visto anteriormente ao longo do trabalho, os *games* são, essencialmente, sistemas interativos e não necessariamente possuem narrativa, embora a maior parte deles possua algum tipo de narrativa. O desafio em seu desenvolvimento não está em inserir interação e narrativa em um sistema, mas conjugá-los, fazendo com que os dois se articulem em prol da obra como um todo. Apresentando os *games*, houve um esforço para explicar sua *gameplay* a partir da sua narrativa (ou vice-versa) em termos gerais, o que é possível no *storyworld* e o que é permitido e possível de ser feito sob controle do jogador. Esse capítulo, portanto, se aprofundará ainda mais nessa questão, abordando a forma como o sistema se utiliza de sua interatividade para dar sentido às ações do jogador e levar (ou não) à sensação de agência.

Interatividade é o fenômeno de interação, quando dois ou mais participantes trocam informação (Landay *apud* Wolf & Perron, 2014), no caso dos *games*: jogador e sistema. Os *games* convidam o jogador a participar ativamente da história e dependem da interação do jogador para se desenrolar, tanto como sistema quanto como narrativa, dentro daquilo que foi planejado por seus desenvolvedores.

TLOU2 é um *game* que apresenta uma única história, contada da mesma forma independentemente de como o jogador o jogue. Claro, assim como outros modelos narrativos, apresenta diversos elementos e estratégias para contar essa história, como *flashbacks* e mudanças de perspectiva, mas há uma estrutura clara e fixa, que não é influenciada pelas ações do jogador. Portanto, é um *game* unilinear e não multiforme.

A única variação narrativa possível se encontra na morte de personagens durante a *gameplay*, que, apesar de apresentar uma animação, uma pequena *cutscene*, implica o *game over*. Essas situações fazem com que o jogador regresse ao seu último *checkpoint* e retome a história e *gameplay* dali, até que consiga superar a seção do *game* com seus personagens vivos. A existência da animação para as mais diversas formas possíveis de morte, junto ao regresso a um ponto anterior, dão a impressão que o jogo diz: “essa história poderia terminar aqui, mas não é assim”.

A história de *TLOU2* não existe sem Ellie, Abby ou qualquer outro personagem que acompanhe as protagonistas durante suas respectivas *gameplays*. Não existe uma linha narrativa em que Ellie morreu e o jogo dá continuidade às partes de Abby ou vice-versa. Há

apenas uma forma de se contar essa história e ela depende desses dois lados. Portanto, como a narrativa não pode ser alterada a partir da ação do jogador, não é possível identificar agência narrativa nesse *game*.

A ausência de agência nesse *game*, no entanto, não pode ser entendida como falta de interatividade. O *game* está repleto de recursos que promovem a interação entre jogador, sistema e história. Como apontado no capítulo de análise dedicado à interface, essa é responsável por permitir a aplicação da interatividade. Durante a exploração, há diversos momentos em que é possível interagir com algum objeto ou personagem que levará a um momento que aprofunda a narrativa desse mundo ficcional. A sinalização de que há um diálogo disponível com o personagem que acompanha o jogador é uma situação que depende de sua interação para que esse lado da história se desenvolva. Mesmo assim, isso não pode ser considerado agência, mas apenas uma oportunidade de acessar um conteúdo adicional à narrativa principal. Outras formas de conteúdo de mesmo teor serão vistas com maior atenção no capítulo dedicado à navegação espacial e à narrativa ambiental.

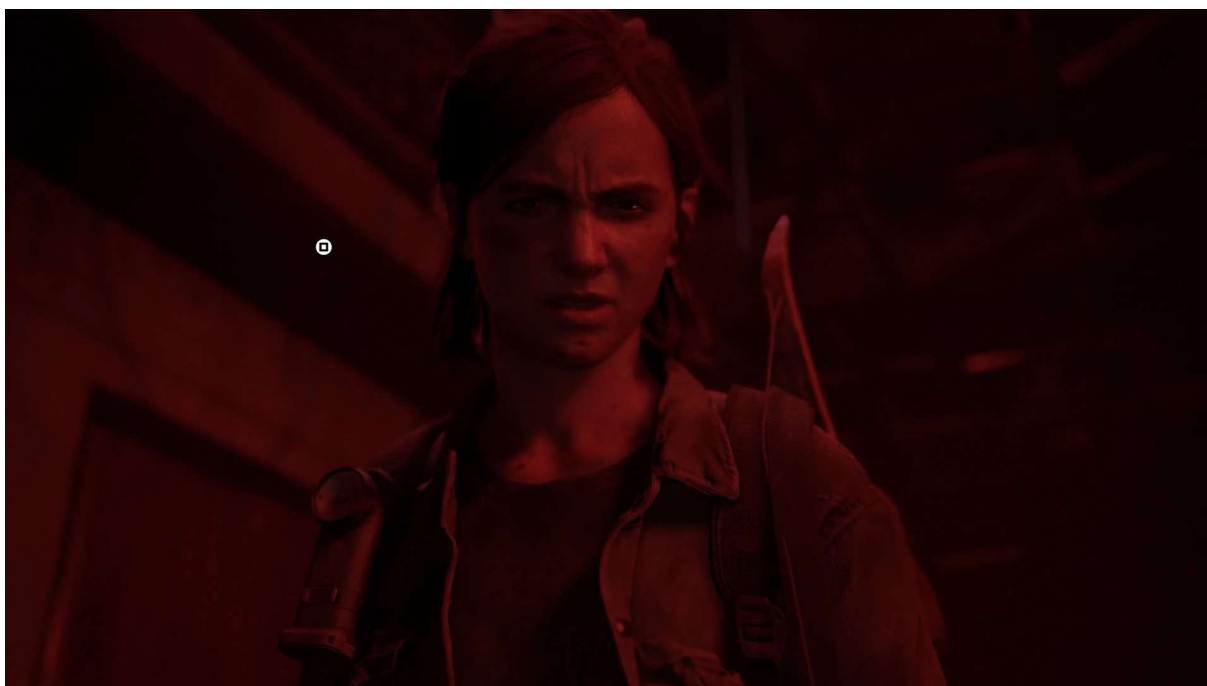
Os demais momentos em que a interface surge para acionar o jogador e tornar a história interativa podem ser identificados nos momentos em que é capturado em combate ou durante *cutscenes* (como visto no capítulo anterior). Normalmente as cenas são momentos em que o usuário deixa de ser um jogador ativo e passa a ser um espectador, apenas assistindo ao que os personagens fazem, sem ter nenhum poder de ação. A partir do momento em que a cena exibe um comando (através de uma interface visual), representando um dos botões que o jogador utiliza, essa cena deixa de ser passiva e convoca o jogador para retomar o controle. Não é mais apenas Ellie ou Abby resistindo a um ataque, o jogador está contribuindo para que elas saiam vivas da situação.

É a partir desse modelo de interatividade que podemos chegar a uma das cenas que motivaram a realização deste trabalho. Em um dado momento do *game*, durante a *gameplay* de Ellie, o jogador chega a um hospital na cidade de Seattle, uma das bases do grupo WLF (*Washington Liberation Force*, também conhecidos como *wolfs*, ou lobos em português), grupo do qual Abby faz parte. Ellie está em busca da sua vingança e acaba cruzando com Nora, uma amiga de Abby, que se recusa a dizer como encontrá-la, e assim se inicia uma perseguição. O jogador tem de controlar Ellie, ultrapassando vários obstáculos até alcançar Nora.

Quando finalmente alcança, é iniciada uma *cutscene* em que Nora se encontra presa em uma sala infestada por esporos, mortais aos humanos, mas Ellie é imune. Nesse momento o jogador já não tem controle, e ela está encurralada, sozinha com Ellie, que está

tomada por fúria e sedenta por vingança. Aqui é possível ver elementos do melodrama, pois há apenas uma luz vermelha deixando toda a cena dessa cor, representando o ódio de Ellie. Após o diálogo entre as duas, no qual Ellie tenta extrair qualquer informação possível sobre Abby, Nora se recusa ainda a falar, apesar das ameaças de morte proferidas pela protagonista.

Figura 18: Ellie ataca Nora



Fonte: JELLIS Gamer⁴⁴

Nesse momento, a câmera exibe apenas o rosto de Ellie com uma expressão de raiva, e surge ao lado de seu rosto uma pequena interface, exibindo o botão “quadrado”, relacionado à ação de atacar nesse game. A cena não tem sequência enquanto o jogador não pressiona o comando e, ao fazer isso, Ellie acerta Nora com um cano. A câmera não deixa o seu rosto e, após o primeiro golpe, novamente o comando aparece. Mais uma vez Ellie ataca. E de novo. Imediatamente depois do terceiro golpe, a cena corta e ocorre uma elipse para Ellie chegando abalada e ensanguentada no local onde está abrigada com Dina.

A aplicação da interatividade dessa cena tem por objetivo conjugar a ação narrativa de Ellie com a ação comandada pelo jogador. Não foi Ellie que atacou uma mulher indefesa até a morte. Foi o jogador. Não foi apenas Ellie que agiu por vingança, pois o jogador compartilha desse sentimento com ela. Tornar essa cena interativa faz com que a

⁴⁴ Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z0GWJoSVZhI&t=1s&pp=ygUWdGxvdTlgZWxsaWUga2lsbHMgdm9yYQ%3D%3D>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2025.

percepção do jogador não seja apenas que a personagem cometeu um ato de tamanha violência; ele mesmo fez isso e mesmo que não tenha tido escolha, Ellie também acreditava não ter.

Essa forma de integração entre narrativa e *gameplay* é o eixo principal de *Detroit*. Já foi abordado sobre como esse é um *game* que aplica a tomada de decisão como uma de suas principais mecânicas de jogo e como a interface é usada durante *cutscenes* para torná-las momentos interativos. Quando isso ocorre em *TLOU2*, estamos falando de um jogo que não busca trazer agência ao jogador, mas quer ainda a experiência interativa, aproximando a ação do jogador e do personagem. No caso de *Detroit*, o jogador já tem a experiência, desde o começo, de que suas ações têm consequências e que deve fazer escolhas com cuidado e consciência.

Além das escolhas, durante algumas cenas é necessário que o jogador reproduza alguns movimentos para que elas tenham continuidade. O primeiro momento em que isso é percebido claramente é na primeira *gameplay* de Kara, no terceiro capítulo do jogo, quando Todd, seu proprietário, ordena que limpe a casa. Para deixar a casa limpa, o jogador tem de andar com Kara pelo espaço da casa e juntar lixo, lavar louças e botar roupas para lavar. Cada uma dessas ações, para serem completas, exigem que o jogador insira comandos, por menor que sejam.

Figura 19: Comando durante cena em *Detroit*



Fonte: Gamer Max Channel⁴⁵

Como essa é a primeira vez em que essa forma de interação é aplicada de forma mais consistente e durante um momento em que não há ação, é fácil aceitar que isso deve ser feito. No entanto, esse padrão se repete ao longo de todo o *game*, como o abrir do zíper de uma mala, o que desagradou parte da comunidade, pois são ações que não apresentam impacto nenhum sobre o decorrer do *game*, sendo puramente mecânicas, mas exigidas para que uma cena prossiga.

A forma mais contundente de aplicar a interação do jogador durante uma cena é, na verdade, com os *QTE*, pois com eles as cenas são estruturadas em torno dessas pequenas ações e ter sucesso ou fracassar em sua execução pode influenciar o decorrer narrativo. Na segunda cena de Kara, “Noite chuvosa”, após se deparar com uma discussão envolvendo Todd, Alice (sua filha) e Kara, ela é ordenada que fique no lugar. No entanto, o jogador sabe que ficar parado fará com que ocorra alguma agressão, pois já viu que Todd é um homem instável por conta das drogas. Uma das opções que ele tem nesse momento é de desobedecer a ordem de Todd, tornando Kara uma androide divergente, e ir atrás de Alice para protegê-la.

Sendo essa a opção escolhida, inicia-se uma sequência de fuga repleta de *QTE*. Caso o jogador tenha sucesso inserindo os comandos, a fuga é rápida. Caso falhe repetidas

⁴⁵ Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=JVywqFx0GdE&t=443s&pp=ygUZZGV0cm9pdCBnYW1lciBtYXggY2hhbm5lbA%3D%3D>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2025.

vezes, Todd captura Kara e a destrói, levando ao fim da linha narrativa dessa personagem, que não retorna em nenhum momento futuro. Há uma diferença, portanto, entre as duas formas de se trazer interatividade para uma cena, especialmente sobre a sensação de agência gerada a partir das ações do jogador.

A história de *Detroit* foi planejada para suportar as escolhas do jogador e apresentar situações narrativas que são consequência de suas escolhas. Esse é o caso em que os *games* conseguem com maior maestria tornar o jogador responsável pelo que acontece na história. Dessa forma, o processo na mente do jogador se aproxima mais da percepção que ele realizou ações e levou a uma situação e não só que assistiu a uma ação sendo realizada pelo personagem do *game*.

Essa percepção é similar em *Hades*. Como é um *game* no qual o jogador está constantemente controlando Zagreu e de fato jogando, é como se o próprio jogador estivesse realizando as ações e enfrentando os desafios, especialmente pelas poucas interrupções dada a escassez de *cutscenes*. Os poucos momentos em que a *gameplay* é suspensa para que ocorra um diálogo de teor narrativo são breves e não prendem o jogador por muito tempo (caso ele deseje, pode inclusive pular os diálogos), mas nesses pontos não há o que o jogador fazer, são momentos puramente passivos e expositivos.

O *game* foca nos momentos interativos, em que as ações do jogador se confundem com as ações do personagem. No entanto, não é um *game* que busca gerar agência (ao menos narrativa) ao jogador, embora apresente algumas formas de escolhas. O começo de cada *run* já dá ao jogador a oportunidade de selecionar os equipamentos com os quais quer jogar; dentro de cada tentativa de fuga, ele é responsável por escolher o caminho que irá percorrer (em algum momento, todos convergem para o mesmo ponto), as melhorias divinas e os itens que irá coletar. Mas quando olhamos o lado narrativo do *game*, há apenas uma história a ser contada e ela não pode ser alterada pelo jogador (em sua maior parte).

O desenvolvimento narrativo sofre influência do jogador apenas no que diz respeito à ordem em que ele escolhe se aprofundar. Cada personagem, especialmente aqueles que se encontram no palácio de Hades, compartilhará um pouco mais de sua história cada vez que o jogador interagir com eles, seja apenas para conversar ou mesmo para presentear-los. A história de cada um desses personagens não tem influência sobre a linha narrativa principal (que envolve Zagreu, Hades, e Perséfone principalmente), mas servem para complementar e enriquecer a ficcionalidade desse *storyworld*.

Todo *game* é dotado de interatividade em grande parte de sua estrutura, alguns mais, outros menos, mas todos eles são marcados por essa característica. A interação entre

jogador e sistema tem o potencial de enriquecer a experiência de *gameplay* e de narrativa, especialmente no que diz respeito a dar sentido às ações do jogador. Embora nem sempre ocorra, a capacidade de gerar a sensação de agência através das ações realizadas pelo jogador é um aspecto importante dos *games*, visto raramente em outras mídias narrativas.

Importante reiterar que não há uma fórmula que leve ao equilíbrio “perfeito” na conjugação entre narrativa e interatividade; cada desenvolvedor, dentro da proposta de seu *game*, tem de identificar quais suas intenções e como esses dois lados podem se beneficiar um do outro. *TLOU2* com sua história linear não permite que o jogador influencie em seu decorrer, mas o põe em uma situação em que suas ações e emoções se confundem com a da protagonista. *Detroit* já se propõe a fazer com que cada ação tenha seu valor e leve a um caminho narrativo que o próprio jogador constrói. Entretanto, ao tentar aplicar a interatividade constantemente, pode-se criar alguns momentos frustrantes em que as ações carregadas de significado e impacto se tornam apenas ações mecânicas sem nenhuma influência. *Hades* permite que o jogador escolha a ordem do que quer experienciar e faz com que seu sucesso ou falha seja fator para o desenrolar da história sendo contada, de forma que narrativa e *gameplay* estão constantemente de mãos dadas, se apoiando uma na outra.

A possibilidade de interagir com um mundo ficcional é uma das partes mais interessantes de um *game*. Agir em e reagir a um mundo que rodeia o usuário de forma a agregar conteúdo narrativo é uma característica quase exclusiva aos *games* e seus *storyworlds*, que estão também repletos de informação.

4.5 A EXPLORAÇÃO DE UM AMBIENTE COMO FORMA DE *STORYTELLING*

A estrutura de um *game* não diz respeito apenas a *gameplay*, regras e objetivos, nela se encontra também o espaço em que esse *game* ocorre, seja ele bidimensional, tridimensional ou até mais que isso. Enquanto em um livro ou um filme conhecemos um espaço a partir de sua descrição, em *games* podemos explorar e nos mover por eles (Murray, 2003). Esse capítulo irá se debruçar sobre formas de interação entre jogador e ambiente virtual, a navegação espacial e o *storytelling* ambiental.

Explorar o ambiente virtual de um *game* é uma atividade que mostra certa independência da estrutura de jogo (Murray, 2003). Embora o espaço e suas delimitações estejam inscritas já na programação do *game*, o ato de explorar não necessariamente faz parte de seu conjunto de regras e objetivos. A participação do jogador nesses ambientes deve ser planejada e restringida, especialmente em *games* narrativos, evitando o jogo livre, ao mesmo

tempo em que o dá liberdade para explorar e o estimula, tornando uma experiência não meramente passiva.

Inserir o jogador no ambiente virtual de um *game* não deve deixá-lo apenas como um visitante passivo, mas deve permitir que ele seja um personagem ativo dentro desse mundo. Para isso, deve ocorrer a interação entre ambiente e jogador, gerando nele a sensação de presença. Estar presente em um ambiente virtual é similar à percepção de agência, dando ao jogador a impressão de que ele age dentro de um mundo e esse mundo reage a ele.

Há *games* que exigem que o jogador se movimente pelo espaço e interaja com ele, procurando a solução para um quebra-cabeças. Embora essa relação possa ser identificada como ação e reação entre jogador e mundo, ela apresenta uma relação fortemente ligada ao lado lúdico de um *game*; é apenas um desafio que deve ser superado, mas ainda gera um resultado satisfatório ao jogador, pois ele foi o responsável por solucionar o problema.

A carga narrativa dos ambientes virtuais em *games* se encontra em sua maior parte durante os momentos de exploração mais livre. O *storytelling* ambiental (Jenkins, 2004) contribui para o enriquecimento da narrativa sem que haja a necessidade de um momento de exposição passiva. Em *TLOU2*, quando o jogador assume o controle de Joel no primeiro trecho de *gameplay*, é possível ver as condições em que aquele mundo já conhecido se encontra. Ver que a natureza invadiu ainda mais as cidades comunica ao jogador que alguns anos se passaram desde a última vez (narrativamente falando) em que esteve ali.

Durante a exploração na *gameplay* de Ellie e Abby, assim como o jogador coleta recursos, pode também coletar outros itens, como visto anteriormente, entre eles colecionáveis e até mesmo cartas. Essas cartas, quando coletadas, podem ser imediatamente lidas e, posteriormente, podem ser acessadas através de um menu. Cada uma delas contém alguma história sobre personagens que o jogador não encontrou, mas estiveram por ali. São histórias complementares para esse universo, que dependem de ser encontradas pelo jogador para existirem narrativamente durante sua *gameplay*. Um dos exemplos mais marcantes se dá na região em que Ellie encontra o arco e as flechas que usará no restante do *game*.

No capítulo em que isso ocorre, Ellie se encontra em uma rua tomada por agentes da WLF, em Hillcrest. Nela, as lojas que haviam ali estão totalmente abandonadas e tomadas pela vegetação. Explorando o ambiente, especialmente no interior dessas estruturas, o jogador pode encontrar algumas cartas escritas por, ou fazendo referência a um homem chamado Boris. Em uma dessas cartas ou notas, há, inclusive, uma ilustração, um desenho a mão de um homem empunhando um arco.

Figura 20: Carta para Boris

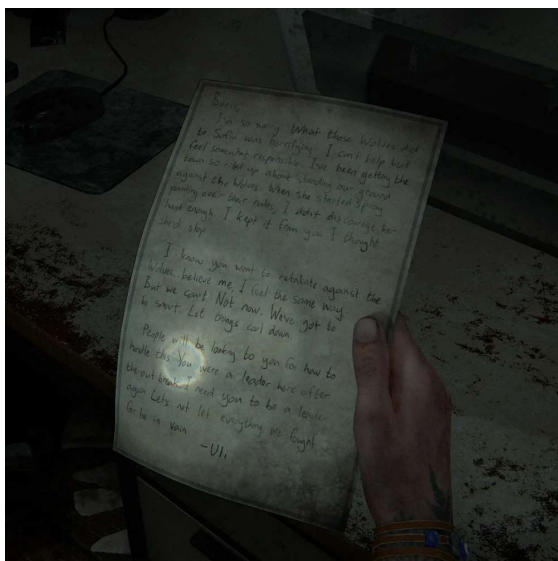
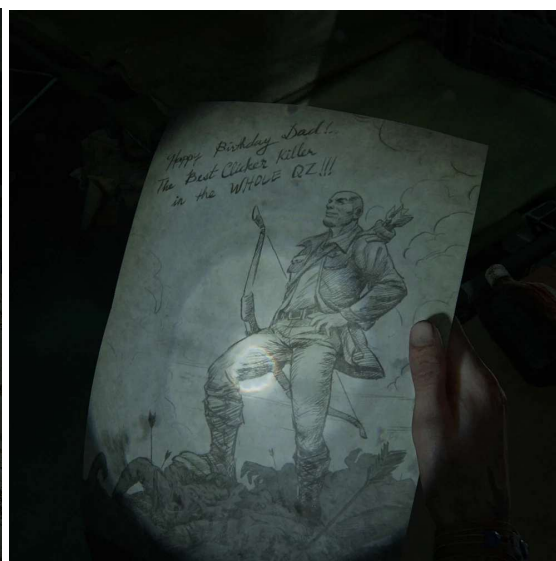


Figura 21: Desenho de Boris



Fonte: The Last of Us Wiki⁴⁶

Em um dado momento, dentro de uma casa, Ellie, ao passar por uma porta, marca um gatilho de evento, que ativa uma *cutscene* em que um infectado a ataca. O jogador tem de ter sucesso em um *QTE*, salvando Ellie do ataque e matando o infectado. Resistindo a esse avanço, vemos que o infectado em questão carrega consigo um arco e uma aljava. Dado os documentos encontrados, caso o jogador tenha se atentado às informações, pode chegar à conclusão que o famoso Boris das cartas teve um fim trágico. Assim como durante a *gameplay* de Abby, no aquário, o jogador encontra um esqueleto sentado em uma cadeira, com uma carta no colo, na qual a remetente (sua esposa, mãe de seus filhos), diz que cansaram de esperar assim como ele e foram embora.

Não só personagens são construídos através dessa forma de exploração e coleta de documentos. Acontecimentos passados ou contemporâneos àquele *storyworld* também podem ser relatados da mesma forma, agregando informações narrativas e aprofundando a ficcionalidade do *game*.

Esse modo de conhecer e acrescentar mais sobre o universo ficcional de uma obra traz uma aplicação mais direta da interatividade característica dos *games*: o jogador está interagindo diretamente com um objeto presente naquele espaço virtual. Mas essa não é a única forma de agregar conteúdo no ambiente. Assim como o melodrama conta histórias por meio do ambiente visual no Cinema e no Teatro, nos *games* ele também se mostra presente.

⁴⁶ Disponível em: https://thelastofus.fandom.com/pt-br/wiki/Wiki:_The_Last_of_Us. Acesso em: 12 de fevereiro de 2025.

Detroit apresenta isso de uma forma mais direta, aplicando claramente a interação do jogador. Ao encontrar TVs, revistas ou cartazes, o *game* indica um comando para que o jogador interaja com aquele objeto. Cada um deles acaba apresentando um relato sobre um aspecto da vida humana em conjunto com a vida androide, trazendo notícias, novidades de modelos, esportes, entre outros.

No primeiro capítulo, com Connor, ao investigar o apartamento da cena do crime, há diversos objetos que contam a história do que aconteceu ali antes da chegada da polícia. Nesse caso, cada um dos objetos encontrados e interagidos, faz com que surja uma interface textual que explicita o entendimento de Connor sobre as pistas que encontra. Um dos objetivos interativos é a TV, que exibe um noticiário sobre a situação em que o jogador está envolvido, então é possível ter uma ideia sobre a percepção da mídia em relação ao caso e a questão dos andróides brevemente.

Figura 22: Connor investigando o apartamento em *Detroit*



Fonte: Gamer Max Channel⁴⁷

Em *TLOU2* é possível se deparar constantemente com textos, inscrições e imagens nas paredes, ou até mesmo posters e cartazes que restaram de quando a civilização ainda era como conhecemos no mundo real. Ocasionalmente, o *game* pode indicar uma interação através da interface, fazendo com que a personagem do jogador observe algo mais atentamente ou converse com sua companhia sobre aquilo que encontraram e, novamente,

⁴⁷ Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=JVywqFx0GdE&t=443s&pp=ygUZZGV0cm9pdCBnYW11ciBtYXggY2hhbm5lbA%3D%3D>. Acesso em: 12 de fevereiro de 2025.

esse processo enriquece a narrativa do *game*. Algumas dessas interações inclusive se conectam com o caderno de Ellie, inspirando-a a desenhar ou escrever algo.

Ainda que não seja possível interagir com tudo dentro de um ambiente virtual de um *game*, há ali também uma questão de espaços evocativos, narrativas embutidas e *storytelling* espacial (Jenkins, 2004), que, novamente, devem ser planejados pelos desenvolvedores e *level designers*. Em *Detroit*, vagando pelos níveis, é possível ver *NPCs* (personagens não jogáveis) habitando aquele mundo, humanos e andróides vivendo uma vida cotidiana e se relacionando (seja de forma amigável ou conflituosa), cartazes, protestos e até mesmo falas que, caso o jogador se aproxime de personagens ou dispositivos, pode ouvir, mesmo sem uma opção para interagir diretamente.

Assim também acontece em *TLOU2*, especialmente nas sequências em que o jogador se encontra dentro de Jackson ou em bases da WLF. Vagar pelo espaço dá a ele a oportunidade de conhecer como esse mundo funciona, ouvindo as conversas entre personagens e observando a dinâmica do local.

Nesta categoria de espacialidade, não há muito o que comentar sobre *Hades*. Esse *game* não apresenta uma exploração espacial característica. Os níveis pelos quais o jogador passa são predefinidos e rearranjados de forma aleatória em cada *run*. Então, a partir de um ponto, todos os espaços serão repetidos para o jogador. Mas, ainda assim, não há necessariamente o que explorar. Os espaços em *Hades*, diferentemente dos outros dois *games* trazidos, não carregam consigo informações adicionais ao longo da *gameplay*. Essas informações se encontram na interação com outros personagens, que, sim, estão localizados no espaço, mas não nele em si.

Apesar da exploração espacial, nesse caso, não ser um elemento da *gameplay*, não é possível dizer que o espaço não apresenta conteúdo narrativo. Durante as primeiras *runs*, o jogo indica com um pequeno ponto brilhante alguns objetos. Interagir com eles faz com que o narrador do *game* seja evocado, apresentando alguma informação sobre o mundo. Essa forma de interação está presente apenas no começo do *game*, aparecendo raramente em estágios mais avançados.

A exploração espacial nos *games* narrativos, deve ser carregada de informações, para exercer a sua capacidade narrativa naquilo que não é possível em mídias narrativas tradicionais. Murray (2003) afirma que a sensação de estar inserido dentro desse mundo virtual deve ser uma experiência tal qual a de visitar um parque temático, permitindo que o usuário esteja ali, sendo capaz de agir sobre o mundo até certo ponto e observar, admirar e compreender o que não puder agir sobre.

Em *TLOU2*, explorar o espaço no qual está inserido permite que o jogador, além de deixar seus personagens e equipamentos mais fortes, se aprofunde na história daquele *storyworld*, seja a partir de histórias de outros personagens que ali também viveram ou grupos que ainda existem nessa história. O conteúdo está ali disposto e acessível ao jogador, basta seu interesse e empenho em ir atrás dele. *Detroit* segue uma linha parecida, estando repleto de informações adicionais sobre o *storyworld* que não são comentadas durante as partes principais da história. No entanto, ele também traz a exploração como parte da *gameplay*, fazendo com que as informações encontradas sejam úteis para a conclusão das missões, fases e objetivos, além de influenciar as decisões do jogador. Já em *Hades*, o uso do espaço se resume ao ambiente onde ocorrem as batalhas enfrentadas por Zagreu e o jogador, sem muito conteúdo embutido no espaço em si.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste trabalho se concentrou em apontar elementos característicos dos games que fazem deles uma mídia narrativa distinta das demais. Para isso, foi necessário compreender, mesmo que de forma básica, seu modo de funcionamento e o que, na prática, os distingue de outras mídias que, na perspectiva de *game studies* e *FN's (Future narratives)*, são consideradas passivas.

Os games são sistemas artificiais repletos de interatividade e regidos por um conjunto de regras que ditam as formas que o usuário/jogador pode ou deve interagir com esses sistemas. Esses aspectos são o que caracteriza o lado lúdico dos games, estabelecendo limitações, regras e objetivos a serem alcançados. São aspectos estruturais, que delimitam as formas de jogabilidade ou *gameplay*, normalmente relacionadas ao gênero de um game, seguindo padrões de controles, possibilidades, movimentação de personagem e câmera, entre outros diversos elementos.

Ainda no que diz respeito ao seu funcionamento, é importante compreender que mesmo que sejam repletos de interatividade, esta ainda é planejada pelos desenvolvedores, portanto, são eles que determinam a influência do jogador sobre a obra. Para que o jogador possa interagir com o sistema, é essencial a presença da interface, responsável pela comunicação entre as duas partes (sistema e jogador). É a partir dela que o jogador obtém informações para agir sobre personagens e objetos presentes no mundo virtual em que está inserido. A interface, entretanto, deve ser invisível, para que não influencie negativamente na experiência do usuário, poluindo a tela ou até mesmo quebrando a imersão. Uma das formas de garantir a ela essa invisibilidade é fazendo dela parte do mundo do game, algo intimamente ligado a seu *storyworld* e, por conseguinte, a sua roupagem narrativa.

Apesar de não ser a narrativa aquilo que faz dos games de fato games, ela está presente na grande maioria dos casos e nas mais diversas formas. Implementando conteúdo narrativo nos games, é possível utilizar suas ferramentas características, especialmente em torno da interatividade, para que a experiência nesse meio seja distinta daquela vivida no Teatro, no Cinema ou na Literatura. Os games, sendo uma mídia dinâmica e ativamente nodal, têm o potencial de gerar agência em seus usuários, dando a eles a experiência de agir em um mundo ficcional e ver resultados significativos a partir de suas ações.

Sendo os games um sistema dotado de interatividade, eles dependem da ação do jogador para se desenvolver. Narrativamente falando, nem todo game realmente faz com que o jogador experiencie o sentimento de agência. Essa é vista mais propriamente nos casos em

que a história contada é multiforme e não-unilinear, como *Detroit* e outros games cuja narrativa se adapta a partir das ações do jogador.

A agência é um dos fatores que mais pode contribuir para a imersão do jogador em um game e sua narrativa, justamente a partir da articulação de suas ferramentas para fazê-lo se sentir como parte integrante daquele *storyworld*. Mas a experiência narrativa nos games não se resume a isso. Como se trata de um ambiente enciclopédico, capaz de conter informação, outras formas midiáticas são encontradas nos games, como textos, cenas e sons, normalmente na forma de documentos, jornais, *cutscenes*, gravações de voz, pôsteres, cartas e muitas outras contextualizadas dentro do universo narrativo em questão.

Com esses conceitos elencados, foi possível observar os games *The Last of Us Part II*, *Detroit: Become Human* e *Hades*, em um esforço de identificar como eles articulam ferramentas e linguagens próprias e de outras mídias a fim de oferecer uma experiência narrativa ao usuário. Diante disso os games foram analisados a partir de: (1) Regras, estrutura de jogo e narrativa, (2) Interface e sua inserção no mundo ficcional, (3) Implementação da interatividade e agência e (4) A exploração do ambiente como forma de *storytelling*.

No primeiro ponto foi possível apontar que games como *TLOU2*, apesar de não buscarem agência do jogador, sendo um game uniforme e unilinear, ainda assim traz momentos que aproximam as ações do jogador e ações dos personagens, como na exibição de comandos durante *cutscenes*. O conteúdo narrativo desse *storyworld* também não é apenas exibido ao jogador em cenas, ele se encontra espalhado pelo mundo, repleto de narrativa em seu cenário, diálogos e personagens. É uma jornada que acompanha um ciclo vicioso de vingança, que põe o jogador na pele da personagem sedenta por sangue, passando por vários processos para perceber o monstro que se tornou.

Hades faz um ótimo balanço entre a estrutura de jogo e narrativa, casando a repetição característica de seu gênero com uma história que a justifica e vice-versa. A progressão do jogador com o sistema se confunde com a progressão do protagonista na narrativa. É também coerente no que diz respeito à estética de sua interface, acompanhando a temática do *storyworld* e, mesmo que seja constantemente exibida, não desviando a atenção do jogador do campo de batalha.

Já *Detroit* traz em seu funcionamento básico um dos grandes potenciais narrativos dos games. A partir da tomada de decisão do jogador, a história se molda com base em suas escolhas, transformando-o em um agente narrativo ativo. As ações do jogador influenciam diretamente no decorrer da história que experiencia. A exploração do ambiente, além de agregar informações, apresenta a ele elementos que abrem novas possibilidades de escolha. E

não apenas suas escolhas, mas também sua capacidade de reagir às situações na qual o game deixa o jogador, superando ou falhando em um *QTE* (*quick-time event*, que exige uma reação rápida do jogador) e, assim, com seu personagem vivo ou morto, a história segue.

Portanto, é possível afirmar que os games podem ser entendidos como uma mídia narrativa e que eles são capazes de articular suas ferramentas e linguagens características, assim como aquelas de outras mídias a fim de promover uma experiência narrativa. Diferente da maior parte de outras mídias narrativas tradicionais, é possível explorar o mundo ficcional no qual nos inserimos e aprofundar ainda mais em sua ficcionalidade, além de ter a experiência de ser um agente ativo dentro desses universos.

Esses foram apenas alguns aspectos dos games abordados neste trabalho. E, apesar de, particularmente, não ter havido grandes descobertas, foi uma experiência de “dar nome às coisas”, associando minhas percepções a conceitos trabalhados por vários autores. Foi um percurso importante por possibilitar compreender como de fato se dá a imersão do jogar um game explorando outros dos níveis de observação (*in-body*, *in-room*), ou como outros gêneros e estilos de game dispõem conteúdo narrativo de forma mais característica. A perspectiva da Comunicação sobre os games ainda tem muito a explorar e desenvolver, seja nela mesma ou nos diversos campos aos quais ela se conecta através dos games.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen J. **O jogo da investigação**: Abordagens metodológicas à análise de jogos. 2003.

BUENO, Thaísa *et al.* André Pase: Pesquisador discute o cenário atual das pesquisas sobre games no Brasil. *Lumina, Juiz de Fora*, v. 11, n. 1, p. [páginas inicial-final], abril de 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/issue/view/905>>. Acesso em 22 de fevereiro de 2025.

COATES, E. **GAME UI DATABASE**. Disponível em: <<https://www.gameuidatabase.com/index.php>>. Acesso em 27 de fevereiro de 2025.

DOMSCH, Sebastian. **Storyplaying**: Agency and Narrative in Video Games. **Berlin: De Gruyter**, 2013.

GAMER'S LITTLE PLAYGROUND, **THE LAST OF US 2 Full Gameplay Walkthrough / No Commentary**. YouTube, 11 fev. 2023. Disponível em: <https://youtu.be/4u_Gg0vM9hc?si=oFSs9taZ8eSpq9FE>. Acesso em: 27 fev. 2025

GAMER MAX CHANNEL, **Detroit: Become Human - FULL GAME Walkthrough Gameplay No Commentary (Everyone Survives)**. YouTube, 20 de junho de 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/JVywqFx0GdE?si=ahUC8771u011vsbB>>. Acesso em: 27 de fevereiro de 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva S.A., 2000

INTERFACE IN GAME. Disponível em: <<https://interfaceingame.com>>. Acesso em: 27 de fevereiro de 2025.

JELLIS Gamer, **The Last of Us Part II – Ellie Kills Nora 4K**. YouTube, 23 de junho de 2023. Disponível em: <<https://youtu.be/Z0GWJoSVZhl?si=4Li-HZw8FHdy0JcF>>. Acesso em 27 de fevereiro de 2025.

JENKINS, Henry. **Game design as narrative architecture**. Computer, v. 44, n. 3, p. 118-130, 2004. Disponível em: <http://madwomb.com/tutorials/gamedesignAdvanced/Theory_HenryJenkins_GameDesignNarrativeArchitecture.pdf>.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: Como o Computador Transforma Nossa Forma de Criar e Comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

MORAES, Roque. Análise de conteúdo. Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5314158/mod_folder/content/0/Moraes%20AN%C3%81LISE%20DE%20CONTE%20C3%9ADO%201999.pdf>. Acesso em: 21 de agosto de 2024.

MURRAY, Janet. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. **São Paulo: Unesp**, 2003.

NAUGHTY DOG. *The Last of Us Part II*. [S. I.]: Sony Interactive Entertainment, 19 de junho de 2020. Jogo Eletrônico. Playstation 4.

PASE, André Fagundes. Cinema e jogos eletrônicos: um casamento sem comunhão de bens. **Seminário Internacional da Comunicação, 2004, Brasil**, 2004.

QUANTIC DREAM. *Detroit: Become Human*. [S. I.]: Sony Interactive Entertainment, 25 de maio de 2018. Jogo Eletrônico. Playstation 4.

RIBEIRO, Janaina de Oliveira Nunes. **Newsgames e aprendizagem: possibilidades de construção de conhecimento a partir da interação com jogos digitais. Juiz de Fora, UFJF, 2016.** Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/5811/1/janainadeoliveiranunesribeiro.pdf>. Acesso em 24 de Fevereiro de 2025.

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

SUPERGIANT GAMES. *Hades*. [S. I.]: Supergiant Games, 17 de setembro de 2020. Jogo Eletrônico. Windows.

THE LAST OF US WIKI. Disponível em: https://thelastofus.fandom.com/pt-br/wiki/Wiki:_The_Last_of_Us. Acesso em 27 de fevereiro de 2025.

WOLF, Mark J.P.; PERRON, Bernard (Ed.). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. **New York: Routledge, 2014.**