

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo  
PUC – São Paulo

Giovanna Saggiomo

Ludonarratologia: O que é, como analisar e estudos de caso

Mestrado em Tecnologias da inteligência e Design Digital

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência para a obtenção do título de MESTRE em Tecnologias da Inteligência e Design Digital – área de concentração em Processos Cognitivos e Ambientes Digitais, linha de pesquisa Design Digital e Inteligência Coletiva, sob a orientação do Prof. Dr. Sérgio Roclaw Basbaum.

São Paulo  
2019

Aprovação da Banca Examinadora

---

---

---

Aprovado em: \_\_\_\_\_

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior- Brasil (CAPES)- Código de Financiamento 001

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior- Brasil (CAPES)- Finance Code 001

## **Dedicatória**

Dedico essa dissertação a todos os jogadores que, assim como eu, são fascinados pela narrativa nos jogos. Aos estudiosos de jogos que vieram antes e aos que vierem depois de mim também. A todos os game designers que optarem por colocar ludonarrativas em seus jogos, espero que tudo o que escrevi aqui possa ajudá-los a desenvolver jogos cada vez melhores.

Dedico também à TellTale Games, que fechou no final do ano passado, cujos jogos me marcaram e tiveram grande parte na inspiração para essa dissertação.

## **Agradecimentos**

Gostaria de agradecer à minha família, em especial à minha prima Marcella Russo Saggiomo, por passar tantas tardes reescrevendo comigo nossas histórias favoritas do mundo nerd, sem elas eu jamais teria o amor e carinho que tenho por narrativas hoje.

Gostaria de agradecer meu namorado, Danilo Meguro Matsuda, que entrou na minha vida no meio desse turbilhão todo e segurou firme na minha mão passando toda a segurança que eu precisava.

Gostaria de agradecer também aos amigos, em especial aqueles que caminharam comigo nesses anos de mestrado, segurar na mão de vocês foi essencial para que eu chegasse aqui, obrigada especial ao Daniel de Oliveira Gimenes, Luiz Henrique Piazzentini, Anselmo Penha, Thais Falcão, Josiane Camacho Laurentino, Raíssa Caselas, Francisco de Souza Escobar e ao Murilo Henrique Sanches, meu co-autor de artigos da SBGames e constante parceiro nos momentos de pânico.

Gostaria de agradecer aos professores que compartilhando seus conhecimentos comigo me permitiram chegar aqui: meu muito obrigada para o professor Adriano Santos, que tantas vezes zombou de mim quando dizia que eu jamais ficava “sem ter o que escrever”; à Fábria Campos, por todo o apoio em todos os momentos; aos professores da PUC e em especial ao Sérgio Roelaw Basbaum e ao Hermes Renato Hildebrand, meus orientadores para que esse trabalho saísse do mundo das ideias e estivesse agora nas mãos de vocês para ser lido.

Gostaria de agradecer à Edna Conti, por toda a orientação desde o momento da minha inscrição no TIDD. Você é uma rainha! À Edna Gubitoso, pelas dicas maravilhosas e pela aula que me deu durante a revisão do texto, obrigada! E à CAPES pela bolsa de estudos sem a qual o desenvolvimento e conclusão desse trabalho seriam impossíveis.

Por último, mas não menos importante, gostaria de agradecer à sorte, por todas as aventuras maravilhosas que ela tem colocado em meu caminho.

## RESUMO

### **Ludonarratologia: O que é, como analisar e estudos de caso.**

Esta pesquisa visa a compreensão do que é uma ludonarrativa, buscando contribuir à consolidação de um campo de estudo específico para a Ludonarratologia. Busca também propor um modelo de análise ludonarratológica, capaz de verificar se um jogo possui ou não uma ludonarrativa e o quanto ela faz parte da experiência do jogador. Para tal, o trabalho começa com uma análise de conceitos e como eles estão relacionados à ludonarrativa e à experiência do jogador. Esses termos são: *narratologia*, *ludologia*, *imersão*, *flow*, *agência* e *experiência*. A pesquisa é principalmente fundamentada nos trabalhos de Propp, Campbell e Vogler para a narratologia, Huizinga, Juul, Caillois e McGonigal para a ludologia, Brown e Cairns para a imersão, Csikzentmihalyi para o *flow*, Murray para a agência e Schell para a parte de experiência do jogador.

**Palavras-chave:** Ludonarratologia, Ludologia, Narratologia, Agência, Experiência, Imersão, Jogos.

## ABSTRACT

### **Ludonrratology: What it is, how to analyze and case studies analysis.**

This research aims to understand what is a ludonarrative as well as contribute to the consolidation of a specific field of study for Ludonarratology. Also, we aim to propose a model of lodonarratological analysis, able to identify if a game has a ludonarrative or not, and how much of the game experience it is responsible for. That way, this work begins with an analysis of concepts and how they are related to the ludonarrative and the player experience, these terms are: *narratology*, *ludology*, *immersion*, *flow*, *agency* and *experience*. The research is mainly based on the works of Propp, Campbell and Vogler for the narratology part, Huizinga, Juul, Caillois and McGonigal for the ludology part, Brown and Cairns for the immersion, Csikzentmihalyi for *flow*, Murray for agency and Schell for the player's experience part.

**Keywords:** Ludonarratology, Ludology, Narratology, Agency, Experience, Immersion, Games

## Lista de Figuras

<b>Figura 1 -</b>	Mario montado em um Yoshi azul na Star Road.	14
<b>Figura 2 -</b>	Toadette encontrando o Baby Yoshi Rosa.	15
<b>Figura 3 -</b>	Os 31 elementos de Propp.	21
<b>Figura 4 -</b>	Os tipos de personagem de Propp.	23
<b>Figura 5 -</b>	O monomito de Campbell.	25
<b>Figura 6 -</b>	A jornada do escritor de Vogler.	27
<b>Figura 7 -</b>	Caillois e as definições de Ludus.	31
<b>Figura 8 -</b>	Xadrez, um exemplo de jogo agon.	32
<b>Figura 9 -</b>	Super Mario Party, um exemplo de jogo alea.	32
<b>Figura 10 -</b>	The Sims, um exemplo de jogo mimicry.	33
<b>Figura 11 -</b>	Ski Jump VR, um exemplo de ilinx.	33
<b>Figura 12 -</b>	Um perfil no habitica	36
<b>Figura 13 -</b>	Perfil de um aluno no Classcraft.	37
<b>Figura 14-</b>	O círculo mágico de Johan Huizinga.	38
<b>Figura 15 -</b>	Narratologia x Ludologia em God of War.	40
<b>Figura 16 -</b>	Imersão do jogador segundo Brown e Cairns.	42
<b>Figura 17 -</b>	A interface de Final Fantasy XIV Online.	44
<b>Figura 18 -</b>	Capa de Vidas Secas de Graciliano Ramos.	46
<b>Figura 19 -</b>	Capa dos livros de Harry Potter de JK Rowling.	46
<b>Figura 20 -</b>	Imagem do jogo The Stanley Parable.	47
<b>Figura 21 -</b>	Imagem do jogo Undertale.	49
<b>Figura 22 -</b>	<i>Flow</i> de Csikzentmihalyi.	53
<b>Figura 23 -</b>	Gráfico de <i>Flow</i> .	54
<b>Figura 24 -</b>	Tela do jogo Snake num celular Nokia antigo.	55
<b>Figura 25 -</b>	Mario com a capa que permite que ele plane.	56

<b>Figura 26 -</b>	Bowser sequestrando a princesa Peach, de novo.	57
<b>Figura 27 -</b>	Um treinador tentando capturar Moltres em Pokemon: Let's Go!	58
<b>Figura 28 -</b>	Reação dos demais personagens ao avatar do jogador em Dragon Age Inquisition.	59
<b>Figura 29 -</b>	Tela de jogo em Limbo.	60
<b>Figura 30 -</b>	Tela de jogo em The Sims 4.	61
<b>Figura 31 -</b>	Agência segundo Janet Murray.	62
<b>Figura 32 -</b>	The Legend of Zelda Breath of the Wild: Visão do mundo de jogo.	64
<b>Figura 33 -</b>	The Legend of Zelda Breath of the Wild: Através da luneta.	65
<b>Figura 34 -</b>	Tela de Myst.	66
<b>Figura 35 -</b>	The Wolf Among Us, da TellTale Games.	67
<b>Figura 36 -</b>	Clementine nas temporadas 1 e 2 de The Walking Dead, Série de Jogos da TellTale Games.	68
<b>Figura 37 -</b>	Experiência do jogador segundo Schell.	70
<b>Figura 38</b>	Meus jogos de tabuleiro empilhados sobre a mesa.	72
<b>Figura 39 -</b>	Meu perfil na Steam com 186 jogos e 217 DLCs.	72
<b>Figura 40 -</b>	Escolha de caminhos em Frostpunk	75
<b>Figura 41 -</b>	Meme criado pela comunidade dos jogadores de Skyrim sobre o erro de matar uma galinha.	77
<b>Figura 42 -</b>	Divulgação das competições de design dentro do jogo Design Hero.	78
<b>Figura 43 -</b>	Doki Doki Literature Club.	79
<b>Figura 44 -</b>	Bioshock e a decisão de resgatar ou ceifar as Little Sisters.	80
<b>Figura 45 -</b>	Página de Psycho-pass: Mandatory Happiness na Steam.	82
<b>Figura 46-</b>	Um exemplo de tela de escolha dentro do jogo Psycho-pass: Mandatory Happiness.	83
<b>Figura 47 -</b>	O caso da mãe e do bebê em risco em Psycho-pass: Mandatory Happiness.	84

<b>Figura 48 -</b>	Página de Life is Strange na Steam.	88
<b>Figura 49 -</b>	Chloe leva um tiro.	89
<b>Figura 50 -</b>	Chloe tetraplégica.	91
<b>Figura 51 -</b>	Página de This War of Mine na Steam.	94
<b>Figura 52 -</b>	Tela do jogo This War of Mine.	96
<b>Figura 53 -</b>	Planejamento das ações noturnas em This War of Mine.	98

## Lista de Quadros

<b>Quadro 1 -</b>	Comparação entre os estudos de Propp, Campbell e Vogler.	28
<b>Quadro 2 -</b>	Pontuação de Psycho-pass: Mandatory Happiness na análise ludonarratológica proposta.	87
<b>Quadro 3 -</b>	Pontuação de Life is Strange na análise ludonarratológica proposta.	93
<b>Quadro 4 -</b>	Pontuação de This War of Mine na análise ludonarratológica proposta.	99

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	14
<b>2</b>	<b>NARRATOLOGIA, LUDOLOGIA, IMERSÃO, <i>FLOW</i>, AGÊNCIA E EXPERIÊNCIA</b>	19
<b>2.1</b>	<b>Narratologia</b>	19
2.1.1	O que é a Narratologia	19
2.1.2	Principais teorias da Narratologia	19
<b>2.2</b>	<b>Ludologia</b>	30
2.2.1	O que é Ludologia	30
2.2.2	Principais estudos da Ludologia	34
2.2.3	Ludologia x Narratologia	39
<b>2.3</b>	<b>Imersão</b>	41
2.3.1	Compromisso	43
2.3.1.1	Acesso	43
2.3.1.2	Investimento	44
2.3.1.3	Atenção	45
2.3.2	Envolvimento	47
2.3.3	Imersão Total	49
2.3.3.1	Empatia	50
2.3.3.2	Atmosfera	50
<b>2.4</b>	<b><i>Flow</i></b>	51
2.4.1	O que é <i>flow</i> ?	51
2.4.2	Criando o <i>Flow</i>	56
<b>2.5</b>	<b>Agência</b>	62
2.5.1	O que é agência	62
2.5.2	Agência em jogos	65

<b>2.6</b>	<b>Experiência</b>	<b>69</b>
<b>3</b>	<b>A ANÁLISE LUDONARRATOLÓGICA</b>	<b>74</b>
<b>4</b>	<b>ESTUDOS DE CASO: PSYCHO-PASS: MANDATORY HAPPINESS, LIFE IS STRANGE E THIS WAR OF MINE</b>	<b>81</b>
<b>4.1</b>	<b>Psycho-pass: Mandatory Happiness</b>	<b>81</b>
<b>4.2</b>	<b>Life is Strange</b>	<b>88</b>
<b>4.3</b>	<b>This War of Mine</b>	<b>94</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>101</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>102</b>
	<b>GLOSSÁRIO</b>	<b>108</b>
	<b>APÊNDICE A - Jogoteca – Biblioteca de jogos</b>	<b>111</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Eu ainda tenho meu primeiro video game, um Super Nintendo cinza de detalhes roxos, guardado aqui em casa. De todos os consoles que passaram por aqui, ele foi o único do qual jamais consegui juntar a coragem para me desfazer. Quando o pensamento passava pela minha cabeça, sentia até um calafrio. O cabo de um dos controles está roído, provavelmente pela minha cachorra que queria competir com ele pela minha atenção, e para ligá-lo é necessário usar um clipe para manter seu botão de ligar devidamente preso.

Ainda assim, quando por vezes a nostalgia aperta, eu o ligo, encaixo com muito cuidado, depois de uma sopradinha – afinal, velhos costumes não morrem tão facilmente – a velha fitinha de Super Mario World, um jogo de 1990, mais velho que eu e passo pelas fases usando todo tipo de atalho que me lembro. A famosa *Star Road*? Era minha parte favorita do jogo, ainda é. Jogar com Yoshis de todas as cores era meu desafio pessoal (**Figura 1**).

**Figura 1** - Mario montado em um Yoshi azul na Star Road.



Fonte: I. Yting (2019).

Perdi as contas de quantas vezes eu arremessei o Mario contra algum perigo mortal pois preferia recomeçar a fase do zero com um Yoshi a terminar sem ele, costume que carrego até hoje, até reiniciei o meu progresso (geralmente chamado de

save) no New Super Mario Bros. U Deluxe quando perdi o Baby Yoshi que começa a seguir o jogador na esperança de que o jogador saiba onde encontrar comida, no caso, os oponentes. (Figura 2).

**Figura 2** - Toadette encontrando o Baby Yoshi Rosa.



Fonte: Pixelsbug (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Yoshi! (Ei! Eu sou o Baby Yoshi!) (tradução da autora).

Para mim, Yoshi não era só uma mecânica do jogo, uma forma de pular mais alto ou comer inimigos. Yoshi era, e ainda é na minha imaginação, a fiel e valente montaria de Mario, que também na minha imaginação, retribuía seu companheirismo com o mesmo carinho e confiança.

Super Mario World não era o único jogo que eu tinha para Super Nintendo, títulos como Alladdin e Mortal Kombat II também estão guardados na velha caixa de sapatos cujo interior da tampa tem todos os códigos das fases de Alladdin anotados em minha caligrafia rebuscada de criança, assim como as demais fitas de jogos da franquia de Super Mario e mais algumas outras, mas Super Mario World tinha para mim algo que os demais jogos não tinham: a presença do Yoshi, o fiel animal e escudeiro de Mario.

Me lembro de jogar enquanto inventava histórias e conversas entre os dois personagens. Para mim, Yoshi era capaz de se comunicar com Mario perfeitamente, afinal, que graça teria uma longa aventura como aquela sem ninguém com quem

conversar, não é? Conversavam sobre como algumas fases eram mais difíceis que as outras e conversavam sobre os demais personagens também. Conversavam sobre tudo.

Para mim, as narrativas dos jogos sempre eram importantes, mesmo que tivesse eu mesma de inventá-las.

Este breve relato busca demonstrar a relação que tenho com os videogames e mais do que com as mecânicas deles, com as narrativas dos mesmos, explicar como, ou talvez por que, estamos agora discutindo a narrativa, ou melhor, a ludonarrativa deles.

Desde o Super Nintendo na década de 90 até os dias de hoje, com o Nintendo Switch, passando por grandes títulos como Persona 3 e 5, da Atlus e Pokemon Yellow, até o Sword, que sairá pouco depois da defesa desse mestrado a história do jogo é algo, para mim, tão importante quanto as suas mecânicas.

Não foi muito depois do fim da minha graduação, no final de 2013, após estudar um ano de design gráfico e migrar para o curso de design industrial que imaginei que havia ainda outra parte do design que poderia me interessar ainda mais do que aquela. Menos de um ano depois eu me unia à turma de Pós-graduação em jogos, e, já na matéria de programação, descobri que estava ali em busca de um conhecimento que não era só técnico: eu queria compreender o que tornava a narrativa dos jogos tão envolvente.

Terminei a pós-graduação, trabalhei para empresas de jogos, distribuidoras, desenvolvedoras, jogos para computador, jogos para celular, jogos para navegador e ainda não havia encontrado a resposta para a minha pergunta. Quando entrei nesse programa de mestrado, eu queria contribuir para um desenvolvimento de jogos mais responsável, compreender e desenvolver um manual sobre como a representatividade nos jogos não precisa ser uma indústria onde game-designers batem cartão para “agradar a agenda do politicamente correto”, mas como é possível tornar o desenvolvimento mais responsável e compreender a representatividade nos jogos quando sequer somos capazes de compreender como essa representatividade se daria numa narrativa bem desenvolvida? Ou talvez, o que seria uma ludonarrativa bem desenvolvida? Qual seu verdadeiro objetivo? Qual seu papel na experiência do jogador?

O próprio conceito de ludonarrativa ainda é novo, cunhado por Clint Hocking em 2017 em seu site Click Nothing, Hocking utilizou o termo em uma crítica ao jogo Bioshock, dizendo haver nele uma dissonância ludonarrativa. E embora ele tenha explicado o que era essa dissonância, uma disparidade entre a narrativa do jogo e a mecânica oferecida ao jogador, não havia no texto de Hocking nenhuma explicação ao que era a ludonarrativa mencionada, deixando a entender que era um conceito muito simples e óbvio, embora não seja.

Era preciso dar um passo atrás, voltar um pouco e questionar, como a narrativa dos jogos e a ludonarrativa, podem ajudar na imersão de seus jogadores? Apenas com jogadores imersos e envolvidos com a história faria sentido questionar algo mais, uma vez que, sem dar o devido foco na narrativa, não faz sentido esperar que ela seja relevante para a experiência do jogador.

Sendo assim, essa pesquisa não está mais focada em ser um manual sobre como trazer representatividade aos jogos, mas, sim, em como a imersão nos jogos utilizando-se de uma boa ludonarrativa, pode impactar seu jogador para que, então, suas mensagens sejam transmitidas e assimiladas por ele, caso esse seja o objetivo do desenvolvedor.

Alguns estudiosos, como Frederic Seraphine (2018) já começaram a estudar os efeitos da dissonância ludonarrativa como ferramenta de design para guiar o jogador para o alinhamento moral desejado em jogos que ofereçam esse tipo de escolha aos jogadores, como no caso de Undertale, jogo de 2015, sobre o qual ele escreve:

Vamos analisar rapidamente como Undertale ajusta, ou mantém os seus processos para criar uma estética de estranheza ou culpa. Quando o jogador inicia uma corrida genocida (matando todos os inimigos que ele encontra na primeira zona do jogo) poderíamos então considerar que o encontro com o último monstro dessa primeira zona é um momento que provoca muitas mudanças no sistema do jogo. Por exemplo, a velocidade com que a música toca se torna depressivamente mais lenta. Ela diminui a um ponto que não é mais reconhecível. Isso realmente gera uma sensação de estranheza. Além da mudança da velocidade do parâmetro da música, a parte mais interessante é a ausência de mudanças. De fato, os encontros aleatórios ainda acontecem mesmo após o último inimigo ser derrotado. A existência continuada desse pressuposto momento simbólico (um encontro simbólico com outro personagem), revela sua natureza como um fato. Um evento sistemático recorrente que não tem nada a ver com a presença simbólica de outro personagem.

Os jogadores ainda são transportados para a tela de encontro, só para encontra-lo vazio com o texto, 'Mas ninguém apareceu.' Essa ausência de mudança, onde ela era esperada, expõe o sistema de jogo ao jogador e cria uma sensação de emersão, a sensação de ser puxado para fora da imersão. Em Undertale, o fato de que o sistema permanece e se torna inutilizável sem os personagens para os quais foi desenvolvido realmente é a maneira como o jogo provoca emoções estéticas negativas como culpa e arrependimento na raiz da sensação de estranheza. (SERAPHINE, 2018, p. 3, tradução do autor)<sup>1</sup>

Notamos então que embora já existam outros teóricos estudando os efeitos da dissonância ludonarrativa, há carência de estudos sobre o que de fato é a ludonarrativa e quais os conceitos principais envolvidos para que um jogo a possua.

Esse estudo busca compreender o que é uma ludonarrativa e assim contribuir para a consolidação dos estudos sobre ludonarrativa e suas possíveis dissonâncias, aprimorando assim a forma como estudiosos de jogos num geral tratam narrativas e agência dentro de jogos.

Caso não conheça algum jogo, recorra a Jogoteca (APÊNDICE A).

---

<sup>1</sup> Texto original: *Let us analyze quickly how Undertale tweaks, or keeps its processes in order to create an aesthetic of uncanniness or guilt.*

*When the player starts a genocide run (by killing every enemy they encounter in the first zone of the game.) We could then consider that the encounter with the last monster of this first zone is a tactum that triggers many changes in the game's systems. And for instance, the speed at which the music plays becomes depressively slowed down. It slows down to a point at which it is no longer recognizable. This really creates a feeling of uncanniness. Aside from the change in the speed parameter of the music, the most interesting thing is an absence of change. Indeed, the random encounters are still triggered even after the very last enemy was killed. The continuing existence of this presupposed symbolic tactum (a symbolic encounter with another character), reveals its nature as a factum. A recurring systematic event that had nothing to do with the symbolic presence of another character.*

*The players are still transported to the encounter screen, only to find it empty with the flavor text, "But nobody came." This absence of change, where one is expected, exposes the game's systems to the player and creates a sense of emersion, a sensation of being pulled out of immersion. In Undertale, the fact the systems remain to become unusable without the characters for which they are designed really is the way the game elicits negative aesthetic emotions like guilt and regret at the root of the uncanniness of the situation.*

## 2 NARRATOLOGIA, LUDOLOGIA, IMERSÃO, *FLOW*, AGÊNCIA E EXPERIÊNCIA

Esta seção busca apresentar alguns conceitos básicos para que seja possível compreender o que é a *ludonarratologia*. Esses conceitos são: narratologia, ludologia, imersão, *flow*, agência e experiência.

### 2.1 Narratologia

#### 2.1.1 O que é a Narratologia

O termo “narratologia” é uma tradução do termo francês *narratologie* introduzido por Tzvetan Todorov (1969), em sua obra *Grammaire du Décaméron*. Segundo Gerald Prince (1982), em seu livro *Narratology: The form and functioning of narrative*, a narratologia é o estudo da estrutura e do funcionamento de uma narrativa, ela examina o que todas as narrativas têm em comum e o que as permite ser diferentes narrativamente. Ou seja, a narratologia não está preocupada com uma narrativa em particular, um conto específico, ou seu significado, mas sim em elaborar um conjunto de parâmetros que permitam explicitar o que é uma narrativa e compreender seu funcionamento.

Embora a narratologia tenha sido amplamente estudada por diversos teóricos, entre eles Gerald Prince (1982), Tzvetan Todorov (1969), Roland Barthes (1992) e Gérard Genette (1980), e por duas escolas distintas como o Estruturalismo Francês e o Formalismo Russo, este trabalho vai se focar nos trabalhos de narratologia realizados por Vladimir Propp, Joseph Campbell e Christopher Vogler.

#### 2.1.2 Principais teorias da Narratologia

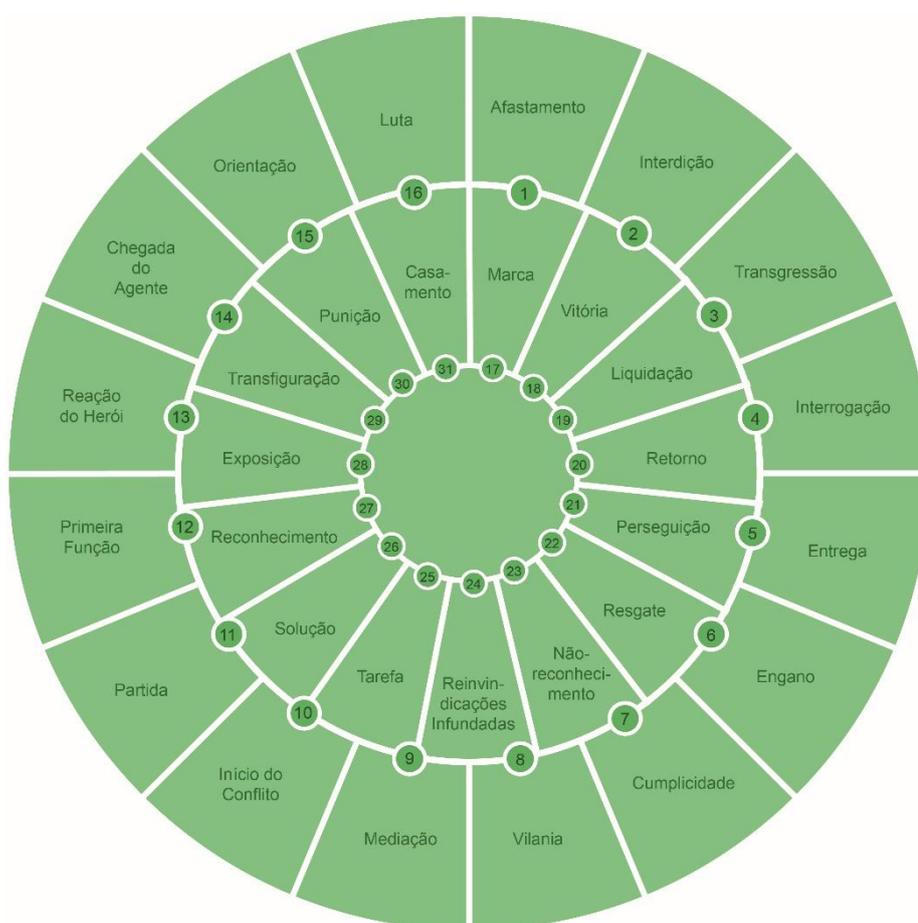
Começamos por Vladimir Propp, acadêmico estruturalista russo nascido em São Petersburgo em 1895 e que foi um dos expoentes da narratologia. Propp definiu em sua obra *Morfologia do Conto Maravilhoso* (1968) 31 funções narrativas. Embora as 31 funções tenham sido identificadas ao estudar contos de fadas, as funções narrativas descritas por ele são utilizadas no estudo de diversas outras mídias, como livros, filmes, séries e jogos digitais.

Segundo Propp (1968, p. 25-65), após a descrição inicial do universo do conto, este passará por esses 31 elementos (**Figura 3**):

1. Afastamento: Alguém íntimo do herói, ou até mesmo o próprio herói irá deixar para trás a segurança de seu ambiente inicial seguro;
2. Interdição: o herói é avisado que ele não deve seguir adiante com sua jornada;
3. Transgressão: a regra anterior é violada;
4. Interrogação: surge um vilão ou antagonista buscando informação sobre o herói;
5. Entrega: o antagonista recebe informações sobre o herói;
6. Engano: o vilão tenta enganar a vítima para adquirir algo valioso;
7. Cumplicidade: a vítima é enganada e acaba por auxiliar o vilão, voluntariamente ou não;
8. Vilania: o vilão prejudica um familiar ou amigo do protagonista. Pode ser um banimento, roubo, sequestro, assassinato, entre outros;
9. Mediação: por conta do acontecimento anterior o herói se dá conta do engano;
10. Início do conflito: o herói começa a buscar maneiras para resolver o problema;
11. Partida: o herói abandona o seu ambiente seguro dessa vez ciente de qual será sua aventura, com senso de propósito, determinado;
12. Primeira função do doador: o herói encontra um ajudante ou mentor e é testado por ele;
13. Reação do herói: o herói resiste ou falha na primeira prova, mas persiste com suas boas ações;
14. Chegada de um agente mágico: o herói conquista seu mentor ou seus poderes através de suas boas ações;
15. Orientação: o herói é guiado por seu tutor;
16. Luta: o herói e o vilão se encontram e se enfrentam novamente;
17. Marca: o herói acaba sendo marcado de alguma forma, pode ser um uma cicatriz, algum tipo de trauma ou um item;
18. Vitória: o vilão é derrotado pelo herói;
19. Liquidação: os infortúnios anteriores são resolvidos;

20. Retorno: o herói retorna ao ponto de partida de sua jornada;
21. Perseguição: um novo perigo surge perseguindo o herói;
22. Resgate: o herói escapa da perseguição anterior;
23. Não-reconhecimento: o herói chega e não é reconhecido ou valorizado;
24. Reinvindicações infundadas: um falso-herói ou vilão apresenta alegações infundadas sobre o herói;
25. Tarefa: um teste é imposto ao herói;
26. Solução: o herói passa no teste e prova seu valor;
27. Reconhecimento: o herói recebe o devido reconhecimento;
28. Exposição: o falso-herói ou vilão é exposto;
29. Transfiguração: o herói recebe uma nova aparência, pode ser usado o envelhecimento ou a recuperação de sua saúde;
30. Punição: o vilão sofre as consequências de seus atos;
31. Casamento: o herói se casa e é recompensado pela família ou comunidade.

**Figura 3 - Os 31 elementos de Propp.**



Fonte: elaborado pela autora com dados do Propp (1968).

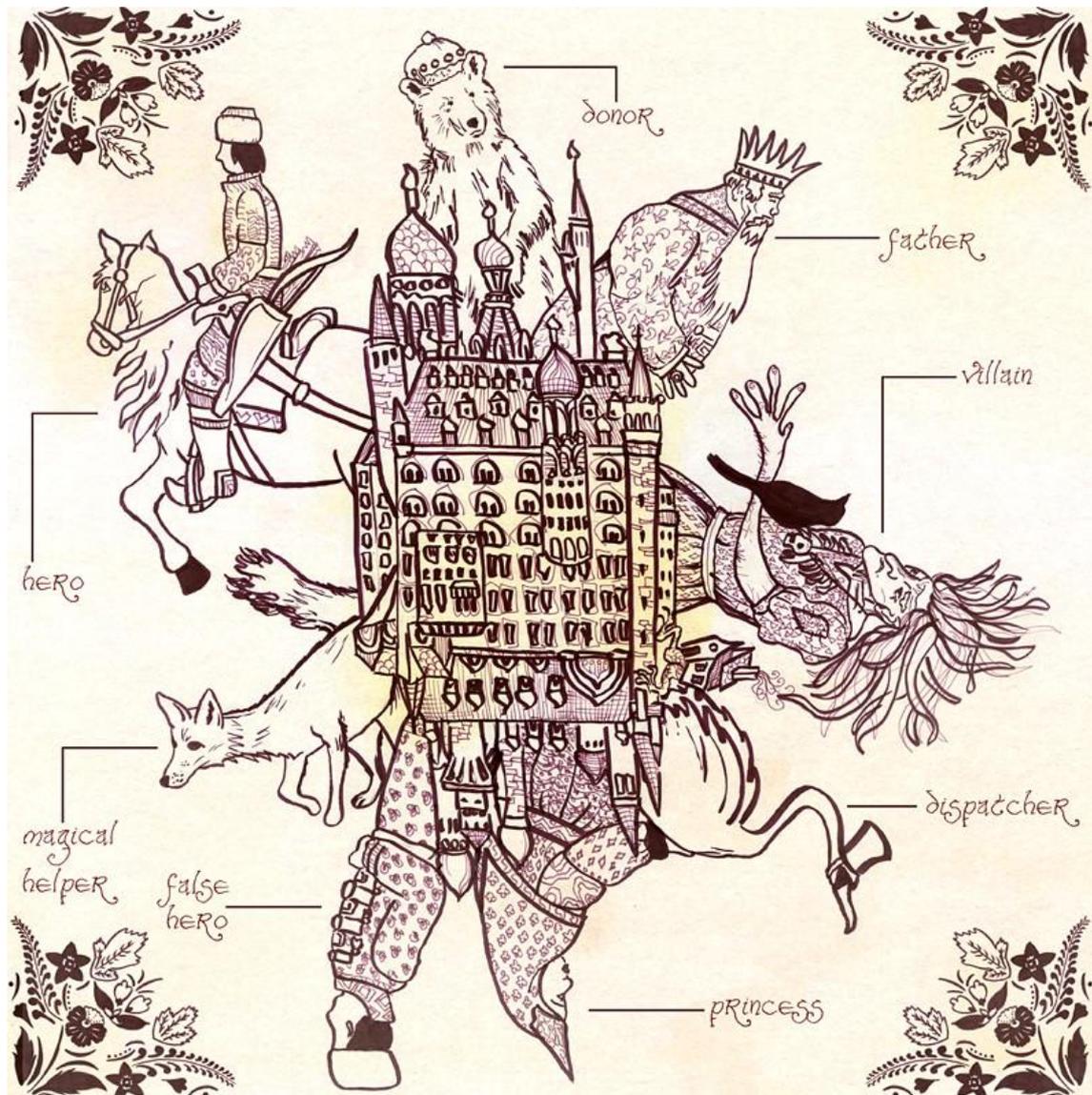
Alguns desses elementos podem mudar de ordem, como o herói receber o seu poder ainda antes de deixar o lar, ou o herói já ser acompanhado do agente mágico antes do encontro com o doador ou mentor, assim como serem repetidos ao longo do conto, como o herói ser testado mais de duas vezes, ou acontecerem duas situações de reivindicações infundadas, como um vilão ou anti-herói buscando ganhar o reconhecimento que deveria pertencer ao herói.

Ainda segundo o trabalho de Propp (1968, p. 79-80), existiriam 7 funções de personagens, sendo elas:

1. **O vilão:** o personagem maligno que cria as dificuldades para o herói;
2. **O despachante:** aquele que envia o herói para sua missão;
3. **O ajudante:** uma entidade geralmente mágica que ajuda o herói em sua jornada;
4. **A princesa ou o prêmio e o pai da princesa:** o herói se torna merecedor dele, mas é incapaz de adquiri-lo com alguma injustiça geralmente causada pelo vilão. A jornada termina quando o herói consegue obter seu prêmio, algumas vezes com a ajuda do guardião do prêmio;
5. **O doador:** o personagem que prepara o herói ou que lhe entrega seus poderes;
6. **O herói:** o personagem que executa a jornada;
7. **O falso-herói:** um personagem que leva a fama pelos feitos do herói e tenta roubar seu prêmio.

Esses papéis podem geralmente ser distribuídos em diversos personagens ou algumas vezes um mesmo personagem cumpre mais de um deles, como no caso da **Figura 4** a seguir, onde temos a representação do pai da princesa separadamente da princesa.

**Figura 4** - Os tipos de personagem de Propp.



Fonte: Kraenke (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Doador; Pai; Vilão; Despachante; Princesa; Falso-herói; Ajudante mágico; Herói. (tradução da autora).

Um outro estudioso que buscou enumerar etapas ou funções necessárias para narrativas foi Joseph Campbell, mitologista e escritor nascido em Nova York em 1904, em *The Hero with a Thousand Faces* (CAMPBELL, 2008), estudando a narrativa do herói na mitologia. Este estudo intitulado de “Monomito” foi uma das inspirações para as jornadas dos heróis em *Star Wars*, de George Lucas (CAMPBELL, 2008, p. 45 – 221), ilustrado na **Figura 5** a seguir.

**Primeiro Arco – A Partida:**

- a) **O chamado da aventura:** o herói recebe seu chamado para partir na aventura;
- b) **A recusa do chamado:** o herói se nega à seguir com a aventura;
- c) **O auxílio sobrenatural:** o herói encontra com uma figura protetora e mágica, um mentor;
- d) **A passagem do primeiro limiar:** o herói cruza a primeira barreira que o impedia de começar sua jornada. Ele aceita o chamado;
- e) **O ventre da baleia:** o herói é engolido por um mundo desconhecido e parece ter sido vencido.

**Segundo ato – Iniciação:**

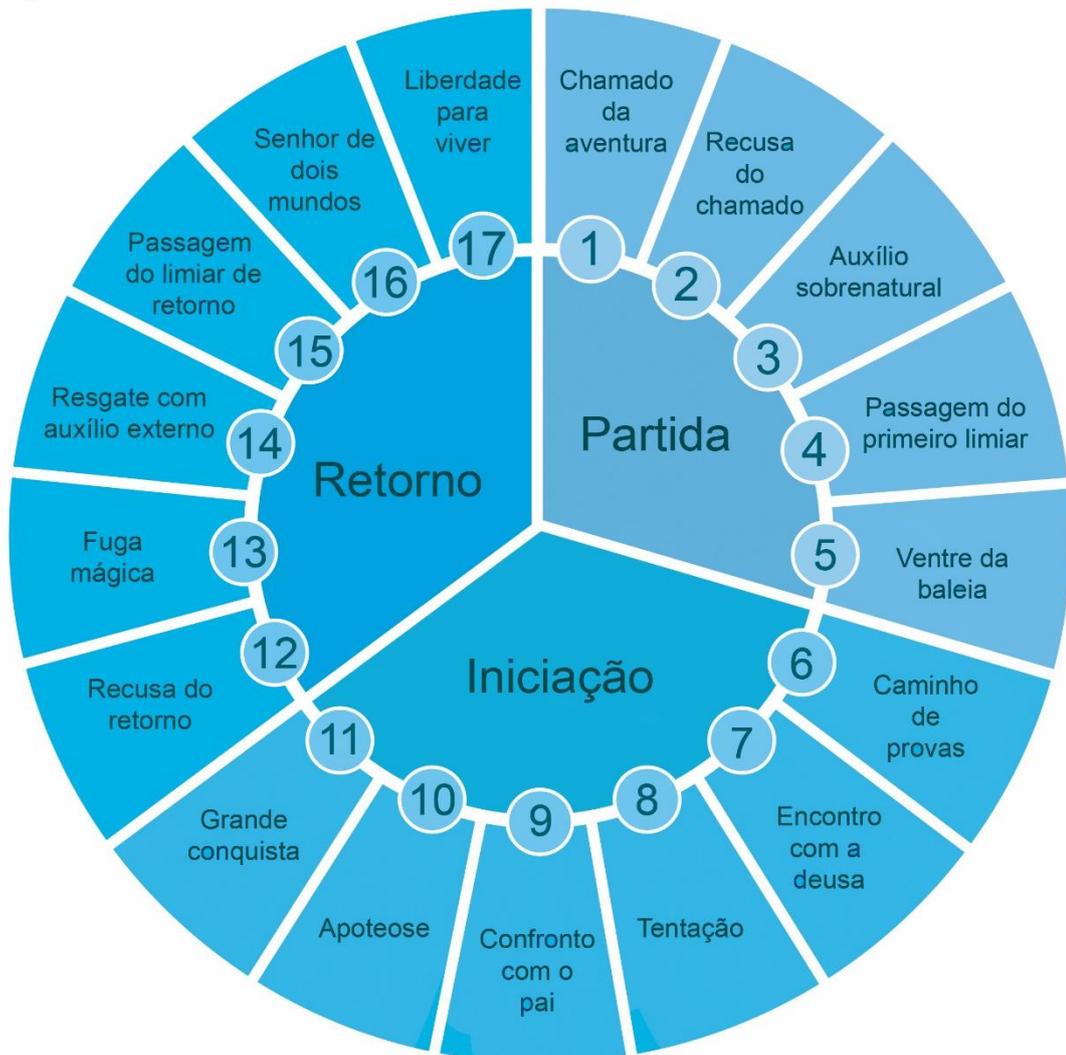
- a) **O caminho de provas:** o herói, tendo aprendido a lidar com aquele mundo desconhecido começa a enfrentar diversas provações;
- b) **O encontro com a deusa:** o herói encontra o objeto de sua adoração e aquilo o instiga a ser seu melhor;
- c) **A tentação (originalmente a mulher como a tentação):** o herói é tentado pela ideia do sucesso absoluto e por seu objeto de desejo e adoração;
- d) **O confronto com o pai:** o herói deve enfrentar aquele que contém o maior poder, geralmente seu pai, ou uma figura paterna;
- e) **A apoteose:** algum acontecimento, geralmente traumático, causa no herói um sentimento de conhecimento maior e realização que é anterior ao seu retorno;
- f) **A grande conquista:** o herói finalmente atingiu seu objetivo e concluiu sua jornada.

**Terceiro ato – Retorno:**

- a) **A recusa do Retorno:** após encontrar a felicidade ao fim da jornada o herói não deseja retornar ao seu local de início;
- b) **A fuga mágica:** o herói busca retornar com seu prêmio;
- c) **O resgate com auxílio externo:** o herói precisa de ajuda para retornar à sua terra natal;
- d) **A passagem pelo limiar do retorno:** o herói retorna sendo agora portador de um novo poder ou conhecimento;

- e) **Senhor dos dois mundos:** o herói se torna senhor dos dois mundos e de seu próprio conhecimento, capaz de transitar ou compreender os dois igualmente;
- f) **Liberdade para viver:** o herói supera seu medo e se torna capaz de viver plenamente, ciente de seu passado, presente e futuro.

**Figura 5 - O monomito de Campbell.**



Fonte: Elaborado pela autora com dados de Campbell (2008).

A partir do trabalho de Campbell, diversos outros teóricos buscaram enumerar os passos necessários para criar a jornada do herói, entre eles David Adams Leeming (1998), que em sua obra *Mythology: The Voyage of the Hero*, dividiu a jornada do herói em apenas 8 passos. Phil Cousineau (2014) foi outro que buscou simplificar a jornada do herói para apenas 8 passos em seu trabalho *The hero's journey: Joseph Campbell on his life and work*, realizado juntamente com Stuart Brown e o próprio

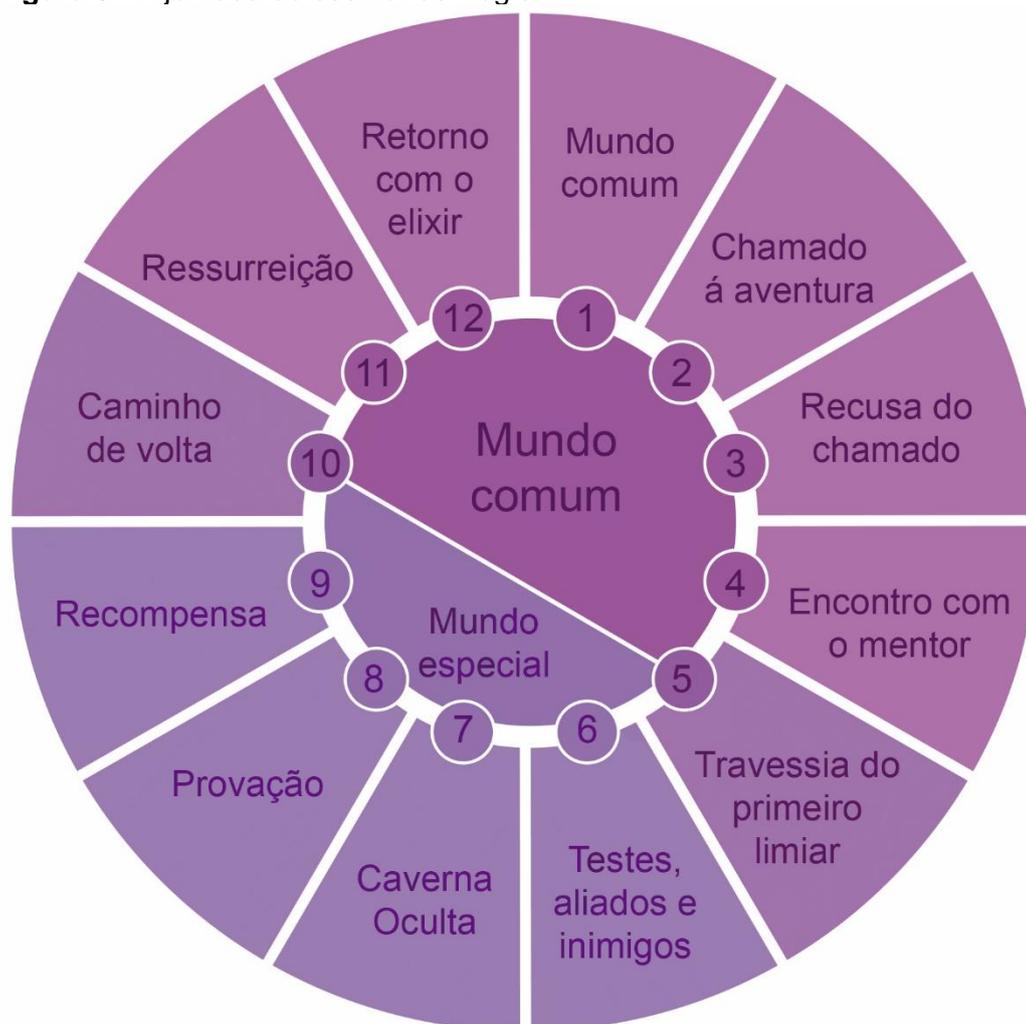
Joseph Campbell. Christopher Vogler (2007), um roteirista hollywoodiano nascido em 1949, foi um estudioso mais recente a reanalisar a jornada do herói em sua obra *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, escrito para servir como guia interno para roteiristas dos estúdios da Disney, conforme descrito em seu perfil no *skoob*<sup>2</sup>, onde ele dividiu a jornada em apenas 12 passos (VOGLER, 2007, p. 81-215), ilustrado a seguir na **Figura 6**:

1. **Mundo comum:** o herói é visto em seu dia-a-dia;
2. **Chamado à aventura:** um incidente causa o início da jornada;
3. **Recusa do chamado:** o herói hesita ou se nega a seguir o chamado;
4. **Encontro com o mentor:** o herói encontra o mentor e recebe os suprimentos, coragem ou conhecimentos necessários para iniciar a jornada;
5. **Travessia do primeiro limiar:** o herói se dedica à jornada de todo o coração;
6. **Testes, aliados e inimigos:** o herói explora o mundo da jornada, passando por testes e conhecendo inimigos e amigos;
7. **Aproximação da caverna oculta:** o herói se aproxima do centro de sua aventura;
8. **Provação:** o herói enfrenta seu maior desafio e experimenta morte e renascimento;
9. **Recompensa:** o herói enfrenta as consequências de sobreviver à morte;
10. **Caminho de volta:** O herói retorna ao mundo comum ou continua até seu destino final;
11. **Ressureição:** o herói experimenta um último momento de morte e renascimento, o que causa sua purificação para voltar ao mundo comum;
12. **Retorno com o elixir:** o herói retorna ao mundo original com o conhecimento, vontade ou poder de melhorá-lo.

---

<sup>2</sup> VOGLER, Christopher. **Skoob**, 2019. Disponível em: <<https://www.skoob.com.br/autor/7704-christopher-vogler>>. Acesso em: 10 maio 2019.

**Figura 6** - A jornada do escritor de Vogler.



Fonte: elaborado pela autora com dados de Vogler (2007).

Vogler (2007, p. 23-77), assim como Propp, também estabeleceu 8 tipos de personagens que devem sempre estar presentes, sendo eles:

1. **O herói:** aquele disposto a se sacrificar pelo bem comum;
2. **O mentor:** o personagem que irá guiar e proteger o herói, além de lhe garantir seus poderes;
3. **O guardião do limiar:** uma figura ameaçadora ao herói, mas que se compreendido pode ser superado;
4. **O arauto:** uma força que traz novos desafios ao herói;
5. **O metamorfo:** personagens que constantemente mudam sob a ótica do herói;
6. **A sombra:** o personagem que representa a força do lado mal ou cruel;

7. **O aliado:** Alguém que viaja com o herói e atende diversas funções ajudando-o em sua jornada;
8. **O enganador:** aquele que encarna as energias malignas e o desejo de mudanças.

Sendo assim, é possível perceber entre os teóricos da narratologia um desejo constante de criar uma “fórmula mágica” capaz de compreender como boas narrativas são feitas. A seguir o **Quadro 1** que compara os estudos de Propp, Campbell e Vogler:

**Quadro 1** - Comparação entre os estudos de Propp, Campbell e Vogler.

Propp	Campbell	Vogler	
1. Afastamento	1. O chamado da aventura	1. Mundo comum	
2. Interdição		2. A recusa do chamado	2. Chamado à aventura
3. Transgressão			3. Recusa do chamado
4. Interrogação			5. Travessia do primeiro limiar
5. Entrega	4. A passagem do 1º limiar	4. Encontro com o mentor	
6. Engano			
7. Cumplicidade	3. O auxílio sobrenatural	6. Testes, aliados e inimigos	
8. Vilania			
9. Mediação			
10. Início do conflito	5. O ventre da baleia	7. Aproximação da caverna oculta	
11. Partida			
12. 1ª função do doador	6. O caminho de provas	8. Provação	
13. Reação do herói			
14. Chegada de um agente mágico			
15. Orientação			
16. Luta	7. O encontro com a deusa	9. Recompensas	
			8. A tentação
	9. O confronto com o pai		
10. A apoteose			
	18. Vitória	11. A grande conquista	10. Caminho de volta
19. Liquidação			
	20. Retorno	12. A recusa do retorno	
21. Perseguição	13. A fuga mágica		

(Continua).

(Conclusão).

Propp	Campbell	Vogler
22. Resgate	14. O resgate com auxílio externo 15. A passagem pelo limiar de retorno	11. Ressurreição
23. Não-reconhecimento		
24. Reinvidicações infundadas		
25. Tarefa		
26. Solução		
27. Reconhecimento		
28. Exposição		
29. Transfiguração		
30. Punição	16. Senhor de dois mundos 17. Liberdade para viver	12. Retorno com o Elixir
31. Casamento		

Fonte: elaborado pela autora.

Embora nenhum de seus estudos tenha ainda sido capaz de descrever uma fórmula infalível, uma vez que cada tipo de narrativa tem suas próprias peculiaridades – narrativas em contos de fadas não são iguais à narrativas em contos mitológicos, que por sua vez são diferentes de narrativas cinematográficas–, esses estudos são muito utilizados até os dias de hoje, ao discutirmos narrativas em jogos, ainda que os jogos não tenham sido pensados como um meio narrativo no início de seu desenvolvimento, conforme James Plyler relembra em seu artigo *Video Games and the Hero's Journey*

Videogames não começaram como uma mídia capaz de contar histórias convincentes. Na verdade, o conceito de narrativa poderia ser considerado algo que estava ausente nas mais primárias iterações de videogames. Sendo assim, o conceito de que videogames são uma mídia narrativa é um conceito relativamente novo. Embora existam videogames com mais de quinze anos que realmente contam uma história convincente até mesmo para os padrões de hoje, os jogos só recentemente chegaram a um ponto em que podem ser considerados um meio narrativo. (PLYLER, 2013, p. 1-2, tradução da autora).<sup>3</sup>

E embora Plyler (2013) confirme que videogames têm muito a oferecer quando pensamos em como contamos histórias, uma outra escola muito importante nos primeiros estudos de jogos foi a Ludologia.

<sup>3</sup> Texto original: *Video games didn't begin as a medium capable of telling a compelling story. In fact, the idea of narrative could be argued as being absent in the most early iteration of video games. Thus, the concept of video games as being a narrative medium is a relatively new idea. While there are video games that are over fifteen years old that indeed tell a compelling story even by today's standards, games only recently have reached a point where they can be considered a narrative medium.*

## 2.2 Ludologia

### 2.2.1 O que é Ludologia

O termo “ludologia” deriva da palavra jogos em latim, *ludus*. O termo foi utilizado pela primeira vez por Mihaly Csikszentmihalyi (1982), em sua obra *Does Being Human Matter – On Some Interpretative Problems of Comparative Ludology* apesar disso ele acabou apenas se popularizando quando Gonzalo Frasca (1999) escreveu seu artigo *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*.

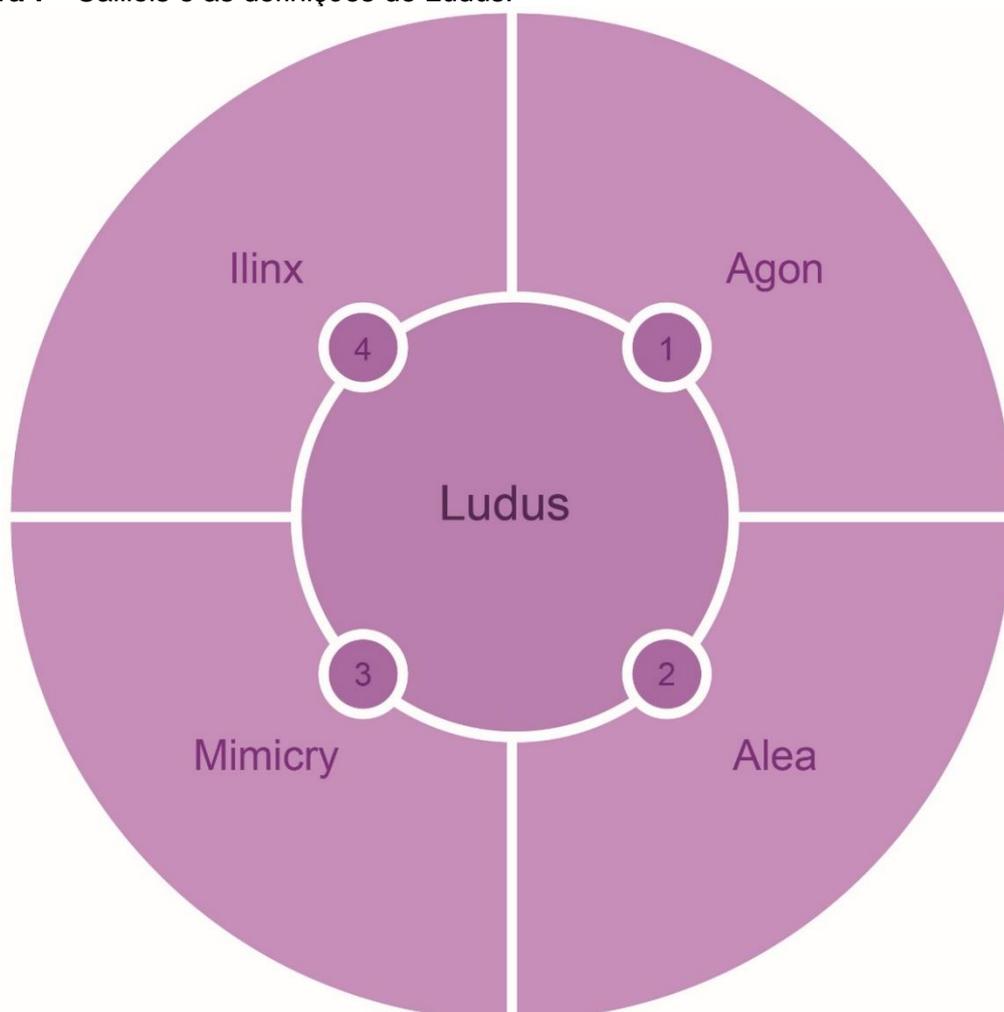
A ludologia é o estudo dos jogos, não apenas jogos digitais, mas todo tipo de jogo, como brincadeiras infantis ou esportes. Antes da popularização dos videogames, o estudo se focava em estudar efeitos sociais e culturais dos jogos, como em *Homo Ludens, O Jogo Como Elemento da Cultura*, escrito por Johan Huizinga (2017).

Roger Caillois (2001) segue o raciocínio de Huizinga em seu livro *Man, Play and Games*, para o fato de que, em inglês, existem duas palavras para jogos: *Game* e *Play*. Para explicar a diferença entre os dois, Caillois separa os jogos em dois termos: *ludus* e *paidia*.

Caillois (2001) define *paidia* como algo livre, incerto e improdutivo, ativo e espontâneo, não há a necessidade de um vencedor ou mesmo de um final, é mais associado às brincadeiras de crianças e à infância. *Ludus*, por outro lado é associado ao extremo oposto, quando toda essa exuberância impulsiva é absorvida e disciplinada e imperativo, cheio de convenções que exigem maior esforço, paciência, habilidade ou engenhosidade. Por esse motivo, *ludus* está mais associado aos jogos.

Seguindo seu raciocínio, Caillois (2001) também define quatro categorias fundamentais, para a compreensão e classificação de jogos: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* (**Figura 7**).

**Figura 7** - Caillois e as definições de Ludus.



Fonte: elaborado pela autora com dados de Caillois (2001).

*Agon* é a competição e embora o próprio Caillois (2001) insista que muitos jogos podem ser considerados competitivos, ele alega que para um jogo ser considerado *agon* é necessário que todos os jogadores competindo estejam em maior equilíbrio possível, semelhante à forma como existem diversas categorias em competições esportivas, devido ao peso ou estatura de um competidor, de forma que o vencedor não possa ser contestado de ter obtido alguma vantagem fora das regras do jogo (**Figura 8**). *Alea*, por sua vez são os jogos de sorte: ela nega qualquer tipo de esforço, paciência, experiência ou qualificação, os vencedores ou perdedores são definidos não por experiência própria, mas pela qualidade de um jogador ser sortudo ou não, ao contrário de *agon*, *alea* é a entrega total ao destino (**Figura 9**).



*Mimicry*, por outro lado aborda a possibilidade de que o jogador é capaz não só de deixar o mundo real, injusto e desequilibrado para trás, mas também de deixar a si próprio para trás ao começar sua jornada no jogo. *Mimicry* é então a parte de fazer de conta: o jogador esquece, disfarça ou temporariamente perde sua personalidade para se fazer passar por outro (**Figura 10**). Se *mimicry* é o fazer de conta e encontrar conforto para o contraste do mundo exterior, *ilinx* é o seu oposto: a vertigem. É o senso capaz de alterar a percepção, é o desejo de destruir a estabilidade, causando um breve pânico e a desassociação da consciência e da tirania do mundo ordinário. *Ilinx* é o desejo de tensão e desespero (**Figura 11**).

**Figura 10** - The Sims, um exemplo de jogo mimicry.



Fonte: Malgieri (2019).

**Figura 11** - Ski Jump VR, um exemplo de ilinx.



Fonte: Bloolooop (2019).

Após a popularização dos videogames, porém, muitos ludologistas se focaram em estudar os efeitos sociais dos jogos, preocupados majoritariamente com a possibilidade de que jogar jogos violentos pudessem tornar as pessoas mais violentas, como, por exemplo, no estudo de Feshback e Singer (1971) *Television and Aggression: an Experimental Field Study*, a conclusão deles foi logo refutada pelo estudo de Anderson e Bushman (2001) *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affectm Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature* que concluiu que o estudo anterior não podia ser considerado conclusivo uma vez que os próprios autores pareciam ter escrito de forma tendenciosa.

A despeito dessas polêmicas, que seguem vivas, a ludologia não perdeu força e até hoje é utilizada como uma das formas de estudo de videogames.

### 2.2.2 Principais estudos da Ludologia

Jesper Juul (1999), um dos ludologistas mais mencionados em salas de aula, enfatiza em um de seus trabalhos, *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*, o quanto seria impossível analisar jogos como narrativas, uma vez que as narrativas se dedicam a contar histórias que aconteceram no passado e os jogos precisam da ação do jogador agora, naquele instante da história, em suas palavras:

Parece haver um conflito entre as temporalidades do jogo e da narrativa: quando algo é interativo – como um jogo – a interatividade tem que ser agora, quando o jogador faz sua escolha. Mas um dos traços básicos de uma narrativa é que ela seja algo sobre o passado. Da mesma forma, o espaço é tratado de forma diferente: Jogos de computador sempre criam um espaço, onde o jogador pode se movimentar e habitar, mas narrativas são geralmente focadas em pular espaços desinteressantes; a jornada só é descrita quando algo de especial acontece. É essencial para a narrativa que a narração não aconteça em velocidade constante, mas que alternemos entre cenas e cortes. O jogo de computador de ação é baseado em tempo real, no controle constante do jogador. (JUUL, 1999, p. 3, tradução da autora).<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Texto original: *There seems to be a conflict between the temporalities of the game and the narrative: When something is interactive - like a game - the interactivity has to be now, when the player makes a choice. But the narrative has a basic trait of being about something past. Similarly, space is treated differently: Computer games always create space, where the player can move around, but narratives are very focused on skipping uninteresting spaces; a journey is only described when something actually happens. It is essential for the narrative that narration does not happen with constant speed, but that*

Juul (1999) ainda descreve o quanto jogos e interatividade são diferentes, uma vez que eles acontecem em tempos diferentes e com objetivos diferentes, ele afirma que o motivo principal que leva alguém a ler uma narrativa é saber qual o desfecho da história, enquanto, quando um jogo é jogado, o objetivo não é descobrir o final, mas sim, o meio. O jogador já sabe como termina: o jogo termina quando ele for capaz de derrotar o vilão. Ele joga para saber *como fazê-lo*.

Enquanto alguns teóricos, como Juul (1999) se dedicam a estudar jogos de uma forma mais estrutural -- o que são jogos, o que os difere de outras mídias e o que os difere entre si --, alguns outros estudiosos buscam trazer a discussão mais próxima ao nosso dia-a-dia. Um desses teóricos é Jane McGonigal.

McGonigal (2011) aborda em seus livros o potencial dos jogos de ensinar e potencialmente melhorar nossa sociedade. Um desses livros é *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, onde ela escreve :

O tópico era, naturalmente, os fracassos do mundo real em tentar ser tão envolvente quanto um bom jogo, e o que poderíamos fazer para consertar isso. Como eu disse à multidão, 'eu me sentiria muito melhor se recebesse um +1 em intelecto toda vez que falasse algo inteligente nessa palestra. Ou pelos menos alguns +1 em falar em público.' Participar de palestras é exaustivo, mesmo quando eu gosto disso, eu expliquei. Seria revigorante ver alguns +1s aparecendo no topo dos meus slides de power point conforme eu passo por eles. (MCGONIGAL, 2011, p. 146, tradução da autora)<sup>6</sup>

McGonigal (2011) comenta no trecho seguinte como, alguns dias depois, recebeu um email de um contato desconhecido, ratings@plusoneme.com, informando que seu amigo Clay havia lhe enviado +1 por reconhecer alguns de seus pontos fortes, entre eles inteligência, discurso em público e inspiração. O site, segundo ela, havia sido criado por Clay Johnson, uma das pessoas que estavam assistindo seu discurso alguns dias atrás e havia sido inspirado por ela.

O site *PlusOneME* não existe mais. Tudo o que restou foi uma conta no twitter (PLUSONEME, 2019), mas não é difícil imaginar que ele teria feito bastante sucesso

---

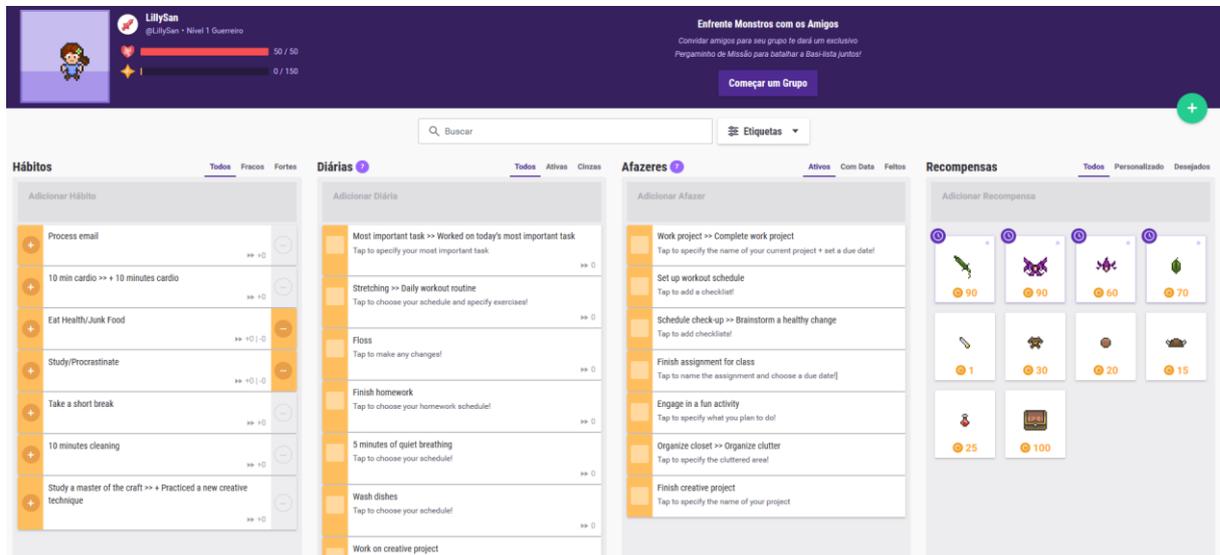
*we shift between resume, cuts, and scene. The computer action game is based on real time, on the constant control of the player.*

<sup>6</sup>Texto original: *The topic was, naturally, the failures of the real world to be as engaging as a good game, and what we could do to fix it. As I told the crowd, 'I'd feel a lot better if I got plus-one intellect for every smart thing I said during this talk. Or at least a few plus-one public speaking points.' Giving talks is exhausting, even when I enjoy it, I explained. It would be energizing to see some +1s pop up right on top of my PowerPoint slides as I worked my way through the deck.*

se houvesse continuado, já que existem diversos outros sites com propostas semelhantes (bonificar um indivíduo pelos seus feitos positivos diários ou não).

Um exemplo disso é o *Habitica* (2019), fundado em 2013 por Tyler Renelle, Siena Leslie e Vicky Hsu. O site promete ajudar o usuário a se motivar para alcançar seus objetivos, recompensando-o com *exp*, pontos de experiência para que seu avatar possa subir de nível e assim desbloquear mais recursos; ou mesmo com moedas, quando o jogador derrotar monstros juntamente de seus amigos, o que lhe permite customizar seu avatar (**Figura 12**).

**Figura 12** - Um perfil no habitica.

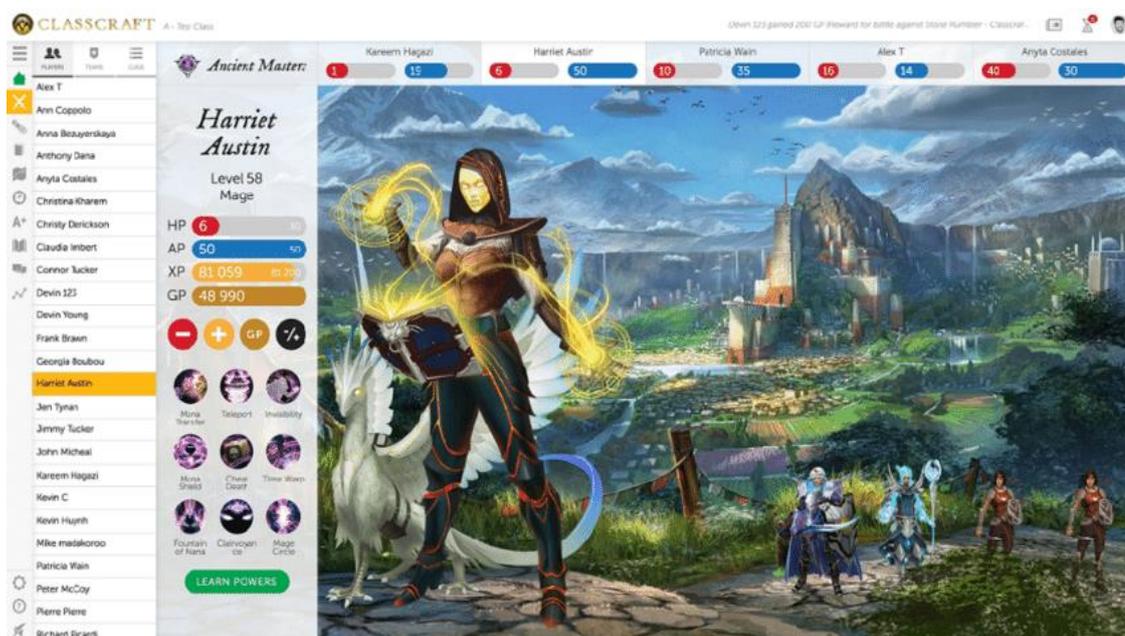


Fonte: Habitica (2019).

Outro site que segue uma abordagem muito semelhante ao *Habitica* e o *OnePlusME*, mencionado por McGonigal, é o *ClassCraft* (2019a), site também fundado em 2013 por Shawn, Devin e Lauren Young. O site afirma ser capaz de tornar a experiência escolar mais relevante e significativa ao criar uma experiência de aprendizado mais criativa e colaborativa.

O aplicativo é utilizado por professores do curso de Bacharelado em Jogos Digitais do Centro Universitário Senac, e os alunos tiveram uma resposta muito positiva a ele, preferindo obter experiência para seus avatares dentro do site do que um ponto extra na média, por exemplo (**Figura 13**).

Figura 13 - Perfil de um aluno no Classcraft.



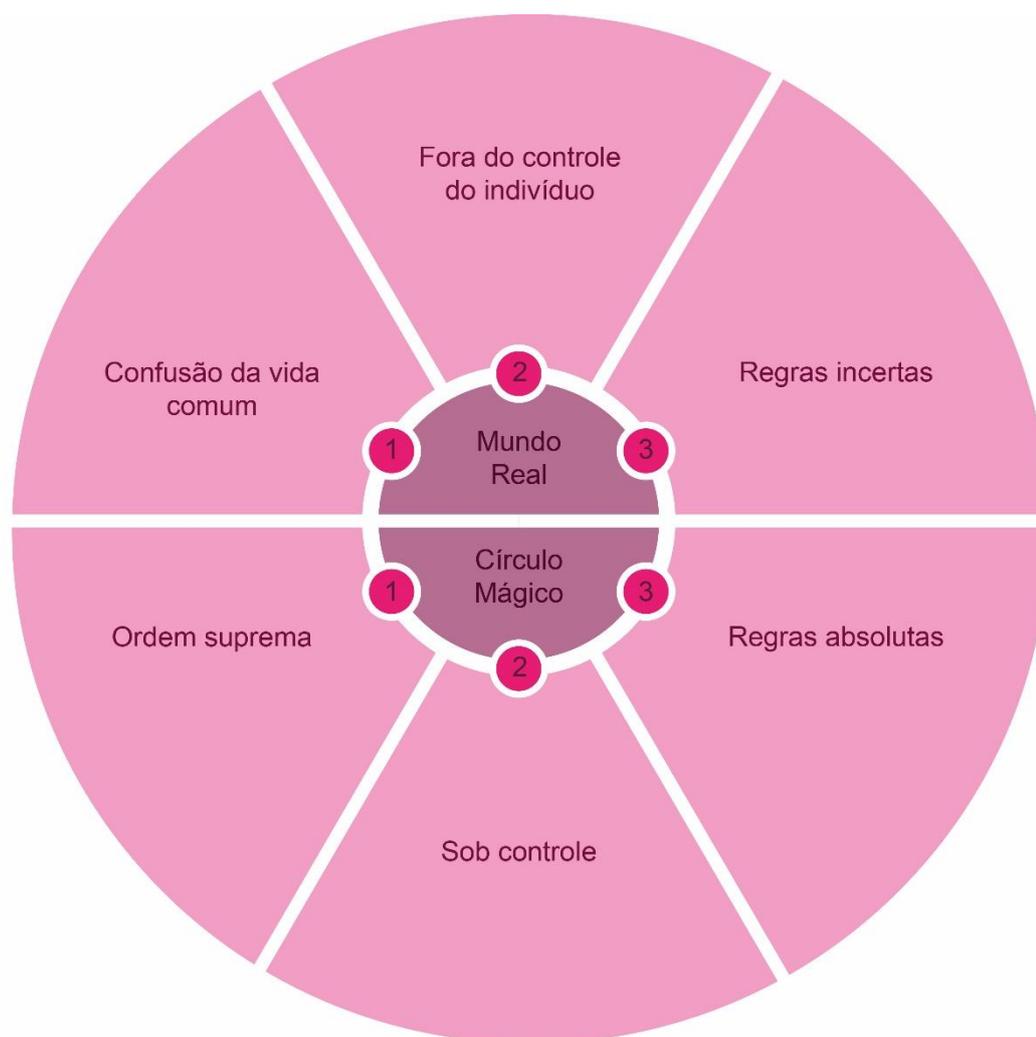
Fonte: Classcraft (2019b).

Eles podem utilizar esses pontos de experiência acumulados para consultas aos cadernos em provas, ou até mesmo intervalos prolongados, mas um dos principais apelos do site parece ser a customização de seus avatares, permitindo que expressem como imaginariam que suas personas seriam em um mundo fantástico, incluindo cabelos coloridos, roupas exageradas e suas armas de preferência.

É importante perceber como todos esses teóricos levam em conta o círculo mágico de Huizinga (2017), conforme descrito em seu livro *Homo Ludens, O Jogo Como Elemento da Cultura*.

Huizinga (2017, p. 11) descreve o círculo mágico como uma limitação espacial de um lugar sagrado, onde os jogadores devem deixar as regras do mundo real para trás e aceitar as regras do jogo como regras absolutas, segundo suas próprias palavras (**Figura 14**):

**Figura 14** - O círculo mágico de Johan Huizinga.



Fonte: elaborado pela autora com dados de Huizinga (2017).

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o 'lugar sagrado' não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta 'estraga o jogo', privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (HUIZINGA, 2017, p. 11).

Sendo assim, é possível notar que em todos os narratologistas existe uma clara delimitação entre o mundo real e o mundo do jogo, o que permite que algumas mecânicas extremas sejam exploradas nos mesmos, ou seja, é aceitável e esperado que algumas regras do mundo real não sejam reais no mundo do jogo. Um exemplo é a regra de não matar.

No mundo real, matar é visto como algo negativo e ilegal, prevendo inclusive algum tipo de punição, mas em diversos jogos matar é algo esperado do jogador, uma vez que muitas vezes é impossível terminar um jogo sem matar os seus oponentes.

Como Clint Hocking (2007) defende em seu artigo “Ludonarrative Dissonance in Bioshock” em seu site Click Nothing, é comum que em jogos de um jogador que todos os demais personagens estejam contra o jogador e que nesse caso ele tenha de tomar uma abordagem mais objetivista, focando em si próprio:

[...] é um contrato lúdico – literalmente ‘busque poder e você vai progredir’. Este contrato lúdico está alinhado com os valores do objetivismo Randiano. As regras do jogo dizem ‘é melhor se eu fizer o que é melhor para mim sem ter consideração com os demais’. Esse é um valor bastante normal em jogos para um jogador, onde todos os personagens no mundo do jogo (ou, ao menos, todos os personagens em jogo no mundo do jogo) tendem a estar em conflito direto com o jogador. (HOCKING, 2007, tradução da autora)<sup>7</sup>

### 2.2.3 Ludologia x Narratologia

Embora diversos teóricos da ludologia pareçam interessados em estudar os efeitos sociais dos jogos, a relação entre a ludologia e a narratologia é conturbada, conforme pudemos perceber pelas afirmações de Juul. Por outro lado, alguns teóricos da ludologia parecem compreender que, assim como a narratologia é incapaz de compreender por completo um jogo, o mesmo acontece com a ludologia (**Figura 15**).

---

<sup>7</sup>Texto original: [...] is a ludic contract – literally ‘seek power and you will progress’. This ludic contract is in line with the values underlying Randian rational self-interest. The rules of the game say ‘it is best if I do what is best for me without consideration for others’. This is a pretty standard value in single player games where all the other characters in the game world (or at very least all of the characters in play in the game world) tend to be in direct conflict with the player.

**Figura 15** - Narratologia x Ludologia em God of War.



Fonte: CDN Images (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Narratologia x Ludologia. (tradução da autora).

Frasca (1999) escreve em seu livro *Ludology* que embora a narratologia possa estudar os jogos, ela falha em analisar os jogos como jogos, com suas particularidades como uma mídia interativa, e que a ludologia deve trabalhar em conjunto com a narratologia para melhor compreender seu objeto de estudo, conforme o trecho a seguir:

Teoria literária e a narratologia têm sido úteis para entender os cibertextos e videogames. Poéticas aristotélicas [Laurel, 1993], formalismo russo [Porush and Hivner, ?], e pós-estruturalismo [Landow, 1992] são algumas das diferentes perspectivas que têm sido usadas para estudar o assunto.

Alguns autores vêm cibertextos e videogames como uma nova forma ou uma expansão da narrativa ou drama tradicional. O fato é que esses programas de computador compartilham muitos elementos com histórias: personagens, ações encadeadas, finais e preparações.

Contudo, há uma outra dimensão que foi quase completamente ignorada quando estudamos esse tipo de programa de computador: analisa-los como jogos. (FRASCA, 1999, p. 1, tradução da autora)<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Texto original: *Literary theory and narratology have been helpful to understand cybertexts and videogames. Aristotelian Poetics [Laurel, 1993], Russian formalism [Porush and Hivner, ?], and poststructuralism [Landow, 1992] are some of the different perspectives that have been used to study the subject.*

*Some authors see cybertexts and videogames as a new form of or as an expansion of traditional narrative or drama. The fact is that these computer programs share many elements with stories: characters, chained actions, endings, settings.*

E embora Frasca já houvesse mencionado em 1999 que para estudar um videogame seriam necessários um estudo narratológico e um estudo ludológico, uma vez que essas duas ciências são complementares e incapazes por si só de analisar todas as facetas do mesmo, foi apenas em 2007 que o termo ludonarrativa surgiu.

### 2.3 Imersão

Um outro conceito importante para compreender o que é a ludonarratologia é a imersão, um termo muito utilizado quando falamos sobre jogos digitais e muito comum entre os jogadores. É comum notarmos que muitas das avaliações altas recebidas por esse tipo de jogo vêm acompanhadas da palavra “imersão” e “imersivo”. Um exemplo disso é o trecho abaixo, retirado do review sobre *Sekiro: Shadows Die Twice* no site da IGN, onde é possível ler:

Lobo é um excelente personagem e faz parte da narrativa sombria e que vai ter que enfrentar um mundo mais sombrio e extremamente imersivo e autêntico inspirado no Japão feudal. A From ousou usar mais cores de sua paleta escura de títulos da série Souls e Bloodborne para fazer uma homenagem ao seu país. Além de se inspirar em elementos da época, os belos cenários apresentam elementos inimagináveis no nosso universo: castelos no estilo da época gigantescos e paisagens vindas de sonhos (ou de pesadelos) dos artistas do estúdio. (PETRÓ, 2019)

Brown e Cairns (2004, p. 1, tradução da autora) mencionam logo no início de seu artigo *A Grounded Investigation of Game Immersion*, o poder e a relevância da imersão no ambiente de jogos “Imersão é uma poderosa experiência de jogo, e tem sido mencionada por gamers, designers, assim como por pesquisadores de jogos como uma importante parte da experiência interativa”<sup>9</sup>

Nesse mesmo artigo, Brown e Cairns (2004) buscam desenvolver uma teoria sobre a imersão, compreendendo, através de entrevistas com gamers, quais as suas principais experiências enquanto experimentavam experiências de jogo. Eles descobriram que a imersão está intimamente relacionada ao realismo do mundo do

---

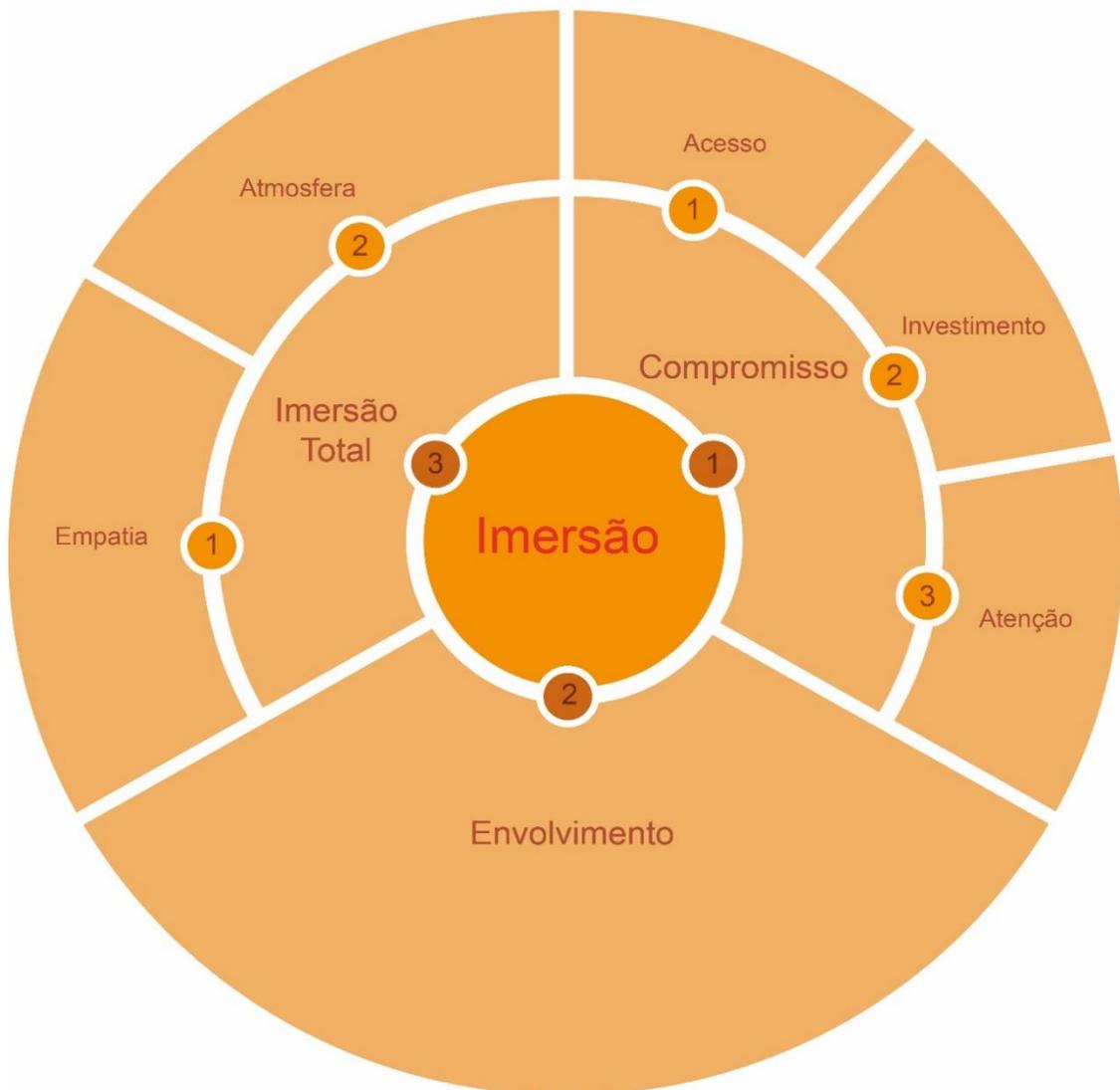
*However, there is another dimension that has been usually almost ignored when studying this kind of computer software: to analyze them as games.*

<sup>9</sup> Texto original: *Immersion is a powerful experience of gaming, and has been mentioned by gamers [3], designers [12], and games researchers [10] alike as an important experience of interaction.*

jogo, assim como aos sons atmosféricos e à profundidade do jogo. A imersão é uma parte crítica do aproveitamento do jogo.

Eles separaram esse processo de imersão em 3 camadas, cada qual com suas próprias barreiras para serem derrubadas pelo jogador durante o envolvimento com o jogo para atingir a imersão total (**Figura 16**).

**Figura 16** - Imersão do jogador segundo Brown e Cairns.



Fonte: elaborado pela autora com dados de Brown e Cairns (2004).

### 2.3.1 Compromisso

O primeiro passo para a imersão é o compromisso, é necessário que o jogador se comprometa com o jogo antes de seguir para qualquer uma das barreiras que vierem em seguida, pois o jogador precisa investir tempo, esforço e atenção no jogo.

A primeira barreira para o compromisso, por sua vez, é o acesso.

#### 2.3.1.1 Acesso

Acesso se refere à preferência do jogador, uma vez que se o jogador não tiver interesse no jogo ele sequer vai tentar firmar um compromisso com o mesmo. Para exemplificar isso, Brown e Cairns (2004, p. 2, tradução da autora), mencionam uma frase de um dos jogadores entrevistados por eles: “Eu não costumo jogar jogos de esporte, eu não vejo o porque sinceramente.”<sup>10</sup>

Acesso também se refere, segundo os mesmos, aos controles do jogo, pois eles precisam trabalhar em conjunto com o feedback dado ao jogador para que ele possa se tornar um expert ao menos, nos controles principais do jogo.

É fácil compreendermos a relevância do domínio dos controles nos jogos se traçarmos um paralelo entre um jogo digital e o celular, tão presente em nossa vida hoje em dia. Uma pessoa incapaz de compreender como ligar o celular, como fazer chamadas, ou responder mensagens não será capaz de utilizá-lo.

Em MMORPGs em especial é comum que ao progredir na história o personagem aprenda cada vez mais ataques ou habilidades especiais, nesses casos o jogador deve escolher quais delas são essenciais para seu avanço no jogo, buscando organizar a interface de forma eficiente. Ainda assim, para quem não conhece o jogo, a interface pode ficar bastante confusa, como é o caso do jogo *Final Fantasy XIV Online* (**Figura 17**).

---

<sup>10</sup>Texto original: *I don't tend to play sport games, I don't see the point really.*

Figura 17 - A interface de Final Fantasy XIV Online.



Fonte: Livedoor (2019a).

Como vemos na imagem acima, a quantidade de botões e atalhos é muito grande de forma que se o jogo não fornecer um *feedback* preciso de cada habilidade e o que ela faz, é impossível que o jogador aprenda a manipular o seu próprio personagem.

### 2.3.1.2 Investimento

Ainda segundo os mesmos autores, a segunda barreira para o comprometimento do jogador para com o jogo é o investimento que o mesmo tem com o jogo.

Jogadores devem investir tempo e energia no jogo para se tornarem focados no mesmo e muitos mencionaram uma certa culpa por investirem uma quantidade de tempo tão grande nos jogos: ao se tornarem imersos no jogo, perdem a noção do tempo, conforme descrito por um dos jogadores entrevistados:

Você pode olhar no seu relógio e pensar, sabe, eu estou jogando jogos no computador por horas e horas, eu poderia estar lá fora ou conversando com outras pessoas, então às vezes é um pouco estranho. (BROWN; CAIRNS, 2004, p. 2, tradução da autora)<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Texto original: *You might look at your watch and think, you know, I've been playing computer games for hours and hours I could have been outside or talking to other people, so sometimes that's a bit strange.*

Apesar disso, os jogadores compreendem haver uma relação entre o tempo e a energia gasta para aprender um jogo com aprender diversas outras tarefas produtivas, o esforço também está relacionado com a expectativa de receber uma recompensa. Existe um sentimento comum de que o esforço investido em um jogo deveria ser retribuído com uma recompensa pelo sucesso:

[Eu tenho jogado esse jogo] por quinze anos e eu nunca vi o que há no final desse joguinho insignificante... Eu quero saber o que tem de tão especial em chegar até o final. (BROWN; CAIRNS, 2004, p. 3, tradução da autora)<sup>12</sup>

### 2.3.1.3 Atenção

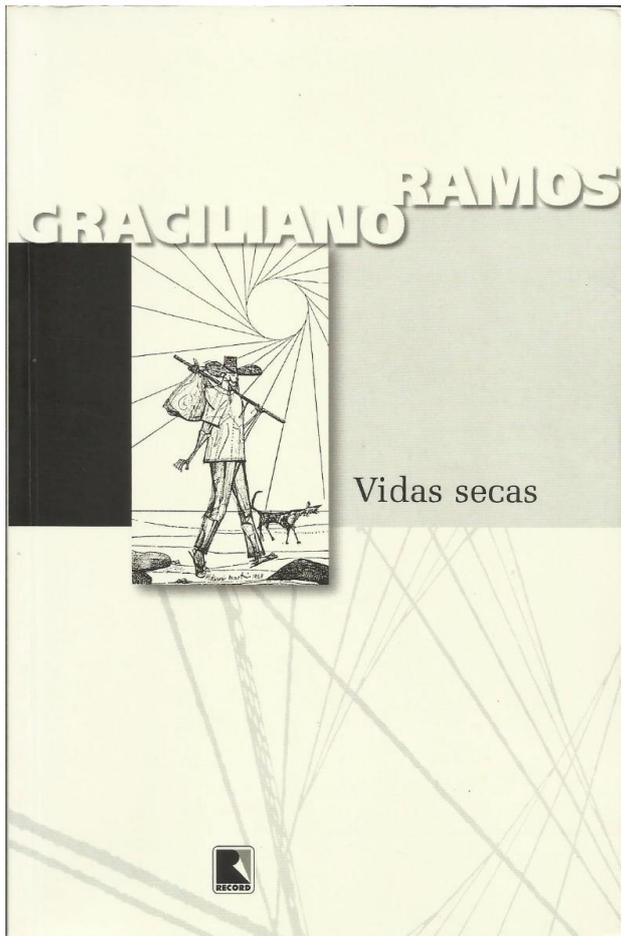
A atenção por sua vez pode ser descrita como a inclinação do jogador em se concentrar, por outro lado, Brown e Cairns ressaltam que é papel do jogo oferecer algo que seja digno da atenção e concentração do jogador, uma vez que notaram que os níveis de tempo, esforço e atenção iam aumentando gradualmente conforme a experiência do jogador se tornava imersiva.

É possível traçarmos aqui um paralelo entre jogos digitais e livros. Me lembro até hoje do quanto era, para mim, custoso ler *Vidas Secas*, de Graciliano Ramos, no colégio (**Figura 18**). O livro, embora seja uma obra prima da literatura brasileira, era pesado e não foi capaz de me cativar, de forma que a leitura se arrastou por todo o tempo disponível do anúncio da leitura até a data da prova. Livros que eu lia por vontade própria e eram capazes de me cativar eram lidos muito mais rápida e agradavelmente, como livros sobre a saga de Harry Potter, escrito por J.K. Rowling, quando eu lia cerca de 300-400 páginas em uma única tarde (**Figura 19**).

---

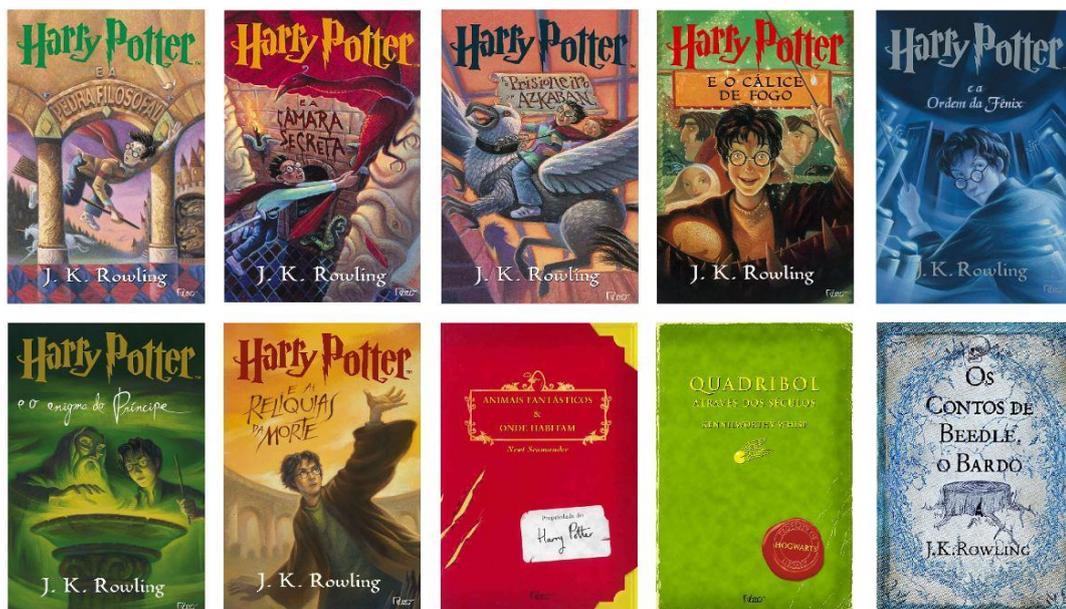
<sup>12</sup> Texto original: *[I've been playing this game] for fifteen years and I've never seen what's at the end of this poxy game... I want to know what's so special about getting to the end.*

Figura 18 - Capa de Vidas Secas de Graciliano Ramos.



Fonte: Dfkaibers (2019).

Figura 19 - Capa dos livros de Harry Potter de JK Rowling.



Fonte: Barbosa (2019).

### 2.3.2 Envolvimento

Uma vez assumido o compromisso com o jogo, o jogador pode se tornar cada vez mais envolvido com o mesmo.

A primeira barreira do envolvimento por sua vez, segundo Brown e Cairns, é a construção do próprio jogo. O jogo precisa ter sido construído de forma a afetar as emoções do jogador através da sua combinação de ferramentas, como narrativa, mecânicas, efeitos visuais e auditivos e o que mais for necessário. Os jogadores se mostraram capazes de diferenciar quando um jogo era bem construído e havia exigido esforço dos designers, o que era por sua vez capaz de ganhar o respeito dos jogadores.

O respeito entre o jogador e os jogos é algo que, por si só, valeria um capítulo inteiro, porém, por não estar diretamente envolvido com a ludonarratologia será deixado para ser estudado por estudos futuros. Apesar disso, acredito ser relevante mencionar o caso de Stanley's Parable (**Figura 20**), um simulador de andar desenvolvido em 2011 por Davey Wreden e que em 2013 foi melhorado e relançado, sendo muito bem recebido. O jogo tem cerca de 20 finais, segundo o guia do site Gameblast (2014) e diversos deles quebram a quarta parede conforme o narrador do jogo tenta se adequar às escolhas do jogador.

**Figura 20** - Imagem do jogo The Stanley Parable.



Fonte: Requisitos Jogos (2019).

O jogo é constantemente discutido entre jogadores e estudiosos interessados pela narrativa nos jogos e não é raro ouvirmos relatos como:

“Stanley Parable não é meu estilo de jogo. Muito lento e eu dormi diversas vezes enquanto jogava. Apesar disso, ele tem o meu respeito. Desenvolver 20 finais diferentes não é para qualquer um.” (Informação verbal).<sup>13</sup>

Apenas a fim de exemplificar as dificuldades envolvidas nisso, Bioshock, o jogo que iniciou a discussão sobre a dissonância ludonarrativa graças ao artigo de Clint Hocking em 2017 tem apenas 2.

Brown e Cairns (2004) identificam que nessa camada de imersão, devido ao tempo, esforço e atenção dedicados pelo jogador, já existe um alto nível de investimento emocional no jogo, o que pode causar no jogador o desejo por continuar jogando ou mesmo de cansaço em emocional ao parar de jogar. A essa altura, o jogo se torna a coisa mais importante na atenção do jogador e suas emoções são afetadas diretamente pelo jogo.

Conversando com meus alunos do bacharelado em jogos digitais, uma vez comentei o como ainda não havia terminado de jogar Undertale, a resposta da maioria deles foi à mesma:

“Professora, mas você precisa terminar, é muito bom e eu chorei tanto no final!” (Informação verbal)<sup>14</sup>

Undertale é um jogo onde o jogador pode escolher entre três linhas de jogo, a homicida, a neutra e a altruísta, a homicida consiste em matar todos os oponentes encontrados no jogo, a altruísta em poupar a todos, e a neutra é o meio do caminho, matar alguns e poupar outros (**Figura 21**). É um jogo onde as escolhas do jogador influenciam diretamente no destino dos demais personagens e na forma como o jogo se desenrola, de forma que é comum ouvir jogadores de Undertale conversando sobre o quão devastados ficaram com o final de um personagem “x” ou “y”.

---

<sup>13</sup> Informação descrita por Lucas em bate papo informal em 2019.

<sup>14</sup> Informação descrita por Leonardo em sala de aula no Senac em 2019.

Figura 21 - Imagem do jogo Undertale.



Fonte: Bassili (2019).

Esse alto nível de envolvimento emocional faz com que o jogador se torne menos consciente de seus arredores e dele próprio, da barreira que separa ele de seu personagem dentro do jogo.

Brown e Cairns (2004, p. 3, tradução da autora) mencionam como alguns jogadores propositalmente criam um ambiente livre de distrações, apagando luzes ou aumentando o volume, buscando voluntariamente se envolver não só com os aspectos físicos do jogo, mas suspender suas próprias crenças, deixando-as de lado junto do realismo para se entregarem ao mundo do jogo, o que permite que jogadores alcancem a imersão total “Um estado zen onde suas mãos parecem saber o que fazer, e sua mente apenas é levada pela história.”<sup>15</sup>

### 2.3.3 Imersão Total

Imersão total é, acima de tudo, presença. No estudo de Brown e Cairns (2004) os participantes disseram estar fora da realidade por completo, de forma que o jogo era tudo o que importava. O jogo se torna a única coisa capaz de impactar os pensamentos e sentimentos do jogador.

---

<sup>15</sup> Texto original: “A Zen-like state where your hands just seem to know what to do, and your mind just carries on with the story.”

Alguns dos participantes do estudo descreveram da seguinte forma (BROWN; CAIRNS, 2004, p. 3, tradução da autora): “Você se sente como se estivesse lá.”<sup>16</sup>

Para que isso aconteça, Brown e Cairns (2004) descrevem existir duas últimas barreiras a serem derrubadas, **empatia e atmosfera**.

### 2.3.3.1 Empatia

Empatia é, no caso dos jogos, o crescimento da relação e da proximidade entre um jogador e um personagem, de forma que o jogador passa a se importar com o bem-estar do personagem em questão.

Brown e Cairns (2004) perceberam que a empatia estava associada às diversas características dos jogos em questão, uma vez que todos os jogos estudados por eles e que se diziam totalmente imersivos, com exceção de um, eram em primeira pessoa. Jogos de *role-play*, jogos em que o jogador deve assumir o papel de um personagem e interpretá-lo, também foram mencionados.

### 2.3.3.2 Atmosfera

Atmosfera, por sua vez, é criada dos mesmos elementos que a construção do jogo, como os gráficos, a história e o áudio combinado a tudo isso. Porém, o que a diferencia é sua relevância.

Segundo Brown e Cairns (2004), se um jogador precisa se atentar ao som, assim como a sua visão, mais esforço precisa ser colocado no jogo. Quanto mais atenção e esforço for colocado no jogo, mais imerso o jogador pode se sentir, afinal, atenção é uma parte importante da imersão.

Jogos trabalham geralmente com três elementos de atenção, visual, auditiva e mental. Quanto mais sentidos o jogador tiver de usar para prestar atenção ao jogo, mais imerso ele vai estar.

Brown e Cairns (2004) mencionam haverem links entre o conceito de imersão e de *flow*, uma vez que a atenção também é um conceito fundamental para o *flow*, porém, pela natureza fugaz da imersão total, parece existir uma diferença fundamental entre os dois.

---

<sup>16</sup> Texto original: *You feel like you're there.*

## 2.4 Flow

### 2.4.1 O que é *flow*?

O conceito de *flow* foi desenvolvido por Mihaly Csikszentmihalyi (1990, p. 4, tradução da autora) em seu livro: *Flow: The Psychology of Optimal Experience* em 1990, onde ele buscava uma definição das condições que levariam ao estado de felicidade:

Eu desenvolvi a teoria da experiência otimizada baseada no conceito de *flow* – o estado em que a pessoa está tão envolvida em uma atividade que nada mais parece importar; a experiência por si só é tão proveitosa que as pessoas irão fazê-la mesmo com um grande custo, pelo prazer de estar fazendo.<sup>17</sup>

Esse trecho em especial se assemelha muito ao estudo sobre imersão de Brown e Cairns, quando os jogadores entrevistados mencionavam sentirem-se culpados por passar tanto tempo jogando jogos quando poderiam estar fazendo outras atividades, pois mesmo com essa culpa em suas consciências, eles continuavam a jogar.

O estudo de Csikszentmihalyi (1990, p. 49-50, tradução da autora) relatou algo importante sobre essa sensação de fazer algo proveitoso, uma vez que por mais que para alguns grupos de indivíduos as atividades fossem bastante diferentes, a forma como eles descreviam o contentamento em estar realizando-as era bastante semelhante:

O que eles faziam para experimentar a sensação de contentamento variava enormemente – os idosos coreanos gostavam de meditar, enquanto os adolescentes japoneses gostavam de andar por aí em gangues de motocicleta – mas eles descreviam o como aquilo os fazia se sentir quando estavam se divertindo em termos quase idênticos. Além disso, as razões pelo qual a atividade era agradável eram muito mais semelhantes do que diferentes. Resumindo, experiência otimizada, e as condições psicológicas que a tornam possível, parecem ser as mesmas no mundo todo.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Texto original: *I developed a theory of optimal experience based on the concept of flow – the state in which people are so involved in an activity that nothing else seems to matter; the experience itself is so enjoyable that people will do it even at a great cost, for the sheer sake of doing it.*

<sup>18</sup> Texto original: *What they did to experiment enjoyment varied enormously – the elderly Koreans liked to meditate, the teenage Japanese liked to swarm around in motorcycle gangs – but they described how it felt when they enjoyed themselves in almost identical terms. Moreover, the reasons the activity was enjoyed shared many more similarities than differences. In sum, optimal experience, and the psychological conditions that make it possible, seem to be the same the world over.*

Através desse estudo, Csikszentmihalyi (1990, p. 49, tradução da autora) identificou alguns componentes chave envolvidos no que ele chamou de fenomenologia do contentamento:

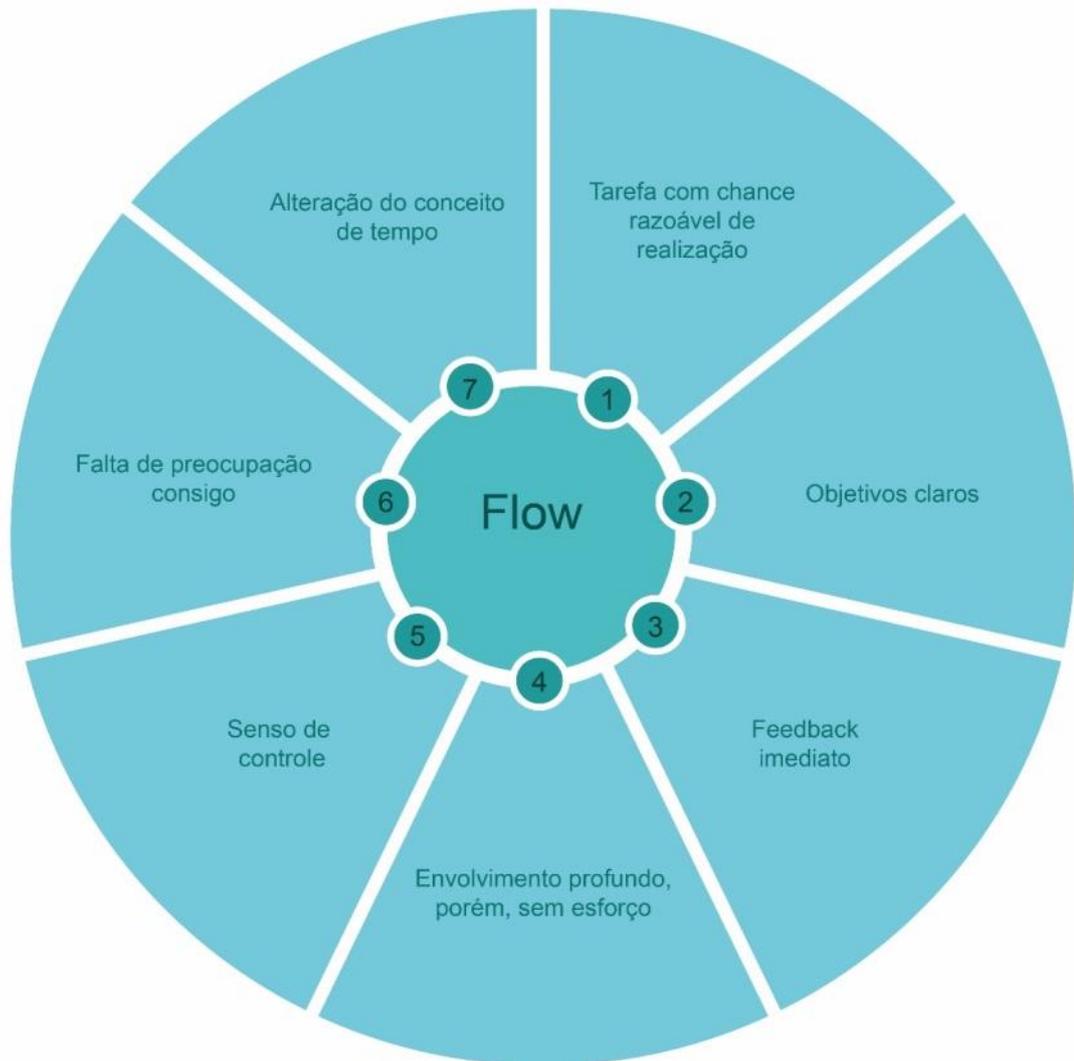
- a) Tarefa com uma chance razoável de realização;
- b) Objetivos claros;
- c) Feedback imediato;
- d) Envolvimento profundo, porém, sem esforço que removem da consciência as preocupações do dia-a-dia;
- e) Senso de controle sobre suas ações;
- f) Falta de preocupação para consigo próprio;
- g) Alteração do conceito do tempo, horas podem parecer minutos e minutos podem parecer horas.<sup>19</sup>

Analisando esses componentes de Csikszentmihalyi (1990) é possível traçarmos alguns paralelos com os resultados relatados por Brown e Cairns (2004) sobre a imersão, como a alteração da percepção de tempo e a falta de preocupação consigo e o mundo real (**Figura 22**).

---

<sup>19</sup> a) *Tasks with a reasonable chance of completion*  
b) *Clear goals*  
c) *Immediate feedback*  
d) *Deep but effortless involvement that removes from awareness the frustrations and worries of everyday life.*  
e) *Sense of control over our actions*  
f) *No concern for the self*  
g) *Alteration of the concept of time, hours can pass in minutes and minutes can look like hours.*

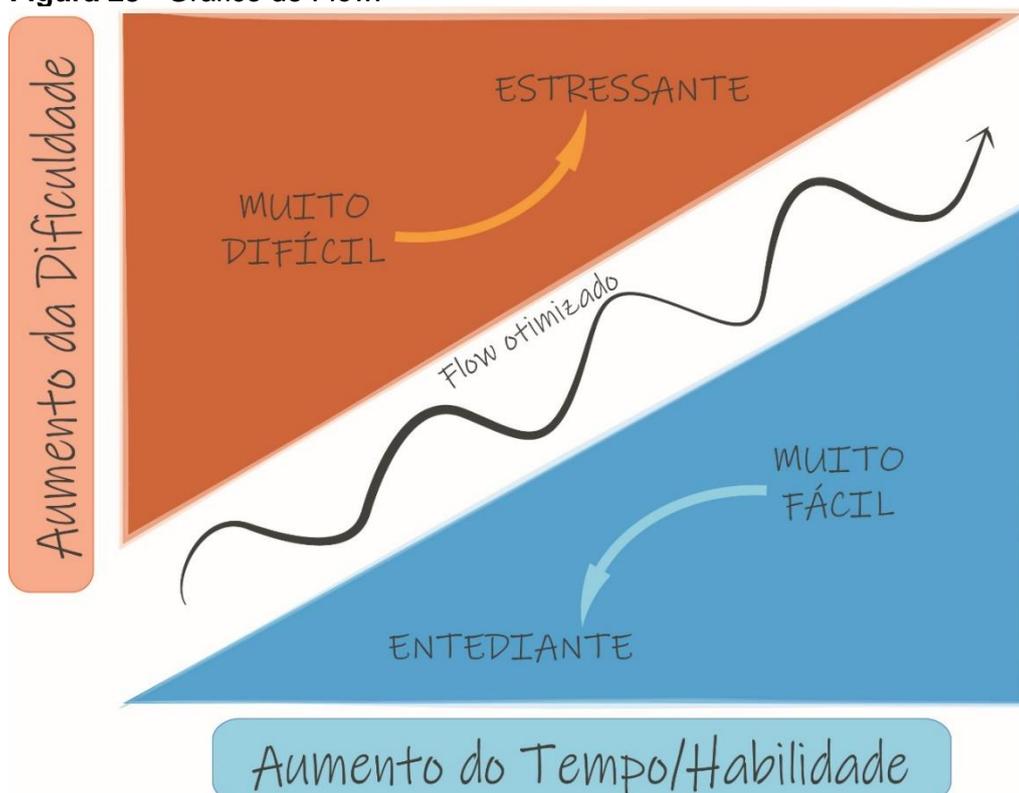
**Figura 22** - *Flow* de Csikzentmihalyi.



Fonte: elaborado pela autora com dados de Csikzentmihalyi (1990).

Para que isso aconteça Csikzentmihalyi (1990) formulou um tipo de fórmula necessária para que seja alcançado esse estágio de experiência otimizada, buscando atingir um equilíbrio entre o desafio proposto e as habilidades do participante até aquele determinado momento (**Figura 23**).

**Figura 23** - Gráfico de *Flow*.



Fonte: elaborado pela autora com dados de Csikzentmihalyi (1990).

Observando a imagem fica fácil percebermos que caso a dificuldade seja muito alta e a habilidade do participante seja muito pequena, a experiência será estressante, se a habilidade for muito alta e o desafio muito fácil, por sua vez, será uma experiência entediante. Porém, se a dificuldade for aumentando em conjunto com a habilidade do participante, ele atingirá à cada momento a experiência mais otimizada possível, ou seja, *flow* (CSIKZENTMIHALYI, 1990, p. 75, tradução da autora):

É a natureza dinâmica do *flow* que explica porque ele leva ao crescimento e à descoberta. Uma pessoa é incapaz de se divertir repetindo a mesma coisa na mesma dificuldade por muito tempo. Nós nos tornamos entediados ou frustrados; e então o desejo de nos divertirmos nos impulsiona à melhorar nossas habilidades, ou a descobrir novas oportunidades para usá-las.<sup>20</sup>

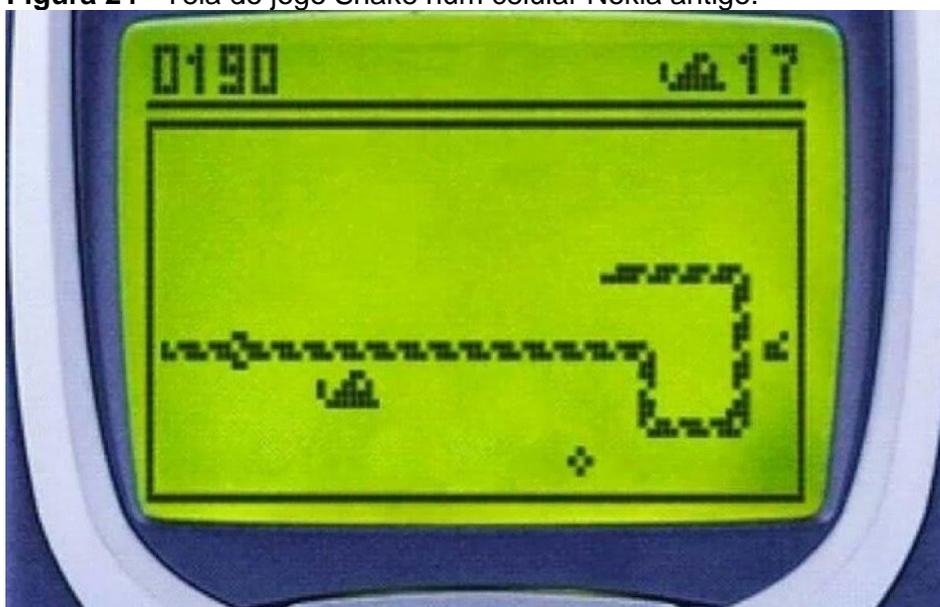
O conceito de *flow* funciona muito bem no ambiente dos jogos mesmo se nos basearmos no jogo Snake, que vinha nos antigos celulares Nokia. O jogo se tonava

<sup>20</sup> Texto original: *It is this dynamic feature that explains why flow activities lead to growth and discovery. One cannot enjoy doing the same thing at the same level for long. We grow either bored or frustrated; and then the desire to enjoy ourselves again pushes us to stretch our skills, or to discover new opportunities for using them.*

mais rápido, aumentando a dificuldade conforme o jogador conseguia evitar morder o próprio rabo (**Figura 24**).

Se o jogo começasse muito rápido, os jogadores não teriam tempo de compreender os princípios básicos do jogo (coma frutas, aumente sua cobra e evite morder o próprio rabo), por outro lado, uma vez que o jogador aprendeu como se mover pelo ambiente de jogo, caso a velocidade não aumentasse ele se tornaria entediante, onde o jogador apenas teria de repetir a mesma quantidade de movimentos numa mesma velocidade, sem sequer precisar olhar para a tela

**Figura 24** - Tela do jogo Snake num celular Nokia antigo.



Fonte: Lakhani (2019).

Embora Csikzentmihalyi (1990, p. 72, tradução da autora) não fosse um estudioso de jogos, mas sim da psicologia, ele próprio mencionou o quanto os jogos eram atividades desenvolvidas para a obtenção da experiência otimizada

O que torna essas atividades catalisadoras do *flow* é o fato de que elas foram criadas para uma experiência otimizada mais fácil de ser alcançada. Elas têm regras que exigem o aprendizado de habilidades, traçam objetivos, fornecem feedback, fazem o controle ser possível. Elas facilitam a concentração e o envolvimento ao tornarem a atividade a mais distinta possível do que chamamos de 'realidade' do dia-a-dia.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Texto original: *What makes these activities conducive to flow is that they were designed to make optimal experience easier to achieve. They have rules that require the learning of skills, they set up goals, they provide feedback, they make control possible. They facilitate concentration and involvement by making the activity as distinct as possible from the so called 'paramount-reality' of everyday existence.*

### 2.4.2 Criando o *Flow*

Pensando na aplicação do *flow* em jogos eletrônicos especificamente, Maurício Teixeira Piacentini (2011) teceu em seu trabalho “Jogo eletrônico, *flow* e cognição”, uma análise detalhada da relação entre os componentes do *flow* e os jogos digitais.

#### **Uma atividade desafiadora que exige habilidade:**

Algumas das habilidades mais comuns utilizadas em jogos são reflexos rápidos, seja para desviar de um inimigo ou mesmo se adaptar às mudanças no mundo do jogo, destreza manual, para que as mãos apertem os botões de forma rápida e precisa e habilidades intelectuais, capazes de auxiliar o jogador na solução de quebra-cabeças lógicos.

Piacentini (2011) compara esse componente com a franquia de jogos Super Mario, onde o personagem a princípio apenas tem a habilidade de pular, porém, ao consumir um determinado item, ele se torna capaz de quebrar blocos, lançar bolas de fogo, planar e algumas outras habilidades (**Figura 25**).

**Figura 25** - Mario com a capa que permite que ele plane.



Legard (2019).

Fonte:

### Objetivos claros:

Os jogos costumam sempre possuir objetivos muito claros, na maioria das vezes eles são claros desde antes do início do jogo, ainda na cena de introdução ou até mesmo na capa. Também é comum que os jogos possuem objetivos secundários, como coletar um número ou quantidade “x” de itens, ou até mesmo terminar uma fase em um tempo “x”.

Piacentini (2011) mais uma vez usa como exemplo a franquia de jogos Super Mario, onde o objetivo principal da maioria dos jogos é salvar a princesa Peach do vilão, Bowser (**Figura 26**):

**Figura 26** - Bowser sequestrando a princesa Peach, de novo.



Fonte: Livedoor (2019b).

### Feedback direto:

Os jogos digitais são programados para fornecerem feedback imediato ao jogador, esse feedback pode ser visual, com alguma mudança na tela, auditivo, com algum efeito sonoro ou até mesmo tátil se pensarmos em controles que vibram de alguma forma.

Nesse componente em especial, Piacentini (2011) menciona jogos de tiro em primeira pessoa, onde, ao descarregar toda a munição da arma, o controle vibra e os barulhos dos tiros ajudam o jogador à se sintonizar com o jogo, esse é apenas um

exemplo, pois os jogadores podem experimentar a mesma quantidade de feedbacks (visual, auditivo e tátil) até ao jogar *Pokemon Let's Go!*, quando o controle vibra conforme a pokebola balança antes de revelar se o pokemon foi capturado ou não (Figura 27).

**Figura 27** - Um treinador tentando capturar Moltres em *Pokemon: Let's Go!*



Fonte: Husin (2019).

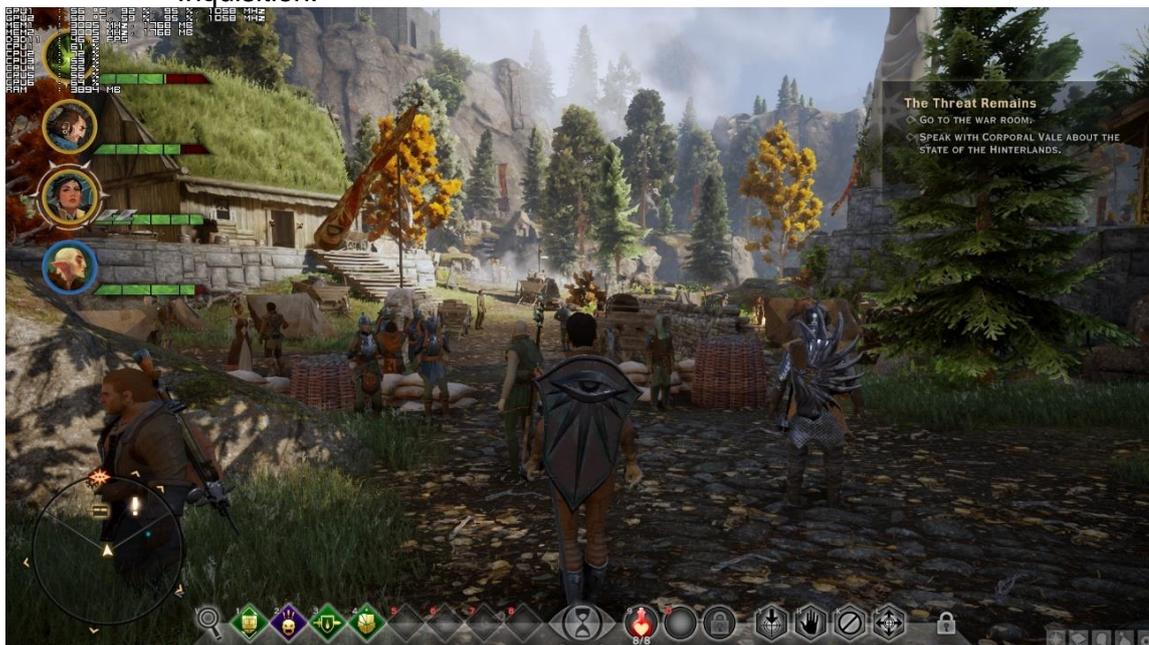
Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Se preparar; Mochila; Ajuda; Fugir. (tradução da autora).

### **Fusão entre ação e presença, perda da autoconsciência e concentração na tarefa imediata:**

Brown e Cairns (2004) já explicaram um pouco sobre o quanto a perda da noção da barreira entre o jogador e o jogo é bom para que seja criada a imersão, também faz parte do *flow* o desaparecimento do jogador e do avatar e que ambos se tornem um único ser dentro do mundo do jogo.

Um exemplo disso, como mencionado por Brown e Cairns (2004) são jogos de RPG, embora não só eles, quando o jogador precisa assumir o papel do personagem dentro do jogo para compreender para onde deve seguir ou como se relacionar com os demais personagens, como na franquia *Dragon Age* (Figura 28).

**Figura 28** - Reação dos demais personagens ao avatar do jogador em Dragon Age Inquisition.



Fonte: Rocha (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: A ameaça continua. (tradução da autora).

### O paradoxo do controle:

A possibilidade de controle talvez seja, conforme descrito por Piacentini (2011) o mais destacado gerador de *flow* nas experiências *gamers*. Uma vez que o jogo é programado para seguir uma mesma rotina, a menos que o jogo se proponha a ter uma ludonarrativa, adaptando seus finais e feedbacks aos caminhos escolhidos pelo jogador, o jogo será sempre o mesmo, o que permite que o jogador tenha uma experiência de “previsão do futuro”: ele pode jogar novamente aquela sequência do jogo quantas vezes quiser, já ciente de qual será o desfecho.

Um exemplo disso é o jogo Limbo. Em Limbo, diversos dos elementos do cenário tomam vida e atacam o jogador de forma relativamente imprevisível, por vezes é preciso falhar para descobrir que um elemento em específico pode ser fatal ou não (Figura 29).

**Figura 29** - Tela de jogo em Limbo.



Fonte: The Art of the Game (2019).

### **A transformação do tempo:**

Além da capacidade de fazer a pessoa perder a noção do tempo, como destacado no artigo de Brown e Cairns (2004), os jogos também podem, dentro de seus mundos programados, mudar a forma como o tempo passa, acelerando-o, pausando-o ou, algumas vezes, até mesmo voltando o tempo.

Um exemplo disso é o jogo The Sims, onde é possível pausar o tempo, dar play e até mesmo acelerar a velocidade com que as ações programadas pelo jogador se desdobram através de botões na barra inferior (**Figura 30**), o que permite que o jogador acompanhe o dia de um personagem avançando em alta velocidade pelas tarefas onde ele tem menor interação, como quando o personagem está trabalhando e acompanhe na velocidade normal (“normal” dentro do jogo, uma vez que mesmo a velocidade normal do jogo ainda é mais rápida do que a passagem do tempo no mundo real) quando o jogador tem maior controle sobre ele, como quando o personagem está em casa ou visitando outros lotes como parques e baladas.

**Figura 30** - Tela de jogo em The Sims 4.



Fonte: Gamespace (2019).

É possível concluir então que uma parte fundamental para que a experiência de jogo seja otimizada é o desenvolvimento do jogo desenhado para seguir os princípios de *flow*, o que é fundamental por sua vez para que os jogos sejam de fato imersivos.

O próprio Csikzentmihalyi (1990, p. 74, tradução da autora), fala sobre isso em seu livro, ao mencionar as definições de Caillois sobre jogos competitivos ou de sorte, e seu potencial para criar novas realidades

Em nossos estudos, descobrimos que em cada atividade capaz de gerar *flow*, seja ela através de competitividade, sorte ou qualquer outro tipo de experiência, havia algo em comum: Ela trouxe uma sensação de descoberta, uma sensação criativa de transportar a pessoa para uma nova realidade. Ela empurrou a pessoa para performances melhores e levou-a a estados de consciência nunca antes imaginados.<sup>22</sup>

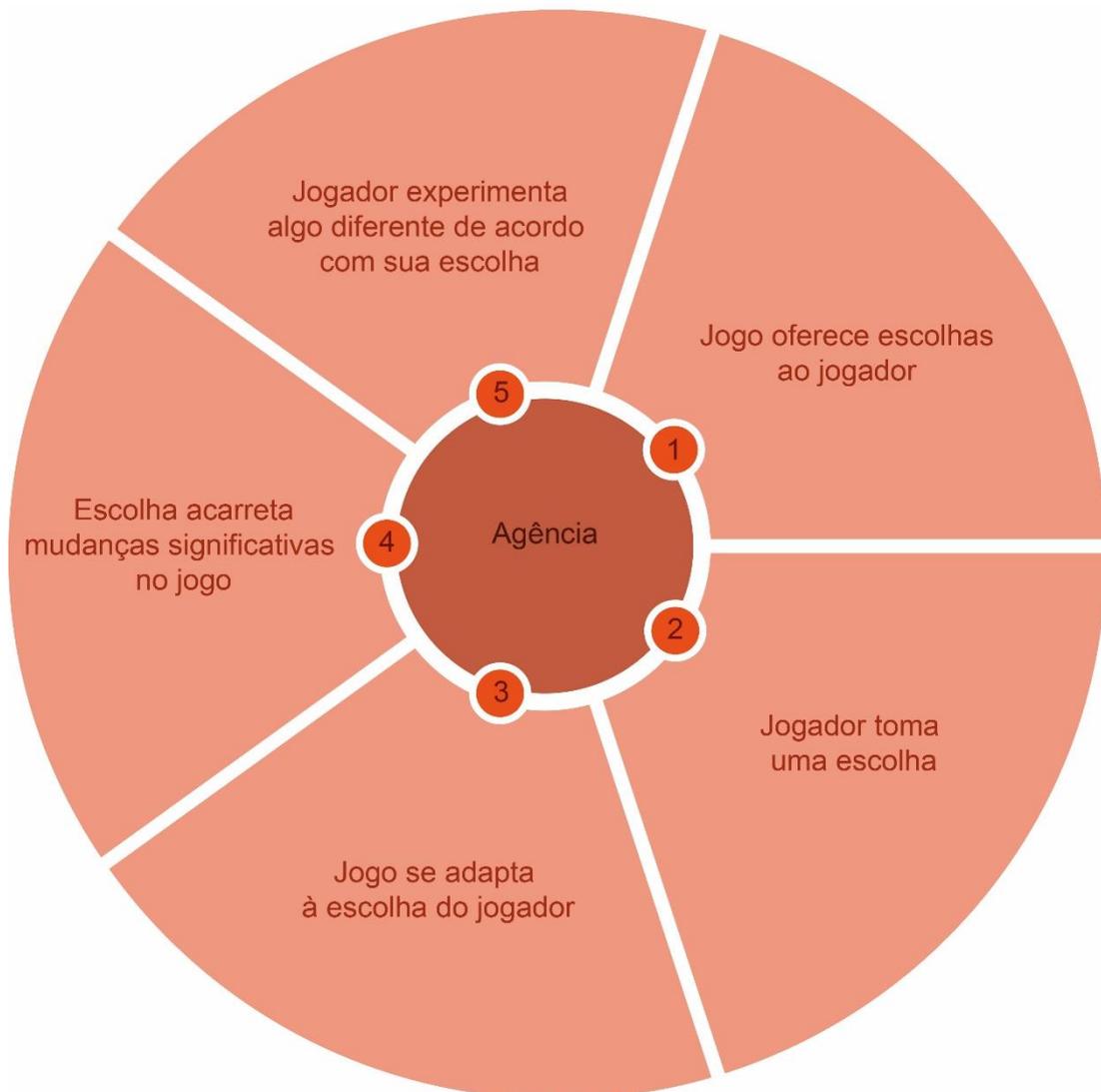
<sup>22</sup> Texto original: *In our studies, we found that every flow activity, whether it involved competition, chance, or any other dimension of experience, had this in common: It provided a sense of discovery, a creative feeling of transporting the person into a new reality. It pushed the person to higher levels of performance and led to previously undreamed-of states of consciousness.*

## 2.5 Agência

### 2.5.1 O que é agência

Segundo Janet Murray (2003), em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, agência é a capacidade de realizar ações e ver o resultado dessas decisões e escolhas. Imagine que ao levantar você decida não ir trabalhar, todo o seu dia vai se desenrolar de uma forma diferente a que geralmente desenrolaria caso você houvesse ido e no dia seguinte você terá de explicar sua ausência, afinal, as reações das pessoas dependem de suas ações (**Figura 31**).

**Figura 31** - Agência segundo Janet Murray.



Fonte: elaborado pela autora com dados de Murray (2003).

Murray (2003) exemplifica o quanto agência pode comumente ser confundida com interatividade, como em um teatro participativo, quando os atores pedem do palco para que a plateia interaja com eles. Porém essa interação não qualifica por si só agência, uma vez que independente do que o público aponte, a peça ainda terá o mesmo final.

Esse exemplo de Murray (2003) me lembrou muito da última peça de teatro de que participei, quando estava terminando o ensino médio. Tínhamos um grupo de teatro e estávamos encenando *O assassinato no expresso do oriente*, de Agatha Christie e embora no final do livro, e do filme de mesmo nome, todos os envolvidos fossem os assassinos de alguma forma (perdão pelo *spoiler*), na nossa peça nós queríamos ter finais diferentes para que o público sempre fosse surpreendido por um final novo.

Escrevemos três finais diferentes e decidimos fazer uma pausa antes da conclusão do nosso Poirot, interpretado por um dos alunos, para perguntar à plateia quem ela acreditava ter cometido o assassinato. Mas a verdade é que essa interação com a plateia não influenciava de forma alguma o final que havíamos escolhido. Não importava se a plateia julgava personagem A ou B como culpado, o personagem culpado seria aquele que havíamos estipulado para o número da apresentação.

Isso não é dar agência, embora nosso público pudesse nos dizer quem eles acreditavam ser o culpado, isso não mudava nada em nossa peça, isso é apenas interação. Para que houvesse agência seria necessário que o final mudasse conforme o nosso público delatasse o culpado, ou seja, que o culpado fosse sempre aquele escolhido pelo público.

Optamos por não fazer dessa forma por uma série de empecilhos, tínhamos apenas três apresentações e cerca de quinze personagens. Encenar e decorar quinze finais diferentes, sendo que apenas teríamos a chance de apresentar três (isso considerando que o público das apresentações escolheria sempre personagens diferentes), parecia muito trabalhoso, especialmente para um teatro de colégio – mas até hoje imagino o quanto teria sido satisfatório fazer algo assim. Qual seria a reação das pessoas que fossem em mais de uma das apresentações e notassem que o público estava escolhendo os assassinos? Seria boa, sequer faria diferença?

Quando penso nisso me lembro muito das primeiras vezes que alguns amigos me indicaram o jogo *The Legend of Zelda Breath of the Wild*, um jogo de mundo aberto onde todas as alterações que você faz no cenário se tornam permanentes durante

aquele dia dentro do jogo, de forma que se você matar um adversário, ou mesmo cortar um tufo de grama com sua espada, ele só irá crescer de volta no dia seguinte, Murray (2003, p. 129), chama esse tipo de agência de navegação espacial (**Figura 32**).

**Figura 32** – The Legend of Zelda Breath of the Wild: Visão do mundo de jogo.



Fonte: Metro UK (2019).

Os prazeres da navegação são ricamente explorados pelas várias formas de labirintos, dos calabouços ao estilo de *Zork* até as redes de informação, que preenchem o ciberespaço. Todos nos permitem vivenciar prazeres específicos da navegação intencional: orientar-nos por pontos de referência, mapear mentalmente um espaço que corresponda à nossa experiência e admirar as justaposições e mudanças de perspectiva resultantes de nossa movimentação por um ambiente complexo. (MURRAY, 2003, p. 129).

*The Legend of Zelda Breath of the Wild* abusa disso diversas vezes ao orientar que o jogador explore o vasto mapa e encontre nele diversos templos e torres usando um sistema de demarcação visual que cria um pilar de luz na tela, assim como uma marcação no mapa. Assim, o jogador saberá avaliar se é possível apenas seguir diretamente na direção do pilar ou se é necessário contorna-lo por algum motivo (**Figura 33**).

**Figura 33** – The Legend of Zelda Breath of the Wild: Através da luneta.



Fonte: Tach (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Luneta. (tradução da autora).

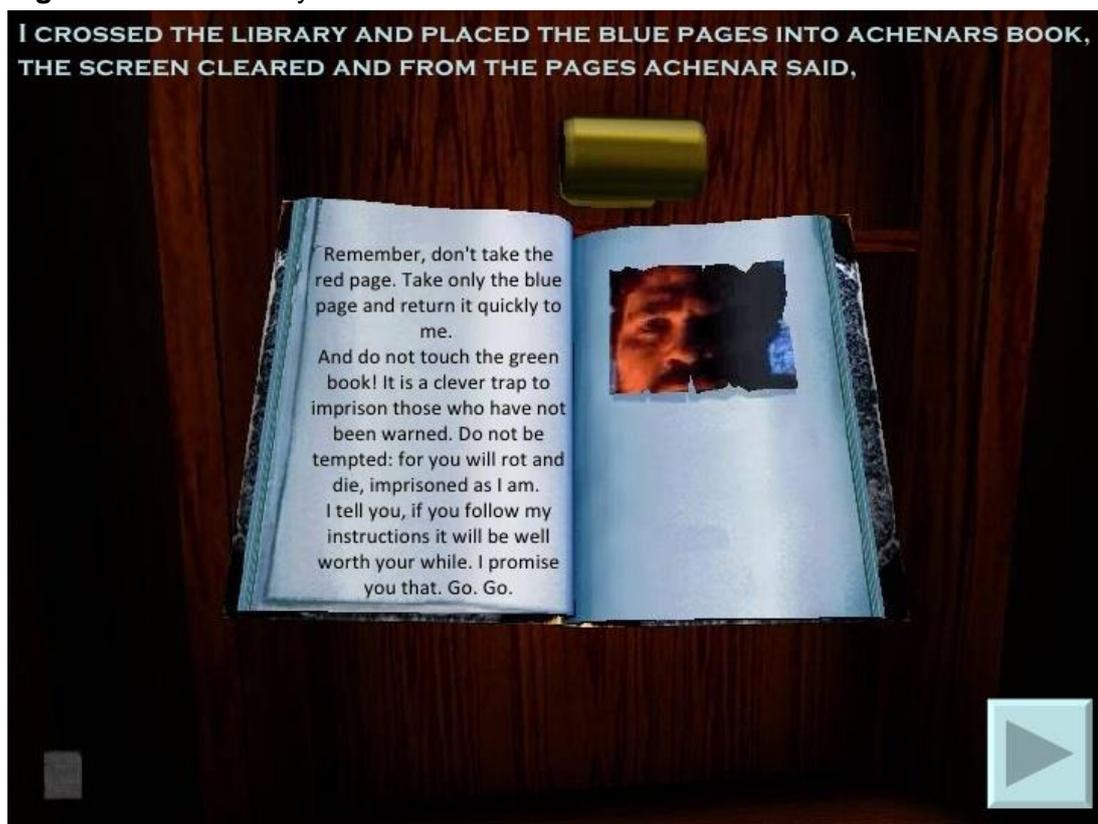
### 2.5.2 Agência em jogos

Murray (2003, p. 138) descreve brevemente como a agência diferencia as narrativas dos jogos, com base na forma como interagimos para com esses meios de comunicação.

À primeira vista, os jogos parecem ser bem diferentes das histórias, oferecendo satisfações opostas. Histórias não exigem que façamos nada além de prestar atenção enquanto elas são contadas. Jogos sempre envolvem algum tipo de atividade e são frequentemente centrados no domínio de habilidades, sejam elas estratégia de xadrez ou manuseio do joystick.

Apesar disso, ela encerra esse trecho do livro com um parágrafo que defende que jogos e histórias não são necessariamente tão opostos assim, utilizando como exemplo o jogo *Myst* (MURRAY, 2003, p. 140) (**Figura 34**).

**Figura 34** - Tela de Myst.



Fonte: Finlayson (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Eu atravessei a biblioteca e coloquei as páginas azuis no livro do Achenar, a tela clareou e das páginas Achenar disse: Lembre-se, não pegue as páginas vermelhas. Pegue apenas as azuis e devolva-as para mim rapidamente. E não toque o livro verde! Ele é uma armadilha para aprisionar aqueles que não foram avisados. Não seja tentado: pois você irá apodrecer e morrer, aprisionado como eu estou. Eu te garanto, se você seguir as minhas instruções seu tempo será recompensado. Eu te prometo isso. Vai. Vai. (tradução da autora).

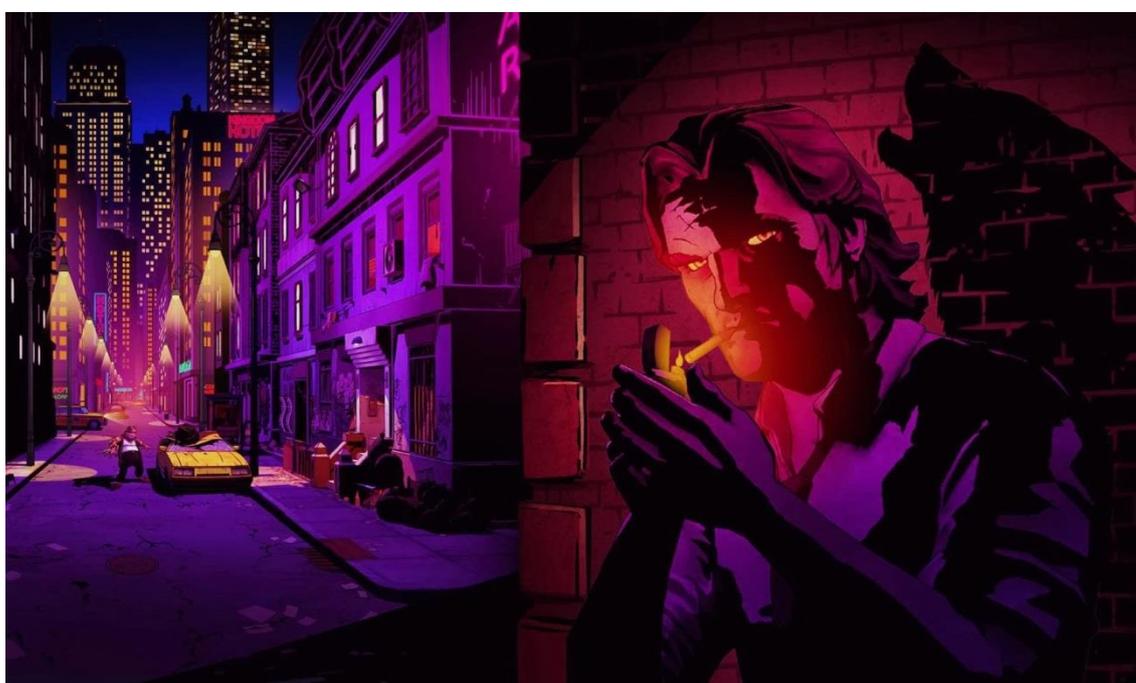
A superioridade dos finais perdedores de Myst sugere uma oposição básica entre os formatos do jogo e da narrativa. Como poderemos contar histórias significativas num formato que sempre precisa de um final feliz? Como impor finais que rendam complexos prazeres narrativos num formato baseado na simplicidade de ganhar/perder? Muitos poderão argumentar que narrativas baseadas em computador sempre serão parecidas com jogos e que, portanto, esses desprazeres são inevitáveis. Mas quando observados mais atentamente, jogos e histórias não são necessariamente opostos. (MURRAY, 2003, p. 140),

É importante prestarmos atenção a essa conclusão de Murray (2003) e notarmos como, cerca de um quarto de século depois, a importância da agência nos jogos ainda é discutida. E, mais do que isso, teóricos de todo o mundo ainda estão tentando lapidar esse conceito quando se refere a jogos.

Josh Brycer (2015, tradução da autora) escreveu no site Gamasutra a sua própria definição de Agência de Jogador que seria “[...] a habilidade do jogador de impactar a história através do game design ou gameplay”.<sup>23</sup>

Brycer (2015) descreve em seu post como alguns jogos que se propõem a dar agência a seus jogadores falham ao não mudarem o suficiente o andamento do jogo para que aquela agência faça sentido. Para tal ele usa o exemplo do jogo *The Wolf Among Us* da TellTale Games. (**Figura 35**).

**Figura 35** - *The Wolf Among Us*, da TellTale Games.



Fonte: Bolt (2019).

Ao observarmos a página do jogo na *Steam* alguns dos marcadores mais populares são: História Excelente, Episódico e Escolhe a tua Aventura, o marcador “Escolhe a tua Aventura” geralmente é usado para jogos ludonarrativos (embora eles ainda não recebam esse nome), quando as escolhas do jogador moldam a aventura de alguma forma através do uso de sua agência.

Brycer (2015) critica o quanto as mensagens que aparecem ao longo do jogo, dizendo que tal personagem gostou de sua resposta ou mesmo que um outro personagem vai se lembrar disso, se tornam irrelevantes quando o personagem,

---

<sup>23</sup> Texto original: *The player's ability to impact the story through the game design or gameplay.*

independentemente de estar bravo ou não com você, ainda te trata da mesma forma que sempre te tratou.

Com os títulos da Telltale o problema com a agência do jogador é prometer escolhas e não fazer muito sobre elas. Eu sei que alguns vão argumentar que as escolhas eram pessoais e significavam algo para você, mas isso é realmente apenas uma desculpa. Dizer que alguém está bravo com você ou que não confia em você não significa nada se essa pessoa ainda te tratar da mesma forma o tempo todo. (BRYCER, 2015, tradução da autora).<sup>24</sup>

Outro título da Telltale que trouxe essa discussão à tona foi a série de jogos *The Walking Dead* (**Figura 36**), mencionado no trabalho *Playing with Choice: Agency, Plot and Character in TellTale's The Walking Dead Video Game Series*, de Josué Monchan (2017).

**Figura 36** - Clementine nas temporadas 1 e 2 de *The Walking Dead*, Série de Jogos da TellTale Games.



Fonte: Wyche (2019).

Monchan (2017) argumenta que não falta agência em *The Walking Dead*, mas que essa agência é direcionada especificamente ao desenvolvimento de personagem

<sup>24</sup> Texto original: *With Telltale's titles, the problem with player agency is promising choice and not delivering on them. Now I know that some of you will argue that the choices were personal and they meant something to you but that's really a cop out on the issue. Saying that someone is angry at you or doesn't trust you doesn't mean anything if that person still acts the same way towards you every time.*

na série, especialmente no relacionamento entre Lee e Clementine, personagens principais das temporadas 1 e 2 do jogo, e que essa é uma escolha consciente dos desenvolvedores (MONCHAN, 2017, p. 3, tradução da autora).

Finalmente, ao assimilar o enredo e o gerenciamento da agência através dos personagens a diferentes visões do jogo e aos jogadores como autores do significado, proponho que a escolha desse tipo de agência tem um significado em si mesma, um significado alinhado ao tema supremo de toda a franquia *The Walking Dead*: como permanecer humano após o fim da humanidade.<sup>25</sup>

Sendo assim, é possível identificarmos o quanto o questionamento levantado por Murray ainda é atual, as discussões recentes ainda tentam compreender se é necessário haver uma agência total do jogador, ou se é compreensível que a agência se refira à apenas uma parte do jogo, seja ele as mecânicas, a narrativa ou mesmo os demais personagens.

Partirei do pressuposto que agência é qualquer alteração sofrida pelo cenário, personagens, narrativa ou mecânicas num jogo para o desenvolvimento da análise nesse trabalho.

## 2.6 Experiência

Muitas vezes quando discutimos jogos é comum ouvir a frase: **nossa, jogo tal é uma experiência incrível**, mas a noção de que o jogo em si é a experiência, e não que ele é uma ferramenta para que essa experiência seja experimentada é apenas um equívoco. Segundo Jesse Schell (2008, p. 10-11), a experiência não é o jogo em si, mas sim algo que acontece através do jogo, conforme ele explica em seu livro *The Art of Game Design*. (**Figura 37**).

---

<sup>25</sup> Texto original: *Finally, by assimilating plot and character management of agency to different views on game and players as authors of meaning, I will propose that the choice of this type of agency has a meaning in itself, a meaning aligned with the ultimate theme in The Walking Dead's franchise: how to stay human after the fall of humanity.*

**Figura 37** - Experiência do jogador segundo Schell.



Fonte: elaborado pela autora com dados de Schell (2008, tradução da autora).

Nós precisamos ser absolutamente claros nesse ponto antes que possamos prosseguir. O jogo não é a experiência. O jogo possibilita a experiência, mas ele *não é a experiência*. Esse é um conceito difícil de compreender para alguns. A antiga questão Zen se trata exatamente disso: 'Se uma árvore cair na floresta, e não houver ninguém lá para ouvir, ela produz algum som?' Isso foi repetido tantas vezes que parece banal, mas é *exatamente* disso que estamos falando. Se nossa definição de 'som' são partículas de ar vibrando, então sim, a árvore produz um som. Se nossa definição de som for a *experiência de escutar um som*, então a resposta é não, a árvore não produz som nenhum quando não houver alguém lá para ouvir. Como designers, nós não nos importamos sobre a árvore ou como ela cai – nós apenas nos importamos com a experiência de escutá-la. A árvore é apenas um meio para um fim. E se não houver ninguém lá para escutá-la, bem, nós só não nos importamos.<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Texto original: *We must be absolutely clear on this point before we can proceed. The game is not the experience. The game enables the experience, but it is not the experience. This is a hard concept for some to grasp. The ancient Zen question addresses this directly: "If a tree falls in the forest, and no one is there to hear it, does it make a sound?" This has been repeated so often that it sounds hackneyed,*

Schell (2014, p. 10, tradução da autora) explica ainda o quanto o jogo em si é apenas um artefato, um meio para um fim e que sem ser jogado é simplesmente inútil.

Sozinhos, jogos são apenas artefatos – aglomerados de papelão ou montanhas de bits. Jogos são inúteis a menos que as pessoas os joguem. Por que? Que magia acontece quando os jogos são jogados?

Quando as pessoas jogam, elas têm uma experiência. É essa com essa experiência que o designer se importa. Sem a experiência, o jogo é inútil.<sup>27</sup>

É possível compreender aqui a relação entre a experiência e a imersão.

É essencial para o processo de imersão que o jogador perca sua noção de tempo e de si próprio, imergindo no jogo que está jogando. Sendo assim, a imersão não existe se não pensarmos na experiência do jogador, uma vez que, conforme descrito por Schell (2008), o jogo que não é jogado não produz uma experiência e não tem valor algum.

Eu não me sinto imersa quando olho para os meus jogos de tabuleiro empilhados em cima da mesa da sala (**Figura 38**). Nem sequer me sinto imersa ao observar a minha biblioteca da Steam e as centenas de jogos digitais que acumulei ali (**Figura 39**).

Eu apenas me sinto imersa quando escolho um jogo entre eles, seja ele físico ou digital, de tabuleiro, ou de cartas e o jogo. A imersão necessita de uma experiência, e a experiência por sua vez, depende de um jogador estar jogando.

---

*but it is exactly what we are talking about. If our definition of “sound” is air molecules vibrating, then yes, the tree makes a sound. If our definition of sound is the experience of hearing a sound, then the answer is no, the tree makes no sound when no one is there. As designers we don’t really care about the tree and how it falls – we care only about the experience of hearing it. The tree is just a means to an end. And if no one is there to hear it, well, we don’t care at all.*

<sup>27</sup> *Texto original: Games are merely a means to an end. On their own, games are just artifacts – clumps of cardboard, or bags of bits. Games are worthless unless people play them. Why is this? What magic happens when games are played?*

*When people play games, they have an experience. It is this experience that the designer cares about. Without the experience, the game is worthless.*

Figura 38 - Meus jogos de tabuleiro empilhados sobre a mesa.



Fonte: da autora.

Figura 39 - Meu perfil na Steam com 186 jogos e 217 DLCs.

STEAM LOJA COMUNIDADE LILLYSAN CONVERSA SUPORTE

instalar o Steam R\$ 41,51

Nível 20

Colecionador de Adesivos 100 XP

Editar perfil

Destaque de conquistas

995 17 39%

Conquistas Jogos perfeitos Média de conquistas por jogo

Colecionador de jogos

186 217 8 148

Jogos na conta DLCs Análises Na lista de desejos

Jogos em destaque

Atividade recente 36,9 horas nas 2 últimas semanas

A REALM REBORN FINAL FANTASY XIV Online 676 horas registradas

Online

Insignias 15

Jogos 186

Inventário

Capturas de tela 2

Vídeos

Itens da Oficina

Análises 8

Guias

Artes

Grupos 13

Fonte: da autora.

Schell (2008) explica que esse tipo de necessidade não é exclusiva de jogos, quando queremos criar experiências: livros precisam ser lidos, filmes precisam ser assistidos e por aí vai. Porém, graças à alta interatividade do jogo, é essencial que game designers planejem a experiência do jogador ao mesmo tempo que planejam o próprio jogo, uma vez que ao desenvolver um jogo, o desenvolvedor está dando uma certa quantidade de poder ao jogador.

O quanto de poder o desenvolvedor dá ao jogador depende do estilo de jogo, claro. Jogos lineares e sem escolhas apenas permitem liberdade de mecânica aos jogadores: é escolha do jogador se ele quer usar mais chutes ou mais socos em jogos de luta, por exemplo. Porém, ao pensarmos em um jogo de mundo aberto isso começa a aumentar exponencialmente. Quanto mais escolhas o jogador tiver, maior é seu controle dentro do jogo, e o modo como o designer quer que o jogador se sinta com esse controle, que chamamos acima de agência, depende necessariamente do planejamento prévio do designer.

Então, por que fazemos isso? O que há de tão especial sobre experiências em jogos que nos faz abrir mão dos luxos do controle que os desenvolvedores de experiências lineares desfrutam? Somos simplesmente masoquistas? Fazemos apenas pelo desafio? Não. Tal como acontece com tudo o que os designers de jogos fazem, fazemos isso pela experiência que isso cria. Existem alguns sentimentos, sentimentos de escolhas, de liberdade, de responsabilidade, de realização, de amizade e muitos outros, que apenas experiências baseadas em jogos parecem oferecer. É por isso que nos damos todo esse trabalho – para gerar experiências que não podem ser obtidas de outra maneira. (SCHELL, 2008, p. 12, tradução da autora).<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Texto original: *So, why do we do it? What is so special about game experiences that we would give up the luxuries of control that linear entertainers enjoy? Are we simply masochists? Do we do it just for the challenge? No. AS with everything else game designers do, we do it for the experience it creates. There are certain feelings: feelings of choice, feelings of freedom, feelings of responsibility, feelings of accomplishment, feelings of friendship, and many other, which only game-based experiences seem to offer. This is why we go through all the trouble – to generate experiences that can be had no other way.*

### 3 A ANÁLISE LUDONARRATOLÓGICA

Nessa seção vou apresentar cada uma das questões escolhidas para a formulação dessa análise, a que conceitos elas se referem e como elas nos permitem compreender se um jogo apresenta ou não uma ludonarrativa.

**Questão 1.** Existe uma narrativa clara no jogo? Ela é relevante para a experiência do jogador?

Essa pergunta deve ser respondida com sim ou não.

Caso a resposta seja não, o jogo não possui uma ludonarrativa. Isso se deve ao fato de que não há ludonarrativa sem narrativa.

**Questão 2.** O jogador possui agência dentro do jogo? Suas escolhas e ações modificam de alguma forma, seja visualmente, auditivamente, narrativamente ou na jogabilidade, o jogo?

Essa pergunta trata da agência do jogador e, assim como a pergunta anterior, deve ser respondida com sim ou não.

Caso o jogador não tenha agência dentro do jogo, ou seja, não existam escolhas ou ações que ele pode tomar de modo a traçar seu próprio caminho, o jogo não é ludonarrativo. Afinal, é necessário que o jogador experimente a narrativa que ele escolheu, ou seja, que a sua experiência seja resultado de suas escolhas individuais dentro do mundo de jogo.

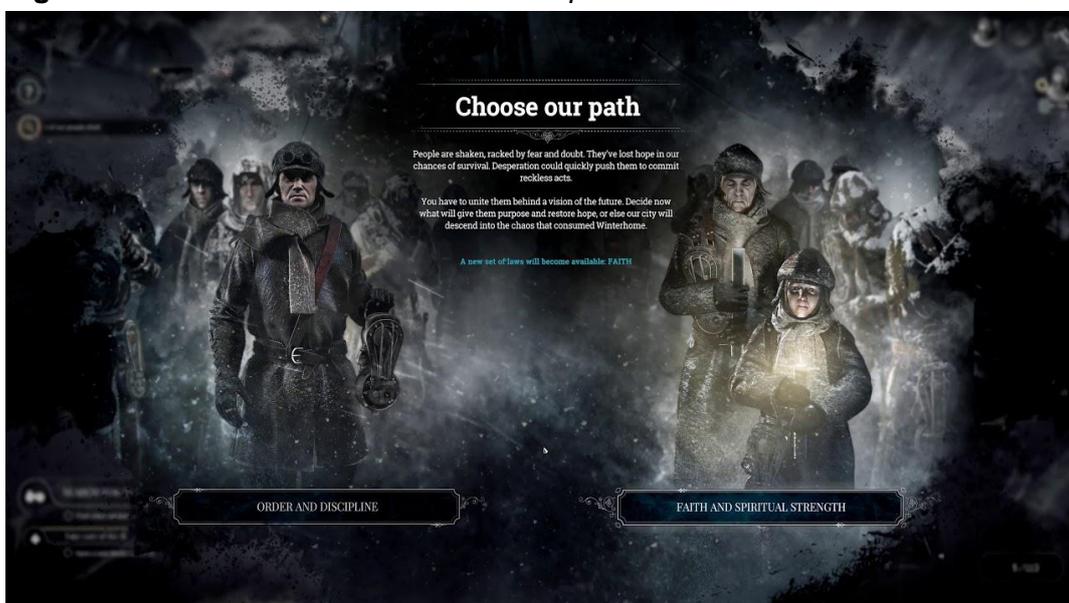
**Questão 3.** É possível identificar outros personagens e compreender qual a relação entre eles e o personagem principal/o avatar do jogador?

Essa pergunta aborda o conceito de imersão, assim como as teorias narrativas apresentadas na seção anterior, uma vez que compreender o papel de cada personagem permite que o jogador compreenda quais ações ou escolhas são esperadas dele e o que provavelmente vai acontecer se ele decidir não seguir o que foi proposto ou sugerido pelo jogo.

Por exemplo, em Frostpunk o jogador é encarregado de gerenciar uma cidade que tenta sobreviver ao pior inverno da história da humanidade (**Figura 40**). Embora não exista nenhum outro personagem relevante no jogo, ao menos, não um com o qual o jogador tenha interação direta, a população da cidade espera que ele crie leis que aumentem suas chances de sobrevivência.

A forma como a população reage conforme as leis são aprovadas influencia todo o decorrer da história, o que não faria sentido para o jogador caso ele não compreendesse a relação entre os personagens e seu avatar.

**Figura 40** - Escolha de caminhos em *Frostpunk*.



Fonte: Mayer (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Escolha seu caminho: Ordem e Disciplina ou Fé e Força Espiritual. (tradução da autora).

Essa questão deve ser respondida numa escala de um a cinco, sendo:

- (1), as alterações não fazem sentido;
- (2), as alterações fazem pouco sentido;
- (3), as alterações são ok;
- (4), as alterações fazem um pouco de sentido;
- (5), as alterações fazem total sentido.

**Questão 4.** O jogo é capaz de colocar o jogador em estado de *flow*, permitindo maior imersão?

Os dois conceitos abordados por essa pergunta já ficam bastante claros no corpo dela, *flow* e imersão. Tanto o conceito de *flow* como o conceito de imersão se referem a gerar engajamento no jogador, fazer com que ele perca a noção de si mesmo, de tempo e espaço e esteja presente dentro do jogo. Esse é um conceito importante dentro da ludonarrativa especialmente quando o jogo lida com escolhas: quanto mais real o jogo parecer, mais peso o jogador dará às suas decisões.

Essa questão, assim como a anterior deve ser respondida na mesma escala de um a cinco.

**Questão 5.** As alterações causadas pelas escolhas e ações do jogador no mundo do jogo (seu cenário, sua música de fundo, ou qualquer outro elemento de ambientação) fazem sentido seguindo as regras do mesmo? O jogo se preocupa em manter a imersão?

Essa questão aborda a evolução da narrativa e alteração do jogo dentro da crença do jogador em seu mundo de jogo.

Em um jogo hostil ou de guerra não faria sentido que os demais personagens tivessem raiva ou medo de um personagem principal capaz de atirar em outros personagens. Porém, dentro de um jogo pacífico, atirar ou matar outro personagem, de qualquer forma que seja, precisa causar nos demais personagens uma reação de estranhamento ou algo assim.

Um exemplo disso é o jogo Elder Scrolls V: Skyrim, onde ao matar uma galinha em um vilarejo pacífico, todo o vilarejo se volta contra o avatar do jogador e tenta mata-lo. A brincadeira foi bem recebida pelos jogadores e o fato logo se tornou um meme na comunidade de jogadores (**Figura 41**).

**Figura 41** - Meme criado pela comunidade dos jogadores de Skyrim sobre o erro de matar uma galinha.



Fonte: Meme Generator (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Quando você joga Skyrim pela primeira vez e mata a galinha. (tradução da autora).

Essa questão, assim como as anteriores deve ser respondida na mesma escala de um a cinco.

**Questão 6.** As alterações nos personagens, a evolução de suas habilidades, suas reações, seus arcos de desenvolvimento, entre outros, são críveis dentro do mundo do jogo?

Assim como a questão anterior, essa questão aborda a evolução narrativa e o cuidado dos desenvolvedores em não suspender a crença do jogador dentro do jogo, permitindo maior imersão e, portanto, dando maior peso às suas escolhas e decisões.

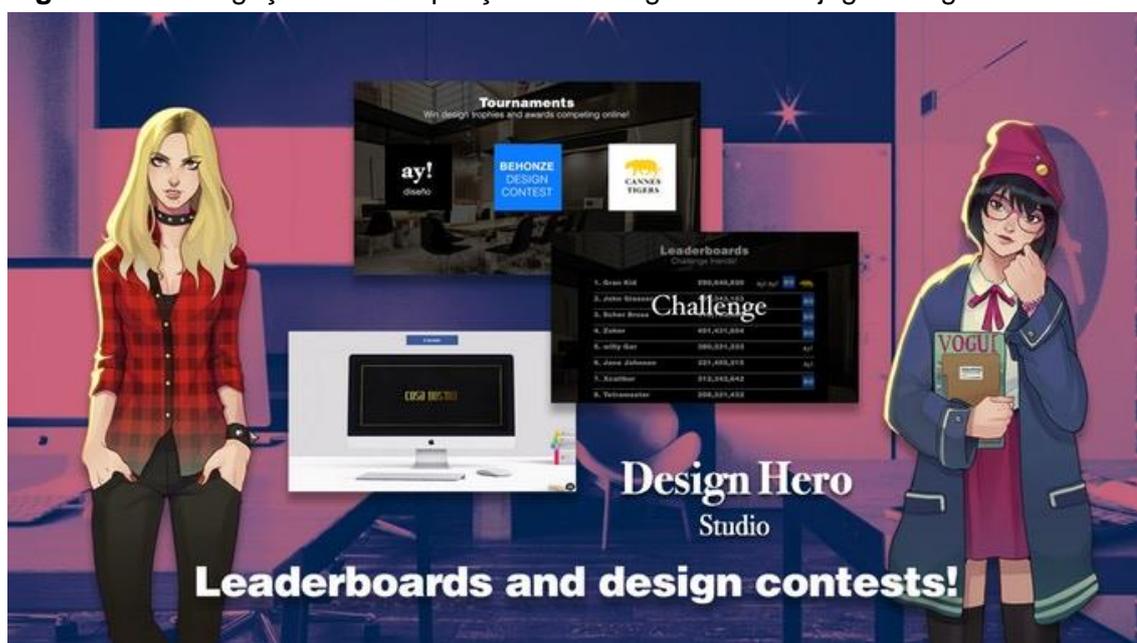
Essa questão, assim como as anteriores deve ser respondida na mesma escala de um a cinco.

**Questão 7.** O jogo é capaz de despertar no jogador o sentimento de empatia, seja por seu próprio personagem, ou pelos demais personagens também? O jogo deixa claro suas motivações, receios e medos para que isso seja possível?

Abordamos na seção anterior o modo como a empatia faz parte do processo de imersão: é preciso que o jogador compreenda o mundo em que ele está entrando e conheça os personagens ao seu redor, com os quais está interagindo, tanto quanto possível para que ele possa tomar ações consciente de suas consequências.

Por exemplo, no jogo Design Hero, é necessário que o jogador compreenda o que os demais personagens estão querendo e sentindo para que ele possa desenvolver as peças de forma agradável e seguir com o jogo. Sem o cuidado de passar o que tais personagens desejam, seria um jogo bastante repetitivo, de escolher aleatoriamente a combinação de fonte, cor e logo e esperar pelo melhor (**Figura 42**).

**Figura 42** - Divulgação das competições de design dentro do jogo Design Hero.



Fonte: Akinaba Games (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Tabela de liderança e concurso de design. (tradução da autora).

Essa questão, assim como as anteriores deve ser respondida na mesma escala de um a cinco.

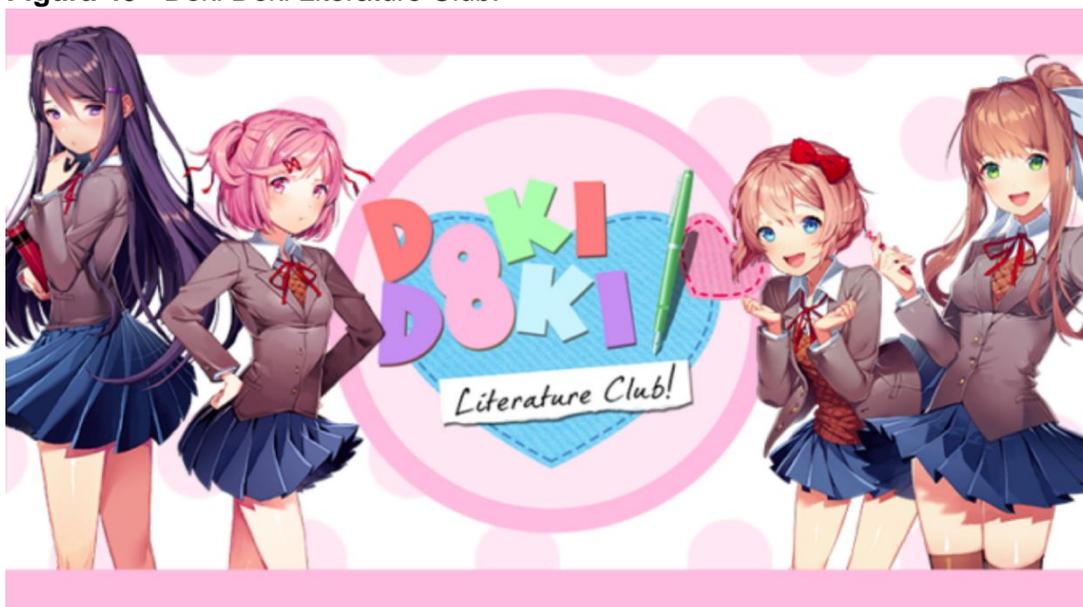
**Questão 8.** O jogo possui mais de um final? Se não possuir, a narrativa é suficiente para explicar como diferentes escolhas levaram o jogador até o mesmo fim?

Essa questão se trata também da evolução narrativa do jogo e como ela é importante para jogos ludonarrativos, já que desenvolver um jogo com diversos finais é algo que exige bastante, não só dos desenvolvedores, mas também dos jogadores, uma vez que o jogo se tornaria muito maior e mais pesado o que exigiria computadores melhores.

A questão com essa pergunta não é sugerir que um jogo é ludonarrativo apenas se ele tiver um final diferente para cada folha de grama que o jogador escolher cortar ou não, mas que as árvores de escolha devem ser escritas de forma a satisfazerem a lógica que o jogador está seguindo.

Um exemplo disso é o jogo *Doki Doki Literature Club*, o jogo segue o estilo *dating simulator* (quando o jogador escolhe uma personagem ao começo do jogo para se relacionar com e experimentar como seria um romance com ela), mas logo se torna algo mais, uma vez que a garota que você escolhe se relacionar com não faz diferença para o final do jogo (**Figura 43**). Dentro da lógica do jogo, o final único para a escolha de com qual garota se relacionar faz sentido.

**Figura 43** - Doki Doki Literature Club.



Fonte: Club Wiki (2019).

Porém, isso nem sempre é verdade. Por exemplo, o jogo mencionado por Hocking (2007), Bioshock, propõe que o jogador possa escolher com quem se alinhar, Atlas ou Ryan, a partir da decisão de ceifar ou resgatar as *Little Sisters* (**Figura 44**). O jogo, porém, força o jogador a ajudar Atlas. Nesse caso, a escolha do jogador é irrelevante não por um motivo narrativo específico (fazer o jogador compreender a inevitabilidade da morte ou algo assim), mas apenas pelo fato de que os desenvolvedores projetaram o jogo assim.

**Figura 44** - Bioshock e a decisão de resgatar ou ceifar as Little Sisters.



Fonte: Goomba Stomp (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: X para ceifar e Y para resgatar. (tradução da autora).

Essa questão deve ser respondida primeiramente por sim, ou não. E caso a resposta seja não, será necessário responder à mesma escala de um a cinco.

Após essas oito questões será possível compreender se um jogo possui ou não uma ludonarrativa. Se a resposta de qualquer uma das duas primeiras questões for não, o jogo não possui uma ludonarrativa. Já as demais questões, que possuem uma escala de um a cinco, devem medir o quanto a ludonarrativa presente é relevante para o jogo ou não. Quanto maior o número de pontos nas escalas, mais relevante é a ludonarrativa; quanto menor, menos importante.

## 4 ESTUDOS DE CASO: PSYCHO-PASS: MANDATORY HAPPINESS, LIFE IS STRANGE E THIS WAR OF MINE

Nessa seção aplicarei a análise proposta a alguns jogos, para que testemos a sua eficácia e também como exemplo de análise, caso estudos futuros se interessem em fazê-la.

Para escolher os jogos que serão analisados, irei me aproveitar das *tags* utilizadas na Steam. Para aqueles que não sabem a Steam (2019a) se auto intitula “[...] o destino definitivo para jogar, criar jogos e conversar sobre.”, conforme seu site. É uma loja digital com um acervo gigantesco de jogos das mais variadas procedências, onde é possível encontrar jogos de grandes produtoras e também jogos indie, assim como jogos do mundo todo.

A Steam utiliza um sistema de *tags*, palavras chaves, para organizar, categorizar e oferecer os jogos para seus utilizadores, por exemplo: se eu costumo jogar jogos de aventura, ela vai me oferecer outros jogos listados com a palavra aventura, pois esse é provavelmente um jogo que eu vou querer comprar e jogar.

Uma vez que, para que haja uma ludonarrativa, é necessário que exista no jogo uma narrativa e que o jogador possua agência, irei utilizar como uma das diretrizes para a escolha dos jogos a serem estudados as *tags* “Escolhas importam”, “Escolha a sua Aventura” ou “Rico em História”.

### 4.1 Psycho-pass: Mandatory Happiness

Psycho-pass: Mandatory Happiness é um jogo que possui duas das três tags mencionadas acima, além de um complexo esquema de árvores de decisões que se tornam claros ao avaliarmos os *achievements* – troféus, que podem ser ganhos ao jogar o jogo através da Steam (2019c) **Figura 45.**

**Figura 45** - Página de Psycho-pass: Mandatory Happiness na Steam.



Fonte: Steam (2019c) somente com acesso pessoal.

O jogo possui 36 *achievements*; desses, um se trata de conseguir todos os demais, um de pontuação no minigame dentro do jogo, quatro de conteúdo extra que você encontrará ao longo do jogo, como cenas extras, dicas, vozes dos personagens e imagens. Todos os outros 30 se referem à caminhos que o jogador deve percorrer ao jogar o jogo, 16 deles na história da personagem principal feminina e os outros 14 com o personagem principal masculino.

O jogo possui 14 finais, 6 deles com o personagem principal masculino, Takuma e 8 com o personagem principal feminino, Nadeshiko, o que determina se um jogador vai chegar a um final ou outro são suas escolhas ao longo do jogo.

Sendo assim, vamos começar a nossa análise:

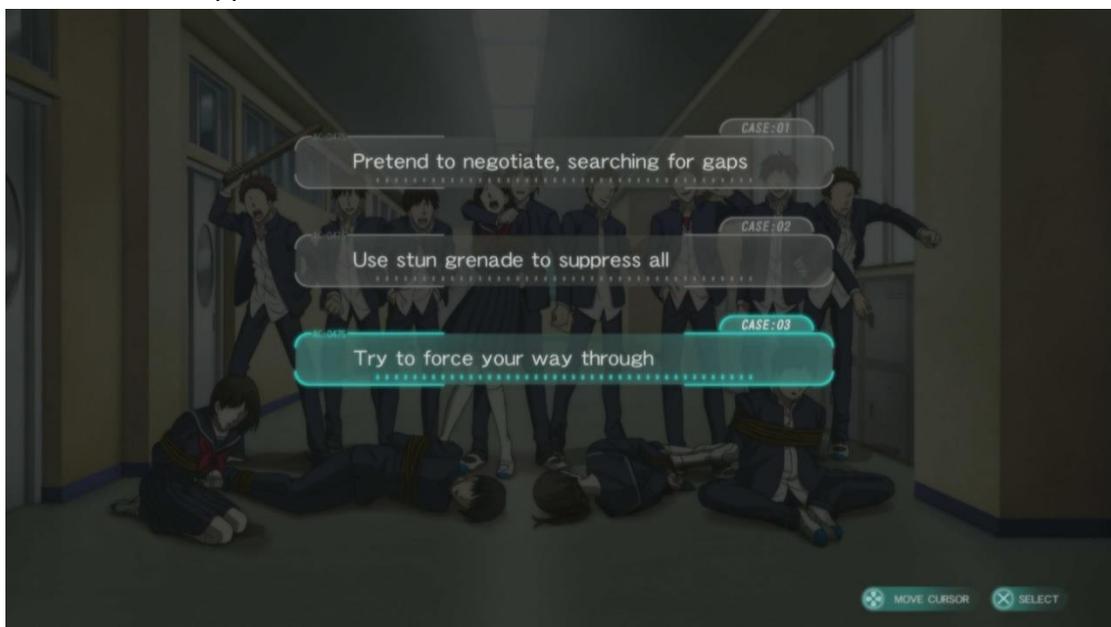
**Questão 1.** Existe uma narrativa clara no jogo? Ela é relevante para a experiência do jogador?

**Resposta:** Sim, a narrativa do jogo é bastante clara e ela é extremamente relevante para a experiência do jogador, uma vez que são as escolhas do jogador, referentemente à narrativa do jogo, que determinam quais diálogos e finais o jogador irá ver.

**Questão 2.** O jogador possui agência dentro do jogo? Suas escolhas e ações modificam de alguma forma, seja visualmente, auditivamente, narrativamente ou na jogabilidade, o jogo?

**Resposta:** Sim, o jogador possui agência dentro do jogo, suas escolhas modificam os diálogos que serão exibidos, assim como o áudio de dublagem do diálogo visto, elas também determinam qual linha a narrativa vai seguir e qual final o jogador irá encontrar ao final de sua aventura (**Figura 46**).

**Figura 46** - Um exemplo de tela de escolha dentro do jogo Psycho-pass: Mandatory Happiness.



Fonte: Santos (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Fingir uma negociação enquanto procura por brechas. Usar uma granada de atordoamento para reprimir todos eles. Tentar forçar o seu caminho através deles. (tradução da autora).

**Questão 3.** É possível identificar outros personagens e compreender qual a relação entre eles e o personagem principal/o avatar do jogador?

**Resposta:** O jogo gira ao redor de uma equipe de investigação conforme eles buscam manter o sistema de avaliação do Psycho-pass funcionando. Para isso eles devem executar aqueles cujos níveis já se tornaram irrecuperáveis buscando evitar que prejudiquem os demais cidadãos. Por conta dessa premissa, os demais personagens da equipe são apresentados extensivamente ao jogador, permitindo que

ele aprenda seus nomes, seus gostos, suas mentalidades e até mesmo seus hobbies, uma vez que o jogador pode escolher passar os finais de semana com outros personagens. Sendo assim, Psycho-pass: Mandatory Happiness recebe a nota máxima nessa questão, nota 5.)

**Questão 4.** O jogo é capaz de colocar o jogador em estado de *flow*, permitindo maior imersão?

**Resposta:** Psycho-pass é um jogo investigativo. Dessa forma, não existe um nível de dificuldade claro quando se trata do gameplay do jogo. Não existem batalhas para que o inimigo te cause maior dano, ou mesmo uma relação de tempo como em jogos de corrida, quando o jogador precisa ser mais rápido do que uma meta “x” para passar por alguma etapa. Por outro lado, durante o decorrer do jogo, é possível notar que o jogo busca colocar o jogador em um ponto de pressão, de forma que as decisões a serem tomadas sejam cada vez mais difíceis e desafiadoras. No primeiro caso a ser investigado, o jogador investiga um casal de adolescentes que, na teoria, fugiu para que pudessem ficar juntos, contra a vontade do sistema e de suas famílias. Nos casos seguintes, porém, existe risco de vida para um bebê recém-nascido e, mais para a frente, para a vida de todos os alunos de uma escola (**Figura 47**).

**Figura 47** - O caso da mãe e do bebê em risco em Psycho-pass: Mandatory Happiness.



Fonte: 24 Frames Per Second (2019).

O jogo busca colocar o jogador em situações de pressão ao ameaçar a vida de personagens com os quais ele talvez empatize. Sendo assim, embora não exista um aumento de dificuldade padrão como visto em jogos de combate ou de corrida, existe sim um aumento no desafio do jogo, o que permite que Psycho-pass receba uma nota três nessa resposta.

**Questão 5.** As alterações causadas pelas escolhas e ações do jogador no mundo do jogo (seu cenário, sua música de fundo, ou qualquer outro elemento de ambientação) fazem sentido seguindo as regras do mesmo? O jogo se preocupa em manter a imersão?

**Resposta:** Para responder essa pergunta é necessário compreendermos quais são as regras do mundo de jogo em que estamos jogando. No mundo de Psycho-pass todos os cidadãos são governados por um sistema chamado Sybil, que determina inclusive onde eles devem trabalhar, estudar, morar e com quem podem ou não se relacionar. Esse sistema também é capaz de medir o coeficiente emocional e mental de um cidadão, diferenciando-os por cores. Cores claras são atribuídas a cidadãos pacíficos e felizes, enquanto cidadãos estressados ou tristes recebem uma cor mais escura. Aqueles cujo coeficiente se torna muito escuro são considerados perigosos à sociedade, pois se tornam propícios a realizarem crimes e dessa forma devem ser presos pela equipe de investigação da qual o personagem principal faz parte.

Todo esse sistema busca evitar causar frustração ou emoções muito intensas nos cidadãos, tentando evitar que aconteçam crimes, através de uma abordagem preventiva. Porém, uma vez que um cidadão já cometeu um crime ou seu coeficiente se torna irremediável, os agentes devem exterminá-lo.

Dentro desse tipo de universo de jogo podemos compreender que aqui o bem de uma maioria é sempre mais importante do que o bem do indivíduo e por tanto, faz sentido que o jogador tome ações mais irresponsáveis para com seu próprio personagem se isso for pelo bem maior da sociedade. Embora o jogador possa ser repreendido por seus superiores por algumas escolhas consideradas perigosas, o jogo geralmente recebe bem esse tipo de abordagem e por conta disso, Psycho-pass recebe nota 5 nessa questão.

**Questão 6.** As alterações nos personagens, a evolução de suas habilidades, suas reações, seus arcos de desenvolvimento, entre outros, são críveis dentro do mundo do jogo?

**Resposta:** Ainda sobre o mundo do jogo, em Psycho-pass existe uma hierarquia principal entre os investigadores, inspetores, de hierarquia mais alta e responsáveis pelo trabalho mental e psicológico envolvido nos casos, como investigações digitais, abordagens de testemunhas e contato com as demais equipes e os executores, chamados no jogo de *enforcers*. Os executores são os responsáveis por fazer valer o que os inspetores decidirem, assim como por executar aqueles cujo coeficiente se torna irreparável. Devido às consequências psicológicas dessa tarefa, a de executar um outro ser humano, executores são geralmente cidadãos que já tinham níveis escuros de acordo com a Sybil, ou seja, que já eram considerados possuidores de um coeficiente criminal latente.

Outra vez podemos notar que o sistema Sybil, que dita a vida da sociedade dentro do ambiente de jogo, não vê como algo negativo sacrificar o coeficiente daqueles que já os têm escuros, em prol de manter sempre claros o coeficiente dos inspetores.

Apesar disso, se por acaso o jogador opta por tomar ações mais impulsivas dentro do jogo, se torna claro que os executores começam a gostar e respeitá-lo mais, enquanto seus superiores se tornam cada vez mais duvidosos e descontentes com suas habilidades e escolhas. Sendo assim, as alterações nas reações e arcos de relacionamento e desenvolvimento entre os personagens mudam de acordo com as escolhas do jogador de forma bastante clara, o que permite que Psycho-pass também tenha nota 5 nessa questão.

**Questão 7.** O jogo é capaz de despertar no jogador o sentimento de empatia, seja por seu próprio personagem, ou pelos demais personagens também? O jogo deixa claro suas motivações, receios e medos para que isso seja possível?

**Resposta:** Conforme explicado na resposta da questão 4, Psycho-pass é um jogo que conta com a empatia do jogador para com os demais personagens para que exista maior desafio e pressão, de modo que o jogador sinta o peso de suas escolhas e não as tome de forma leviana. Para que isso aconteça, o jogo dedica diversas cenas

a explicar e apresentar as motivações, emoções e receios dos personagens, sejam dos demais investigadores, dos personagens envolvidos nos casos, como o casal de amantes do primeiro caso ou a mãe e o bebê do caso mais para a frente no jogo, e até mesmo do vilão do jogo.

Sendo assim, sim, o jogo deixa claras as motivações, receios e medos dos demais personagens, sendo capaz de criar no jogador empatia por esses personagens: nota 5 nessa questão.

**Questão 8.** O jogo possui mais de um final? Se não possuir, a narrativa é suficiente para explicar como diferentes escolhas levaram o jogador até o mesmo fim?

**Resposta:** Sim, o jogo possui mais de um final, conforme mencionado acima, quando expliquei os motivos de escolher esse jogo, o jogo possui 14 finais.

Sendo assim, ao analisarmos as respostas da nossa análise podemos concluir que sim, existe uma ludonarrativa por trás do jogo Psycho-pass: Mandatory Happiness, e essa narrativa é parte importante da experiência do jogador, já que o jogo obteve uma pontuação de 23 de 25, uma pontuação bastante alta (**Quadro 2**).

**Quadro 2** - Pontuação de Psycho-pass: Mandatory Happiness na análise ludonarratológica proposta.

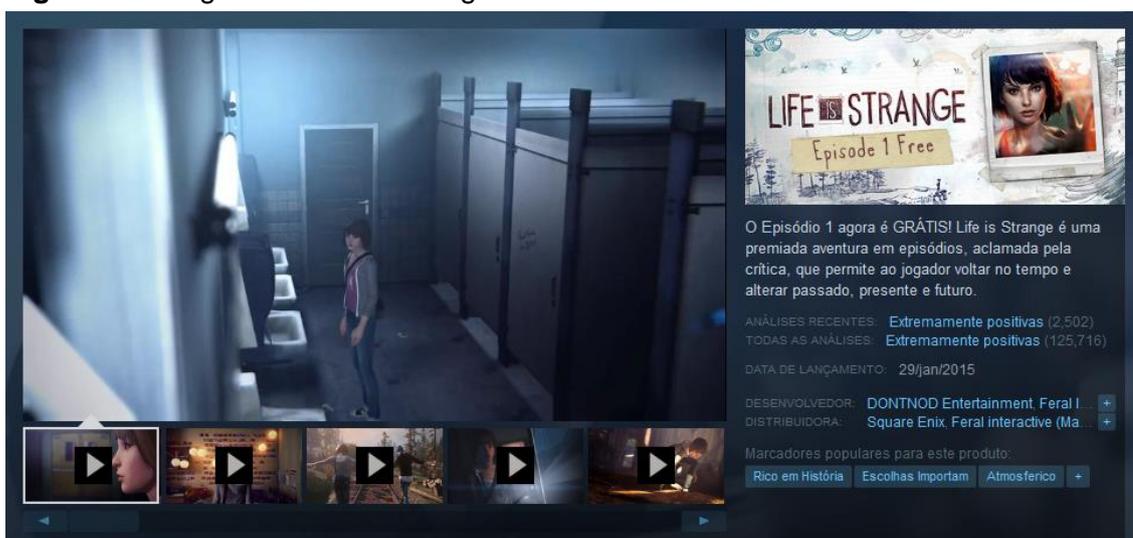
Nome do Jogo	Psycho-pass: Mandatory Happiness				
Questão 1	Sim			Não	
Questão 2	Sim			Não	
Questão 3	1	2	3	4	5
Questão 4	1	2	3	4	5
Questão 5	1	2	3	4	5
Questão 6	1	2	3	4	5
Questão 7	1	2	3	4	5
Questão 8	Sim			Não	
	1	2	3	4	5
Conclusão	Sim, o jogo possui uma ludonarrativa, pontuou 23 de 25 pontos.				

Fonte: elaborado pela autora.

## 4.2 Life is Strange

Life is Strange é um jogo que possui duas das *tags* mencionadas no início dessa seção, assim como Psycho-pass, e é um jogo episódico dividido em 5 capítulos. Em cada capítulo, o jogador é forçado a tomar algumas decisões, porém, tudo converge para uma única decisão final que determina o fim do jogo (**Figura 48**).

**Figura 48** - Página de Life is Strange na Steam.



Fonte: Steam (2019b) somente com acesso pessoal.

O jogo conta com 60 troféus, sendo 5 deles por completar os capítulos do jogo e os demais todos por fotos opcionais que podem ser tiradas ao longo dos mesmos, 11 por capítulo. É possível notarmos que não existe aqui troféu por diferentes escolhas ou mesmo diferentes finais do jogo, isso será explicado ao longo de nossa análise.

**Questão 1.** Existe uma narrativa clara no jogo? Ela é relevante para a experiência do jogador?

**Resposta:** Sim, a narrativa é bastante clara em Life is Strange. Max, a personagem principal, está na escola, quando ela vê uma amiga de infância ser baleada no banheiro (**Figura 49**). Ao tentar impedir, ela descobre que possui poderes sobrenaturais que lhe permitem voltar no tempo.

**Figura 49** - Chloe leva um tiro.



Fonte: Ninja Blues (2019).

A narrativa é relevante na experiência do jogador pois, apesar de Max possuir esse superpoder, o jogo todo gira ao redor das escolhas feitas pelo jogador e de como utilizar seus poderes para reparar a relação entre os personagens.

**Questão 2.** O jogador possui agência dentro do jogo? Suas escolhas e ações modificam de alguma forma, seja visualmente, auditivamente, narrativamente ou na jogabilidade, o jogo?

**Resposta:** Sim, o jogador possui agência dentro do jogo, porém essa agência é bastante limitada de forma que nem sempre uma escolha feita no capítulo anterior é relevante para o capítulo seguinte. A escolha mais significativa ao longo do jogo é o suicídio de um personagem, que pode ou não ser evitado pelo jogador. Porém, mesmo isso se torna irrelevante mais para a frente quando o jogador deve escolher qual final gostaria de experimentar.

**Questão 3.** É possível identificar outros personagens e compreender qual a relação entre eles e o personagem principal/o avatar do jogador?

**Resposta:** Sim, Life is Strange é um jogo que acontece num ambiente escolar e, portanto, é relativamente fácil para o jogador guardar os nomes dos personagens com quem Max tem maior contato, sejam eles outros alunos ou mesmo professores.

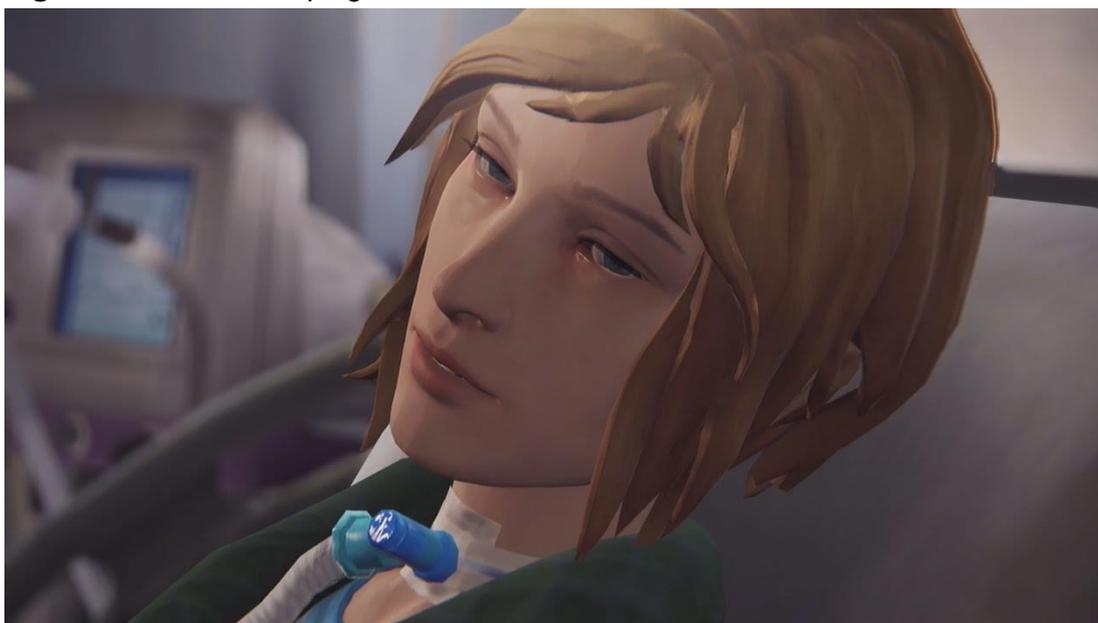
Por conta de todo esse tempo dedicada à apresentar personagens, Life is Strange fica com nota 5 nessa questão.

**Questão 4.** O jogo é capaz de colocar o jogador em estado de *flow*, permitindo maior imersão?

**Resposta:** Assim como em Psycho-pass, a dificuldade aqui não é tão clara quanto em jogos de outros estilos, tais como jogos de combate ou jogos de corrida, uma vez que não existe um oponente que fique mais forte ou mesmo menor tempo para completar uma tarefa “x”. Porém, existe um aumento na pressão aplicada no jogador, o que pode causar frustração ou dificuldade em aceitar que seu poder de voltar no tempo não é assim tão significante quanto se acreditava ser no começo.

O jogo permite que Max volte no tempo para tentar refazer acontecimentos que acabaram de alguma forma por afetar a vida dela ou de Chloe, sua melhor amiga. Mas cada vez que Max volta no tempo a situação parece ficar pior, ou ao menos, mais complicada: em um dos episódios, Max tenta voltar no tempo para impedir que o pai de Chloe morra em um acidente de carro, mas quando volta para o presente, acaba descobrindo a amiga tetraplégica e totalmente depressiva tentando cometer suicídio (**Figura 50**).

**Figura 50** - Chloe tetraplégica.



Fonte: Leonardo (2019).

O jogo se torna mais desafiador conforme o jogador percebe que voltar no tempo, embora pareça ser muito poderoso, não está de fato solucionando os problemas das duas, especialmente nos capítulos finais. Por conta desse estado de *flow* não se manifestar de forma tão clara, *Life is Strange* recebe nota três.

**Questão 5.** As alterações causadas pelas escolhas e ações do jogador no mundo do jogo (seu cenário, sua música de fundo, ou qualquer outro elemento de ambientação) fazem sentido seguindo as regras do mesmo? O jogo se preocupa em manter a imersão?

**Resposta:** *Life is Strange* se passa em um universo de jogo bem semelhante ao nosso mundo real, temos professores, diretores e alunos; drogas e armas ainda são consideradas coisas negativas e o envolvimento com elas visto com maus olhos. Também podemos perceber alguns padrões de grupos estereotipados de escolas, como os nerds, os esquisitões calados, os favoritos dos professores, os valentões, os riquinhos; e bullying, muito bullying. Assim como o esperado do mundo real, caso o jogador opte por responder às situações de bullying que está sofrendo ou por permanecer calado, as falas e reações dos demais personagens são diferentes.

Apesar disso, as reações diferenciadas dos personagens parecem apenas afetar o que acontece no capítulo que o jogador está experimentando naquele

momento, não se propagando para os demais, o que faz com que nessa questão o jogo receba nota três.

**Questão 6.** As alterações nos personagens, a evolução de suas habilidades, suas reações, seus arcos de desenvolvimento, entre outros, são críveis dentro do mundo do jogo?

**Resposta:** As reações imediatas dos personagens são todas muito críveis dentro do mundo do jogo. Mesmo o momento do suicídio ou não de Kate, uma outra personagem do jogo que sofria bullying na escola, faz muito sentido dentro do ambiente do jogo. Porém, todas essas reações são muito curtas, uma vez que no capítulo seguinte já é impossível perceber se suas escolhas fizeram diferença ou não. Por conta disso, Life is Strange recebe nota dois nessa questão.

**Questão 7.** O jogo é capaz de despertar no jogador o sentimento de empatia, seja por seu próprio personagem, ou pelos demais personagens também? O jogo deixa claro suas motivações, receios e medos para que isso seja possível?

**Resposta:** Life is Strange se passa no ambiente escolar, coisa que a maioria das pessoas já passou em algum momento de sua vida. É fácil se reconhecer em alguns momentos e personagens, como quando Max perde o foco na aula e seu professor chama sua atenção, assim como o momento que os demais alunos riem dela por responder errado.

O jogo deixa claras as motivações e frustrações de alguns personagens, mas nem todos. Por conta disso, recebe nota três.

**Questão 8.** O jogo possui mais de um final? Se não possuir, a narrativa é suficiente para explicar como diferentes escolhas levaram o jogador até o mesmo fim?

**Resposta:** Sim, Life is Strange possui dois finais. Porém, todas as escolhas prévias do jogador se tornaram irrelevantes no capítulo final. Por conta disso, sinto que é necessário analisar mais a fundo os diferentes finais de Life is Strange. Logo antes da cena final, o jogador é forçado a escolher entre duas opções: opção um, fugir junto de Chloe e abandonar a cidade, Arcadia Bay, para que seja engolida por um

tornado, resultante das mudanças temporais causadas por Max. Ou, opção dois, sacrificar Chloe, voltando no tempo e não salvando-a no banheiro, de forma que Max não teria usado seus poderes de voltar no tempo e não teria começado a tempestade que destruiria a cidade.

Todas as escolhas anteriores a essas se tornam irrelevantes, pois, em uma das escolhas, a cidade vai ser destruída, o que torna todas as brigas, discussões, beijos, ou mortes prévias irrelevantes, já que todos vão morrer; ou, então, Max vai voltar no tempo para desfazer todo o mal que fez e, nesse caso, todas as escolhas do jogador não aconteceram ainda.

A narrativa dá cabo de explicar porque todas as escolhas até aquele ponto são irrelevantes, mas não deixa de causar certa frustração no jogador. Sendo assim, sim, o jogo possui mais de um final, mas a relevância desses finais e como o jogador chegou até um deles é um pouco duvidosa.

Avaliando então como Life is Strange como um todo, o jogo recebeu 16 de 25 pontos, uma nota bem mais baixa do que Psycho-pass, mas ainda assim uma nota muito boa para um jogo que se propõe a fazer o jogador se sentir sem escolhas (**Quadro 3**).

**Quadro 3** - Pontuação de Life is Strange na análise ludonarratológica proposta.

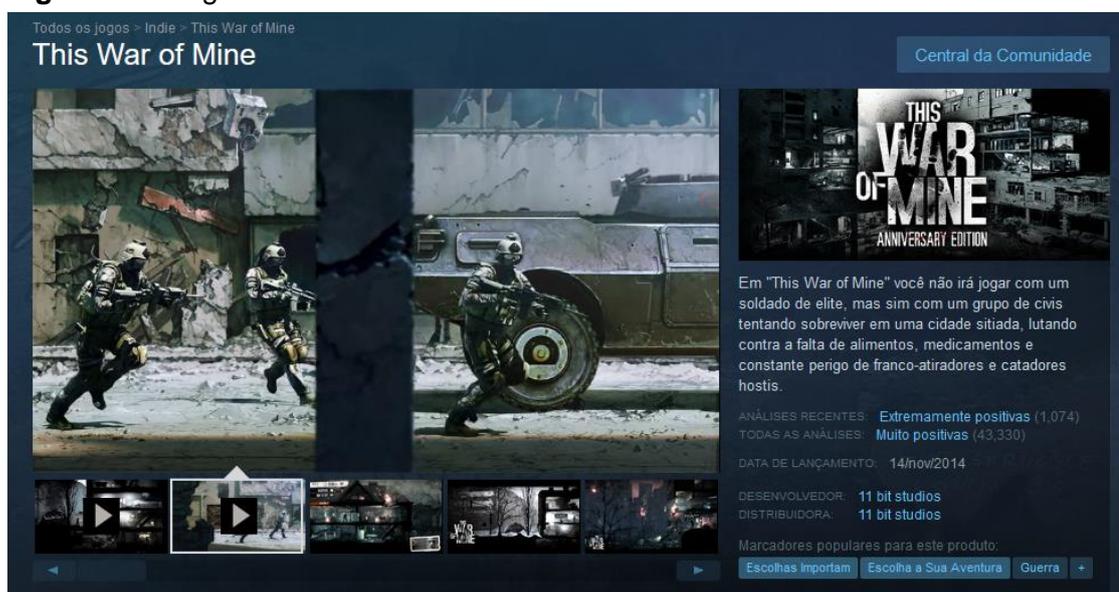
Nome do Jogo	Life is Strange				
Questão 1	Sim			Não	
Questão 2	Sim			Não	
Questão 3	1	2	3	4	5
Questão 4	1	2	3	4	5
Questão 5	1	2	3	4	5
Questão 6	1	2	3	4	5
Questão 7	1	2	3	4	5
Questão 8	Sim			Não	
	1	2	3	4	5
Conclusão	Sim, o jogo possui uma ludonarrativa, pontuou 16 de 25 pontos.				

Fonte: elaborado pela autora.

### 4.3 This War of Mine

This War of Mine é um jogo que, assim como os dois anteriores, possui duas das três *tags* que escolhi para selecionar os jogos. É um jogo de sobrevivência em meio à uma zona de guerra, porém, diferentemente dos outros títulos semelhantes, o jogador não é um soldado ou um herói, mas sim uma pessoa comum que está tentando sobreviver em meio à situação toda (**Figura 51**).

**Figura 51** - Página de This War of Mine na Steam.



Fonte: Steam (2019d) somente com acesso pessoal.

O jogo conta com 42 troféus, dentre eles 21 são obtidos no jogo base e 21 através de DLCs. Dos 21 adquiridos jogando o jogo base, 7 estão relacionados a itens que buscam dar conforto para seus sobreviventes, 9 são referentes à sobrevivência, habilidades que os sobreviventes devem adquirir e proteção da base; dois são referentes à exploração do mapa e da própria narrativa do jogo e apenas três se referem ao final do jogo em si: um por terminar o jogo, um por terminar o jogo sem que ninguém morra e um último por conseguir escapar da cidade.

O jogo diferentemente dos demais, não segue a mecânica de jogos narrativos, onde você apenas escolhe entre as opções de texto/fala oferecidas pelo jogo, mas possui de fato uma mecânica de jogo de sobrevivência, onde você anda pelas casas, busca por itens em móveis e pilhas de casas destruídas e pode até se envolver em conflitos, algumas vezes, armados, com os outros sobreviventes.

Dessa forma, a análise dele se torna um pouco diferente dos demais, conforme abaixo:

**Questão 1.** Existe uma narrativa clara no jogo? Ela é relevante para a experiência do jogador?

**Resposta:** Sim, o jogo deixa bem claro que o grupo que você está gerenciando é um grupo de sobreviventes de guerra e através de alguns itens espalhados pelo cenário é possível ler sobre como a guerra começou. Também é possível, através do rádio, ouvir sobre como a guerra está se desenvolvendo ou mesmo se está chegando ao fim.

**Questão 2.** O jogador possui agência dentro do jogo? Suas escolhas e ações modificam de alguma forma, seja visualmente, auditivamente, narrativamente ou na jogabilidade, o jogo?

**Resposta:** Sim, é o jogador que escolhe quais sobreviventes irão sair do abrigo para realizar alguma tarefa ou mesmo quais tarefas e onde elas devem ser executadas. Não só isso: o jogador também escolhe que abordagem deve ser tomada em cada uma dessas opções, como invadir casas de forma mais silenciosa, evitando conflitos, ou mesmo invadir já atirando nos residentes existentes.

A forma como o jogador interage com os demais espaços e seus residentes muda a forma como o jogo se desenrola, de forma que os outros personagens mortos pelo jogador não voltam à vida, ou seja, se um jogador matar uma família de sobreviventes para roubar a casa dos mesmos, o jogador nunca mais encontrará os residentes vivos.

**Questão 3.** É possível identificar outros personagens e compreender qual a relação entre eles e o personagem principal/o avatar do jogador?

**Resposta:** Sim, diferentemente dos outros sobreviventes, os demais personagens não costumam ter nomes. Ainda assim, é possível compreender com clareza a relação entre eles e os sobreviventes controlados pelo jogador, por exemplo, uma senhora idosa aparece logo no início do jogo pedindo ajuda para consertar o

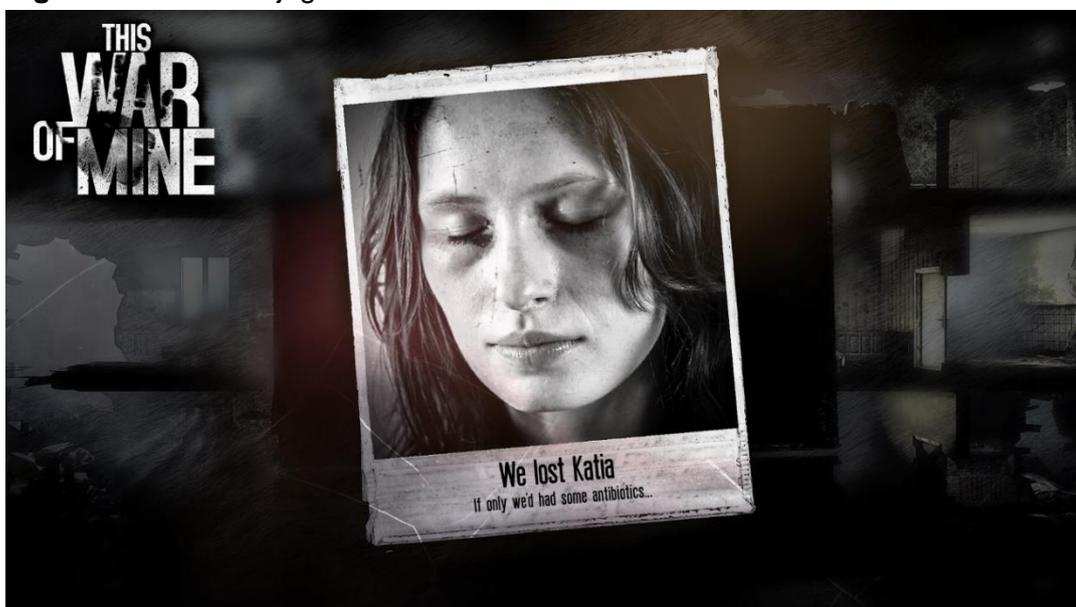
telhado de sua casa. Caso o jogador ajude, a senhora volta outras vezes para a casa, caso o jogador opte por não ajudá-la, a senhora não aparece mais.

Apesar disso, nem todos os sobreviventes têm uma relação tão clara com o jogador, de forma que, nessa questão, *This War of Mine* recebe um três.

**Questão 4.** O jogo é capaz de colocar o jogador em estado de *flow*, permitindo maior imersão?

**Resposta:** Diferente dos demais jogos avaliados, há um aumento significativo da dificuldade do jogo, conforme o número de casas disponíveis para serem saqueadas diminui e elas começam a estar habitadas por outros sobreviventes, muitas vezes armados. Além dos sobreviventes armados, a situação mental e física de seus próprios sobreviventes fica cada vez mais delicada, de forma que alguns sobreviventes podem acabar falecendo por falta de remédios ou por excesso de feridas (**Figura 52**).

**Figura 52** – Tela do jogo *This War of Mine*.



Fonte: Totilo (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Perdemos a Katia. Se ao menos tivéssemos mais antibióticos. (tradução da autora).

O estado de *flow* fica bem claro nesse jogo, o que rendeu uma avaliação de 5 pontos.

**Questão 5.** As alterações causadas pelas escolhas e ações do jogador no mundo do jogo (seu cenário, sua música de fundo, ou qualquer outro elemento de ambientação) fazem sentido seguindo as regras do mesmo? O jogo se preocupa em manter a imersão?

**Resposta:** This War of Mine é um jogo de sobrevivência em um ambiente de guerra, ainda assim, os personagens controlados pelo jogador não são soldados, eles não estão treinados para a guerra, para passarem tantas necessidades e nem para matar outro ser humano. Os personagens frequentemente apresentam estados mentais alterados após passarem por alguma situação muito tensa ou triste, e eles ficam doentes com frequência caso não se alimentem direito ou consumam água contaminada.

Caso o jogador não se preocupe em encontrar comida suficiente ou construir um purificador de água os sobreviventes vão acabar doentes e posteriormente falecendo. Dessa forma é possível notarmos que as reações causadas pelas ações do jogador fazem sentido dentro do mundo do jogo. Sendo assim, This War of Mine recebe 5 pontos nessa questão.

**Questão 6.** As alterações nos personagens, a evolução de suas habilidades, suas reações, seus arcos de desenvolvimento, entre outros, são críveis dentro do mundo do jogo?

**Resposta:** Alguns dos sobreviventes já começam o jogo com algumas habilidades especiais ou com características que os tornam melhores em determinada tarefa. Apesar disso, caso o personagem se machuque ou fique doente, é possível perceber que ele não é mais capaz de executar a tal tarefa com a mesma facilidade (**Figura 53**).

**Figura 53** - Planejamento das ações noturnas em This War of Mine.



Fonte: Sampaio (2019).

Legenda – Tradução do conteúdo da ilustração: Planeje a noite: Buscar, guardar, dormir ou dormir em uma cama.

Mesmo assim, a evolução de habilidades ou mesmo da relação entre os personagens não é tão perceptível em This War of Mine, o que faz com que esse jogo receba três pontos nessa questão.

**Questão 7.** O jogo é capaz de despertar no jogador o sentimento de empatia, seja por seu próprio personagem, ou pelos demais personagens também? O jogo deixa claro suas motivações, receios e medos para que isso seja possível?

**Resposta:** Sim, porém em This War of Mine em especial o sentimento de empatia pelos demais personagens pode ser uma situação bastante complicada. Frequentemente, ao invadir uma casa, o jogador descobre que existe um outro grupo de refugiados ali dentro e aí ele chega ao impasse: ele deve pegar os suprimentos para seu próprio grupo de sobreviventes, ou ele deve deixar os suprimentos com aquele outro grupo?

Parece óbvio que a resposta seja pegar os suprimentos, uma vez que todos os personagens ali são apenas linhas de código. Mas algumas vezes os outros personagens acabam tendo finais trágicos após serem saqueados pelo jogador, e isso pode causar nele uma sensação de peso na consciência.

Sendo assim, sim, o jogo deixa claro, embora geralmente de forma tardia, as necessidades dos outros personagens. Não que elas não sejam claras ao jogador, uma vez que todos os personagens estão tentando sobreviver à zona de guerra que sua cidade se tornou, gerando sim no jogador empatia pelos demais personagens. Isso rende 5 pontos ao jogo nessa questão.

**Questão 8.** O jogo possui mais de um final? Se não possuir, a narrativa é suficiente para explicar como diferentes escolhas levaram o jogador até o mesmo fim?

**Resposta:** Sim, This War of Mine possui três finais diferentes, isso considerando que o jogador consiga chegar até o final do jogo, pois muitas vezes todos os sobreviventes morrem e o jogador tem que começar novamente. Os finais são focados em quantos dos sobreviventes iniciais sobreviveram e também se eles conseguem sobreviver a todo o período de guerra ou se conseguem escapar para tentar refúgio em outro lugar.

Ou seja, This War of Mine, assim como os demais é um jogo que possui ludonarrativa e atingiu 23 de 25 pontos, outra pontuação alta que nos deixa claro o cuidado tomado com a ludonarrativa do jogo e a importância dela para a experiência do jogador (**Quadro 4**).

**Quadro 4** - Pontuação de This War of Mine na análise ludonarratológica proposta.

Nome do Jogo	This War of Mine				
Questão 1	Sim			Não	
Questão 2	Sim			Não	
Questão 3	1	2	3	4	5
Questão 4	1	2	3	4	5
Questão 5	1	2	3	4	5
Questão 6	1	2	3	4	5
Questão 7	1	2	3	4	5
Questão 8	Sim			Não	
	1	2	3	4	5
Conclusão	Sim, o jogo possui uma ludonarrativa, pontuou 23 de 25 pontos.				

Fonte: elaborado pela autora.

Com esses três estudos de caso acredito que estudos futuros serão capazes de realizar análises ludonarratológicas em outros títulos que desejarem, embora

alguns jogos exijam maior cuidado em uma ou outra questão, como o caso de Life is Strange, referentemente à quantidade de finais disponíveis para o jogador.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa buscou compreender o que é uma ludonarrativa e através da compreensão dessa delimitar um campo de estudo da narrativa de jogos bastante específica, a ludonarratologia. Sendo assim, a ludonarratologia é o estudo da experiência que o jogador terá ao jogar um jogo que lhe dê agência, onde suas escolhas narrativas e de mecânica sejam aceitas e transformem o jogo permitindo uma maior imersão e um contínuo fluxo de *flow* alterando, inclusive o peso de suas escolhas.

A ludonarratologia, por tanto, uma união de diversos conceitos aplicados aos jogos de forma desconexa agora trabalhando juntos, tudo em prol de uma experiência que o jogador não poderia obter em outra mídia que não um jogo.

A análise proposta busca auxiliar não só estudiosos de jogos a compreender o que é uma ludonarrativa e como estudá-la, mas também orientar desenvolvedores que quiserem trazer esse tipo de abordagem, uma abordagem ludonarrativa, para seus jogos em desenvolvimento. Vale ressaltar que é fundamental que o jogo em questão tenha uma narrativa, afinal, a análise ludonarratológica precisa de uma narrativa dentro de um ludus, um jogo, para existir.

Dessa forma, podemos concluir que a ludonarrativa é a análise da experiência do jogador perante um jogo em fluxo de *flow* que lhe permite estar imerso e que lhe dá agência, de forma que o mundo se adapte à ele, narrativa e mecanicamente, tanto quanto ele se adapta ao mundo do jogo.

## REFERÊNCIAS

24 FRAMES PER SECOND. **O caso da mãe e do bebê em risco em Psychopass: Mandatory Happiness.** Disponível em: <<https://24framesps.files.wordpress.com/2016/10/hq3tawsxzpjtjywbzrqc.jpg?w=470&h=264>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

AKINABA GAMES. Kickstarter do jogo. **Divulgação das competições de design dentro do jogo Design Hero.** Disponível em: <[https://ksr-ugc.imgix.net/assets/017/463/710/f51660a074595c919a7de0fe4bc813dd\\_original.jpg?ixlib=rb-2.0.0&w=680&fit=max&v=1499794478&auto=format&gif-q=50&q=92&s=1bbc231a456a210f6d5e32804c1a9e8c](https://ksr-ugc.imgix.net/assets/017/463/710/f51660a074595c919a7de0fe4bc813dd_original.jpg?ixlib=rb-2.0.0&w=680&fit=max&v=1499794478&auto=format&gif-q=50&q=92&s=1bbc231a456a210f6d5e32804c1a9e8c)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

ANDERSON, Craig A.; BUSHMAN, Brad J. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. **Psychological Science**, v. 12, n. 5, p. 353-359, 2001. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/11792416\\_Effects\\_of\\_Violent\\_Video\\_Games\\_on\\_Aggressive\\_Behavior\\_Aggressive\\_Cognition\\_Aggressive\\_Affect\\_Physiological\\_Arousal\\_and\\_Prosocial\\_Behavior\\_A\\_Meta-Analytic\\_Review\\_of\\_the\\_Scientific\\_Literature](https://www.researchgate.net/publication/11792416_Effects_of_Violent_Video_Games_on_Aggressive_Behavior_Aggressive_Cognition_Aggressive_Affect_Physiological_Arousal_and_Prosocial_Behavior_A_Meta-Analytic_Review_of_the_Scientific_Literature)>. Acesso em: 10 maio 2019.

BARBOSA, Matheus. Geek Publicitário. **Capa dos livros de Harry Potter de JK Rowling.** Disponível em: <[https://http2.mlstatic.com/coleco-harry-potter-10-livros-brinde-exclusivo-D\\_NQ\\_NP\\_437905-MLB25108192629\\_102016-F.jpg](https://http2.mlstatic.com/coleco-harry-potter-10-livros-brinde-exclusivo-D_NQ_NP_437905-MLB25108192629_102016-F.jpg)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

BASSILI, Albert. Game Gavel. **Imagem do jogo Undertale.** Disponível em: <<https://eteknix-eteknixltd.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2018/03/1-27-800x450.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

BLOOLOOP. **Ski Jump VR, um exemplo de ilinx.** Disponível em: <<https://d302e0npexowb4.cloudfront.net/wp-content/uploads/2017/01/VR-Ski-6.png>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

BOLT, Neil. Bloody Disgusting. **The Wolf Among Us, da TellTale Games.** Disponível em: <<https://bloody-disgusting.com/wp-content/uploads/2018/10/the-wolf-among-us-01.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

BROWN, Emily; CAIRNS, Paul. A Grounded Investigation of Game Immersion. In: CONFERENCE EXTENDED ABSTRACTS ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 4., 2004, Vienna, Austria. **Proceedings...** New York: ACM, 2004. p. 1297-1300.

BRYCER, Josh. **Gamasutra: player agency: how game design affects narrative.** 2015. Disponível em: <[https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20150126/234961/Player\\_Agency\\_How\\_Game\\_Design\\_Affects\\_Narrative.php](https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20150126/234961/Player_Agency_How_Game_Design_Affects_Narrative.php)>. Acesso em: 21 jun. 2019.

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games.** Urbana: University of Illinois Press, 2001.

CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. Princeton: Princeton University Press, 2008.

CDN IMAGES. **Narratologia x Ludologia em God of War**. Ludocriticism em seu médium. Disponível em: <[https://cdn-images-1.medium.com/max/2560/1\\*b8XNqEkwfCP2AW9yovr\\_RQ.jpeg](https://cdn-images-1.medium.com/max/2560/1*b8XNqEkwfCP2AW9yovr_RQ.jpeg)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

CLASSCRAFT. **Consulta geral a homepage**. 2019. Disponível em: <https://www.classcraft.com/>. Acesso em: 10 maio 2019a.

CLASSCRAFT. **Perfil de um aluno no Classcraft**. Disponível em: <<https://gallery.azure.com/artifact/20151001/classcraft.135b754b-e746-432a-9dde-d15bdfb10bf1.1.0.1/Artifacts/SampleImage/sample2.png>>. Acesso em: 15 jul. 2019b.

CLUB WIKI. **Doki Doki Literature Club**. Disponível em: <[https://vignette.wikia.nocookie.net/doki-doki-literature-club/images/9/9c/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club.png/revision/latest?cb=20180329042327&path-prefix=pt-br](https://vignette.wikia.nocookie.net/doki-doki-literature-club/images/9/9c/Doki_Doki_Literature_Club.png/revision/latest?cb=20180329042327&path-prefix=pt-br)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

COIMBRA, Leonardo. Última Ficha. **Super Mario Party, um exemplo de jogo alea**. Disponível em: <<https://www.ultimaficha.com.br/wp-content/uploads/2018/10/sw-smp-e32018-scrn-01-1529090595840-720x405.png>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

COUSINEAU, Phil. **The hero's journey**: Joseph Campbell on his life and work. Novato, California: New World Library, 2014.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Does being human matter – on some interpretative problems of comparative ludology. **Behavioral and Brain Sciences**, v. 5, n. 1, p. 160, 1982. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/behavioral-and-brain-sciences/article/does-being-human-matter-on-some-interpretative-problems-of-comparative-ludology/9F2814768BAD14E31F6DD7E29E6BE9DC>>. Acesso em: 10 jul. 2019.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow**: the psychology of optimal experience. New York: Harper & Row, 1990.

DFKAIBERS. **Capa de Vidas Secas de Graciliano Ramos**. Disponível em: <[https://http2.mlstatic.com/vida-secas-95-edico-graciliano-ramos-D\\_NQ\\_NP\\_993854-MLB26260665190\\_102017-F.jpg](https://http2.mlstatic.com/vida-secas-95-edico-graciliano-ramos-D_NQ_NP_993854-MLB26260665190_102017-F.jpg)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

FESHBACK, Seymour; SINGER, Robert. **Television and aggression**: an experimental field study. San Francisco: Jossey-Bass, 1971.

FINLAYSON, Alex. Slideshare. **Tela de Myst**. Disponível em: <<https://image.slidesharecdn.com/themyststory-090710211305-phpapp02/95/the-myst-story-41-728.jpg?cb=1247260807>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology Meets Narratology**: similitude and differences between (video)games and narrative. Parnasso, Helsinki: 1999. Disponível em: <<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>>. Acesso em: 10 maio 2019.

GAMEBLAST. **Não se perca no escritório com nosso guia para encontrar todos os finais de The Stanley Parable (PC)**. 2014. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2014/01/nao-se-perca-no-escritorio-com-nosso.html?m=1>>. Acesso em: 21 jun. 2019.

GAMESPACE. **Tela de jogo em The Sims 4**. Disponível em: <<https://www.gamespace.com/wp-content/uploads/2018/11/the-sims-4-lets-dance.png>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

GOOMBA STOMP. **Bioshock e a decisão de resgatar ou ceifar as Little Sisters**. Disponível em: <<https://www.goombastomp.com/wp-content/uploads/2016/08/harvest-or-rescue.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

HABITICA. **Consulta geral a homepage**. Disponível em: <<https://habitica.com/>>. Acesso em: 10 maio 2019.

HOCKING, Clint. **Ludonarrative Dissonance in Bioshock**. [S.l.]: Click Nothing, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens - o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

HUSIN, Saheluddin. Gameaxis. **Um treinador tentando capturar Moltres em Pokemon: Let's Go!** Disponível em: <[https://www.gameaxis.com/wp-content/uploads/2018/11/PokemonLetsGoPikachuEevee\\_Review\\_01.jpg](https://www.gameaxis.com/wp-content/uploads/2018/11/PokemonLetsGoPikachuEevee_Review_01.jpg)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

JUUL, Jesper. **A clash between game and narrative: a thesis on computer games and interactive fiction**. 2001. Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/thesis/>>. Acesso em: 10 maio 2019.

KRAENKE, Sophie. **Os tipos de personagem de Propp**. Disponível em: <[https://miro.medium.com/max/579/1\\*Z2KULFXpxW6XMHkCjVJG4g.jpeg](https://miro.medium.com/max/579/1*Z2KULFXpxW6XMHkCjVJG4g.jpeg)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

LAKHANI, Nikhil. Absolute Geeks. **Tela do jogo Snake num celular Nokia antigo**. Disponível em: <<http://www.absolutegeeks.com/wp-content/uploads/2018/05/download.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

LEEMING, David Adams. **Mythology: The Voyage of the Hero**. Oxford: Oxford University Press, 1998.

LEGARD, Alex. Video Chums. **Mario com a capa que permite que ele plane**. Disponível em: <<https://videochums.com/article/super-mario-world-vs-yoshis-island-2.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

LEONARDO, Anderson. Esmaga Botão. **Chloe tetraplégica**. Disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/2ZIZOCBFLSo/maxresdefault.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

LIVEDOOR. **A interface de Final Fantasy XIV Online**. Disponível em: <<https://img.finalfantasyxiv.com/lids/uiguide/na/37/7058759714d85064fb67b0d2fe4854fd4e3f8e.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019a.

LIVEDOOR. **Bowser sequestrando a princesa Peach, de novo.** Disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/0Wxo-PQ0NRI/maxresdefault.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019b.

MAIS SANTOS. **Xadrez, um exemplo de jogo agon.** Disponível em: <<http://www.maissantos.com.br/wp-content/uploads/2018/02/header-xadrez.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

MALGIERI, Fabrizia. Game Reactor. **The Sims, um exemplo de jogo mimicry.** Disponível em: <[https://www.gamereactor.pt/media/97/\\_2619703\\_650x.png](https://www.gamereactor.pt/media/97/_2619703_650x.png)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

MAYER, Ash. The Game Stormers. **Escolha de caminhos em Frostpunk.** Disponível em: <https://i.ytimg.com/vi/YSv8iqlLr6s/maxresdefault.jpg>. Acesso em: 15 jul. 2019.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: why games make us better and how they can change the world.** New York: Penguin Books, 2011.

MEME GENERATOR. **Meme criado pela comunidade dos jogadores de Skyrim sobre o erro de matar uma galinha.** Disponível em: <<https://memegenerator.net/img/instances/81231581.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

METRO UK. **The Legend of Zelda Breath of the Wild: Visão do mundo de jogo.** Disponível em: <[https://metro.co.uk/wp-content/uploads/2017/02/double\\_1487330294849\\_file\\_the\\_legend\\_of\\_zelda\\_-\\_breath\\_of\\_the\\_wild\\_screenshot\\_\\_\\_3\\_\\_\\_jpg?quality=80&strip=all](https://metro.co.uk/wp-content/uploads/2017/02/double_1487330294849_file_the_legend_of_zelda_-_breath_of_the_wild_screenshot___3___jpg?quality=80&strip=all)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

MONCHAN, Josué. **Playing with choice: agency, plot and character in Telltale's the walking dead video game series.** 2017. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 2017. (TFG Estudis Anglesos).

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

NINJA BLUES. **Chloe leva um tiro.** Disponível em: <<http://www.ninja-blues.com/wp-content/uploads/2015/02/LifelsStrange-BlueHairedGirlShot.png>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

PETRÓ, Gustavo. **Sekiro: Shadows die twice quer levar o estilo "souls" para todos.** IGN, 6 mar. 2019. Disponível em: <<https://br.ign.com/sekiro-shadows-die-twice/71340/feature/sekiro-shadows-die-twice-quer-levar-o-estilo-souls-para-todos>>. Acesso em: 10 jul. 2019.

PIACENTINI, Mauricio Teixeira. **Jogo eletrônico, flow e cognição.** 2011. 102 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.

PIXELSBUG. **Toadette encontrando o Baby Yoshi Rosa.** Disponível em: <<https://i1.wp.com/miketendo64.com/wp-content/uploads/2019/01/2FAFC269-1782-4B00-83E2-02DDCF24F83A.jpeg?resize=900%2C506&ssl=1>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

PLUSONEME. **Twitter**. 2011. Disponível em: <<https://twitter.com/getplusones>>. Acesso em: 10 maio 2019.

PLYLER, James. Video Games and the Hero's Journey. In: LONGHANY'S, Joseph. **Fall 2013 ENC 1102**. 2013. Disponível em: <[https://writingandrhetoric.cah.ucf.edu/stylus/files/5\\_1/Stylus\\_5\\_1\\_Plyler.pdf](https://writingandrhetoric.cah.ucf.edu/stylus/files/5_1/Stylus_5_1_Plyler.pdf)>. Acesso em: 10 maio 2019.

PRINCE, Gerald. **Narratology: the form and functioning of narrative**. Boston: De Gruyter Mouton, 1982.

PROPP, Vladimir. **Morphology of the Folktale**. Austin: University of Texas Press, 1968. 185 p.

REQUISITOS JOGOS. **Imagem do jogo The Stanley Parable**. Disponível em: <<https://hb.imgix.net/2e98f26bc09b13d0e3a18bc6738046f805a5fa6c.jpg?auto=compress,format&fit=crop&h=353&w=616&s=af74e6e41a607f5bb589c5eabfdc2514>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

ROCHA, Eider. Online Não Pausa. **Reação dos demais personagens ao avatar do jogador em Dragon Age Inquisition**. Disponível em: <<http://onlinenaopausa.com.br/wp-content/gallery/dragon-age-inquisition/Dragon-Age-Inquisition-PC.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

SAMPAIO, Henrique. Overloadr. **Planejamento das ações noturnas em This War of Mine**. Disponível em: <[https://res.cloudinary.com/lmn/image/upload/fl\\_lossy,q\\_80/f\\_auto/v1/gameskinny/0e84e334d658d53177b386eb66b386b4.jpg](https://res.cloudinary.com/lmn/image/upload/fl_lossy,q_80/f_auto/v1/gameskinny/0e84e334d658d53177b386eb66b386b4.jpg)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

SANTOS, Farley. Playstation Blast. **Um exemplo de tela de escolha dentro do jogo Psycho-pass: Mandatory Happiness**. Disponível em: <[https://media.playstation.com/is/image/SCEA/psycho-pass-mandatory-happiness-screen-03-ps4-us-13sep16?\\$MediaCarousel\\_Original\\$](https://media.playstation.com/is/image/SCEA/psycho-pass-mandatory-happiness-screen-03-ps4-us-13sep16?$MediaCarousel_Original$)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

SHELL, Jesse. **The art of game design: a book of lenses**. Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers, 2008. 518 p.

SERAPHINE, Frederic. The rhetoric of undertale-ludonarrative dissonance and symbolism. In: CONFERENCE OF THE DIGITAL GAME RESEARCH ASSOCIATION OF JAPAN, 8., 2018, Fukuoka. **Proceedings...** Fukuoka: Institute of Technology, 2018.

STEAM. **Consulta geral a homepage**. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/about/?l=brazilian>>. Acesso em: 04 jul. 2019a.

STEAM. **Life is Strange Game Page**. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/319630/Life\\_is\\_Strange\\_\\_Episode\\_1/](https://store.steampowered.com/app/319630/Life_is_Strange__Episode_1/)>. Acesso em: 04 jul. 2019b.

STEAM. **Psycho-Pass: Mandatory Happiness Game Page**. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/522880/PSYCHOPASS\\_Mandatory\\_Happiness/](https://store.steampowered.com/app/522880/PSYCHOPASS_Mandatory_Happiness/)>. Acesso em: 04 jul. 2019c.

STEAM. **This War of Mine Game Page**. Disponível em:  
<[https://store.steampowered.com/app/282070/This\\_War\\_of\\_Mine/](https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/)>. Acesso em: 04 jul. 2019d.

TACH, Dave. Polygon. **The Legend of Zelda Breath of the Wild: Através da luneta**. Disponível em: <[https://cdn0.vox-cdn.com/uploads/chorus\\_asset/file/8088495/marking\\_shrines\\_2.jpg](https://cdn0.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/8088495/marking_shrines_2.jpg)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

THE ART OF THE GAME. **Tela de jogo em Limbo**. Disponível em:  
<<http://sites.psu.edu/donaherpassionblog/wp-content/uploads/sites/33187/2015/09/limbo-boat.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

TODOROV, Tzvetan. **Grammaire du Décaméron**. The Hague: Mouton, 1969.

TOTILO, Stephen. Kotaku. **Tela do jogo This War of Mine**. Disponível em:  
<[https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/282070/ss\\_89cc1f34943bbf987422babc9355f3e24ad50bed.1920x1080.jpg?t=1558702419](https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/282070/ss_89cc1f34943bbf987422babc9355f3e24ad50bed.1920x1080.jpg?t=1558702419)>. Acesso em: 15 jul. 2019.

VOGLER, Christopher. **Skoob**, 2019. Disponível em:  
<<https://www.skoob.com.br/autor/7704-christopher-vogler>>. Acesso em: 10 maio 2019.

VOGLER, Christopher. **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers**. 3<sup>rd</sup> ed. California: Machael Wiese Productions, 2007.

WYCHE, Jerrad. The Gamer. **Clementine nas temporadas 1 e 2 de The Walking Dead**. Série de Jogos da TellTale Games. Disponível em:  
<<https://i.pinimg.com/originals/fb/0b/9a/fb0b9acd4985e410ab57a1cbdb5c2b0d.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

YTIMG. Adventures in Boredom no Youtube. **Mario montado em um Yoshi azul na Star Road**. Disponível em:  
<<https://i.ytimg.com/vi/D1sHSpL3BVA/maxresdefault.jpg>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

## GLOSSÁRIO

*Achievements* – os *achievements* são as conquistas dos jogadores. Eles existem tanto na Steam como também nas lojas virtuais da Microsoft e da Sony.

*Dating Simulator* – um *dating simulator* é um simulador de romance, geralmente são *visual novels* em que o jogador escolhe entre alguns personagens aquele com o qual ele gostaria de viver um romance.

DLC – é a sigla para *downloadable content*, ou seja, um conteúdo baixável. Geralmente esses DLCs são conteúdos extras comprados separadamente, algumas vezes são gratuitos e acrescentam algo a mais para o jogo, no caso do jogo The Sims, por exemplo, DLCs costumam adicionar novas construções, itens, roupas e profissões, assim como algumas vezes, novas espécies e mapas.

Episódico – jogos episódicos são jogos divididos em episódios, eles geralmente são *visual novels* e permitem que os jogadores comparem suas respostas com as dos demais jogadores, isso também permite que a empresa analise se seus jogadores gostam mais de um personagem “x” ou “y” de forma que é possível orientar os próximos capítulos com essas escolhas.

EXP – é a sigla para *experience*, ou seja, experiência, muito presente na maioria dos jogos em que o jogador ou seus personagens passam de *level*. É necessário ganhar *exp* para passar de *level*.

Feedback – são consideradas feedback em jogos todas as respostas, visuais, auditivas ou motoras (no caso de controles que possuam vibração, por exemplo) que o jogo forneça ao jogador. Por exemplo, é comum que um item tenha um contorno brilhante caso o jogador possa interagir com ele, ou mesmo que uma sirene baixa comece a tocar se o jogador houver sofrido muito dano e seu personagem estiver perto de morrer, assim como uma vibração constante no controle.

FPS – é a sigla para *first-person shooter*, ou seja, jogo de tiro em primeira pessoa.

Indie – o termo é usado tanto para jogos quanto para desenvolvedores e se refere a jogos ou desenvolvedores independentes, ou seja, aqueles que foram desenvolvidos por conta própria e não por uma grande empresa. A maioria desses jogos são desenvolvidos por equipes pequenas, às vezes até mesmo uma única pessoa.

JRPG – é a sigla para *japanese role-playing-games*, ou seja, RPGs de estilo japonês, ou seja, geralmente focados na história e com arte em estilo anime/mangá.

*Level* – é o nível do jogador ou seu personagem, em jogos de RPG por exemplo, o personagem só pode adquirir mais habilidades se tiver um nível mais alto.

Minigame – Minigames são jogos rápidos, curtos e geralmente fáceis que estão no meio de outros jogos maiores. Eles geralmente são utilizados para estimular a competitividade nos jogadores com *achievements* ligados à pontuação do jogador ou mesmo para desestressar o jogador em algum jogo bastante intenso. Minigames

comuns dentro de jogos costumam envolver pescaria, jogos de carta ou mesmo cuidar de plantas.

MMORPG – é a sigla para *Massive Multiplayer Online Role-playing game*, ou seja, é um RPG online em que diversos jogadores jogam ao mesmo tempo, a maioria desses jogos possui algum tipo de ambiente PVP, ou algum tipo de missão PVE que exige mais do que um único jogador.

Plataforma 2D – jogos de plataforma 2D são jogos em que o jogador deve andar por plataformas bidimensionais, geralmente essas dimensões são laterais (para direita ou esquerda) e verticais (para cima e para baixo).

Plataforma 3D – jogos de plataforma 3D são bem similares a jogos de plataforma 2D, porém, além das dimensões verticais e laterais o jogador também deve explorar a profundidade do cenário do jogo.

*Puzzle* – jogos de *puzzle* são jogos de quebra-cabeça onde geralmente o maior desafio do jogador é compreender o que fazer para que ele consiga passar uma determinada área, geralmente envolvem mecânicas de apertar botões, puxar alavancas, ou no caso de MMOs dividir os jogadores em grupos para que cada um faça uma mecânica diferente ao mesmo tempo.

PVE – é a sigla para *player-versus-environment*, ou seja, jogador contra o jogo, seja contra elementos do cenário em jogos *puzzle*, ou contra outras criaturas ou personagens em jogos de ação ou aventura.

PVP – é a sigla para *player-versus-player*, ou seja, quando dois jogadores ou mais se enfrentam dentro do jogo.

RPG – é a sigla para *role-playing game*, ou seja, um jogo em que o jogador deve interpretar um personagem. A maioria desses jogos é de mundo aberto (ou seja, o jogador pode explorar o cenário conforme seu próprio desejo) e muitas vezes o jogador monta o seu personagem (nome, classe, raça, habilidades, etc).

Steam – a Steam é uma loja virtual que vende jogos em mídia digital, ou seja, não existe uma mídia física, um CD, é necessário fazer o download do jogo em seu computador. Além disso a Steam também oferece um sistema de *achievements* para que o jogador possa comparar suas conquistas com os demais jogadores daquele jogo e um sistema de cartas colecionáveis (uma versão digital das coleções de figurinhas dos álbuns da copa, por exemplo), as quais os jogadores podem fundir dentro da própria ferramenta para ganhar um selo que podem exibir em seus perfis nela. A Steam também possui fóruns de discussões, para que os jogadores possam conversar entre si, tirarem dúvidas ou trocarem dicas por exemplo, além de um sistema de avaliação, onde um jogador pode escrever se gostou ou não do jogo. Por último, mas não menos importante, a Steam também possui uma ferramenta para que desenvolvedores indie possam lançar seus jogos através dela chamada Greenlight, que funciona como um painel de votação, jogadores visitam as páginas online desses jogos e votam se gostariam ou não de ver esses jogos na Steam. Jogos bem votados acabam entrando na loja enquanto jogos mal avaliados não.

Tag – uma tag é uma etiqueta, ou seja, uma forma de classificar jogos e outras coisas para que seja possível encontra-los mais facilmente.

*Visual Novel* – uma *visual novel* é um jogo bem semelhante à um filme ou quadrinho com interatividade, a única mecânica que o jogador possui é escolher entre duas ou mais opções, o jogo se adequa àquela escolha e o jogador continua “jogando” conforme lê as demais cenas até chegar à próxima escolha. Algumas *visual novels* possuem um cronômetro e não responder é considerado uma opção.

*Walking Simulator* – são jogos de simulação de caminhada, ou seja, a mecânica mais presente no jogo é a caminhada, geralmente esse tipo de jogo é misturado com outro estilo, como *puzzles* ou outros tipos de simuladores.

## APÊNDICE A - Jogoteca – Biblioteca de jogos

Imagem	Informações Importantes
	<p>Nome: Alladdin</p> <p>Resumo: Alladdin é um jogo de Super Nintendo onde o jogador tem a experiência de jogar a história da animação da Disney de mesmo nome, nele o jogador controla o personagem principal, Alladdin.</p>
	<p>Nome: Bioshock</p> <p>Resumo: Bioshock é um FPS onde o jogador guia o protagonista através da cidade submersa de Rapture. O final do jogo muda de acordo com o alinhamento moral do jogador.</p>
	<p>Nome: Design Hero</p> <p>Resumo: Design Hero é um visual novel criado em financiamento coletivo onde o jogador deve guiar o personagem principal em suas aventuras como designer, podendo aprender um pouco também.</p>
	<p>Nome: Doki Doki Literature Club</p> <p>Resumo: Doki Doki Literature Club é um visual novel, o jogador é responsável por guiar o personagem principal através das tarefas do clube de literatura, o jogo tem um plot-twist bastante pesado.</p>
	<p>Nome: Dragon Age Inquisition</p> <p>Resumo: Dragon Age Inquisition é um RPG de ação, é a sequência imediata dos demais jogos da série onde o jogador cria seu próprio personagem para salvar Thedas.</p>
	<p>Nome: Elder Scrolls V: Skyrim</p> <p>Resumo: Elder Scrolls V: Skyrim é um jogo de RPG onde o jogador deve criar seu próprio personagem e ajudar a solucionar o conflito político entre os imperiais e os Stormcloaks.</p>
	<p>Nome: Final Fantasy XIV Online</p> <p>Resumo: Final Fantasy XIV Online é um MMORPG onde o jogador experimenta uma aventura final fantasy com um personagem criado por ele próprio, escolhendo classe, raça, equipamentos, etc.</p>
	<p>Nome: Frostpunk</p> <p>Resumo: Frostpunk é um jogo de sobrevivência com construção de cidade onde o jogador é o responsável por tomar as decisões para que a nova civilização prospere.</p>

Imagem	Informações Importantes
	<p>Nome: God of War</p> <p>Resumo: God of War é um jogo de ação-aventura onde o jogador guia Kratos e seu filho Atreus para que possam jogar as cinzas no pico mais alto.</p>
	<p>Nome: Life is Strange</p> <p>Resumo: Life is Strange é um jogo episódico de aventura em que o jogador guia a personagem principal através da descoberta de seus poderes de manipulação temporal.</p>
	<p>Nome: Limbo</p> <p>Resumo: Limbo é um jogo de puzzles em plataforma 2D onde o jogador controla um garoto em busca de sua irmã desaparecida por cenários cheios de armadilhas e qubra-cabeças.</p>
	<p>Nome: Mortal Kombat II</p> <p>Resumo: Mortal Kombat II é um jogo de luta, o segundo da série. Os jogos são conhecidos pelos altos níveis de violência e gore, o que levou à criação da ESRB, o sistema de classificação de jogos.</p>
	<p>Nome: Myst</p> <p>Resumo: Myst é um jogo de aventura gráfica com puzzles, nele o jogador controla "o Estranho", detentor de um livro especial que o torna capaz de viajar para a ilha de Myst.</p>
	<p>Nome: Persona 3</p> <p>Resumo: Persona 3 é um JRPG onde o jogador deve controlar o personagem principal em suas tarefas escolares assim como em batalhas em Tartarus, uma torre que só aparece à meia-noite.</p>
	<p>Nome: Persona 5</p> <p>Resumo: Persona 5, assim como o 3 é um JRPG. Nele o jogador também controla o personagem principal em suas tarefas escolares e em batalhas em Mementos, uma manifestação da psique humana.</p>
	<p>Nome: Pokemon Let's Go!</p> <p>Resumo: Pokemon Let's Go possui duas versões, Pokemon Let's Go Wevee e Pokemon Let's Go Pikachu, em ambas o jogador deve se tornar o maior mestre pokemon de Kanto.</p>

Imagem	Informações Importantes
	<p>Nome: Pokemon Sword</p> <p>Resumo: Pokemon Sword é o jogo mais novo da franquia de RPG pokemon, o jogador deve se tornar um mestre pokemon obtendo insígnias de ginásio e vencendo o campeão da liga.</p>
	<p>Nome: Pokemon Yellow</p> <p>Resumo: Pokemon Yellow foi o quarto jogo da franquia de RPG pokemon, e assim como nas demais, o jogador deve se tornar um mestre pokemon, o único inicial dessa versão era o Pikachu.</p>
	<p>Nome: Psycho-pass: Mandatory Happiness</p> <p>Resumo: Psycho-pass: Mandatory Happiness é um visual novel, nele o jogador pode escolher controlar a inspetora Nadeshiko ou o executor Takuma, buscando solucionar casos de ameaças públicas.</p>
	<p>Nome: Sekiro: Shadows Die Twice</p> <p>Resumo: Sekiro: Shadows Die Twice é um jogo de ação-aventura, nele o jogador controle um shinobi, que busca se vingar contra um samurai que atacou e sequestrou seu lorde.</p>
	<p>Nome: Snake</p> <p>Resumo: Snake era um jogo comumente encontrado nos primeiros celulares nokia, nele o jogador controlava uma cobra que se tornava mais longa ao comer, morder o próprio rabo significava o fim do jogo.</p>
	<p>Nome: Super Mario Odissey</p> <p>Resumo: Super Mario Odissey é um jogo de plataforma 3D onde o jogador controla Mario e o chapéu, Cappy na busca para resgatar a princesa Peach e Tiara de Bowser.</p>
	<p>Nome: Super Mario Party</p> <p>Resumo: Super Mario Party é um jogo que simula a experiência de um jogo de tabuleiro. Nele o jogador controla um dos personagens da franquia andando por um grande tabuleiro utilizando dados.</p>
	<p>Nome: Super Mario World</p> <p>Resumo: Super Mario World é um jogo de plataforma para Super Nintendo, nele o jogador controla Mario ou Luigi, caso sejam dois jogadores, buscando salvar a princesa Peach de Bowser.</p>

Imagem	Informações Importantes
	<p>Nome: The Sims 4</p> <p>Resumo: The Sims 4 é o quarto jogo da franquia de simulação The Sims. Nele, o jogador controla um núcleo familiar (sims que moram na mesma casa) em suas tarefas diárias.</p>
	<p>Nome: The Stanley Parable</p> <p>Resumo: The Stanley Parable é um walking simulator em primeira pessoa onde o jogador controla Stanley conforme ele obedece, ou não a voz de um narrador invisível.</p>
	<p>Nome: The Walking Dead Game Season 1</p> <p>Resumo: The Walking Dead Game Season 1 é o primeiro de uma série de jogos de aventura episódicos, nele o jogador controla Lee enquanto ele busca proteger Clementine.</p>
	<p>Nome: The Walking Dead Game Season 2</p> <p>Resumo: The Walking Dead Game Season 2 é o segundo da série de jogos de aventura episódica desenvolvidos pela Telltale Games, nele o jogador controla Clementine.</p>
	<p>Nome: The Wolf Among Us</p> <p>Resumo: The Wolf Among Us é um jogo de aventura episódico e nele o jogador controla Bigby Wolf, o responsável por investigar o assassinato de uma mulher.</p>
	<p>Nome: This War of Mine</p> <p>Resumo: This War of Mine é um jogo de sobrevivência no meio de uma zona de guerra. O jogador controla um grupo de civis que estão tentando sobreviver à guerra.</p>
	<p>Nome: Undertale</p> <p>Resumo: Undertale é um jogo de RPG onde o jogador controla uma criança humana que caiu no mundo dos monstros acidentalmente e que agora busca uma forma de voltar para casa.</p>
	<p>Nome: Zelda Breath of the Wild</p> <p>Resumo: Zelda Breath of the Wild é um jogo de ação-aventura de mundo aberto, o jogador controla Link, o guerreiro que deve salvar o reino do vilão Ganon e resgatar a princesa Zelda.</p>