



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

FELIPE ORSINI MARTINELLI

OS JOGOS DIGITAIS VISTOS PELO JOGADOR:
ANÁLISE DE ASPECTOS NARRATIVOS

DIGITAL GAMES VIEWED BY THE PLAYER:
ANALYSIS OF NARRATIVE ASPECTS

CAMPINAS
2016

FELIPE ORSINI MARTINELLI

OS JOGOS DIGITAIS VISTOS PELO JOGADOR:
ANÁLISE DE ASPECTOS NARRATIVOS

DIGITAL GAMES VIEWED BY THE PLAYER:
ANALYSIS OF NARRATIVE ASPECTS

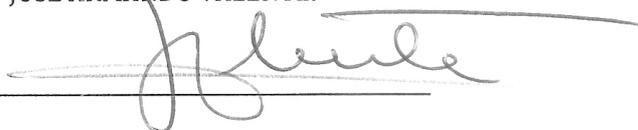
Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Dissertation presented to the Arts Institute at the University of Campinas in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master in Visual Arts.

Orientador: Prof. Dr. José Armando Valente

ESTE EXEMPLAR CORRESPONDE À VERSÃO FINAL
DA DISSERTAÇÃO DEFENDIDA PELO ALUNO FELIPE
ORSINI MARTINELLI, E ORIENTADA PELO PROF. DR.

JOSÉ ARMANDO VALENTE.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'José Armando Valente', is written over a horizontal line. The signature is fluid and cursive.

CAMPINAS

2016

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): FAPESP, 2014/23906-8

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

M366 Martinelli, Felipe Orsini, 1990-
Os jogos digitais vistos pelo jogador : análise de aspectos narrativos /
Felipe Orsini Martinelli. – Campinas, SP : [s.n.], 2016.

Orientador: José Armando Valente.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de
Artes.

1. Jogos eletrônicos. 2. Videogames. 3. Narrativa (Retórica). 4. Interação
homem-máquina. 5. Mídia digital. I. Valente, José Armando, 1948-. II.
Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Digital games viewed by the player : analysis of narrative aspects

Palavras-chave em inglês:

Electronic games

Video games

Narration (Rhetoric)

Human-computer interaction

Digital media

Área de concentração: Artes Visuais

Titulação: Mestre em Artes Visuais

Banca examinadora:

José Armando Valente [Orientador]

Hermes Renato Hildebrand

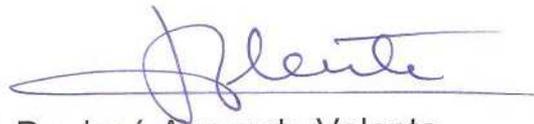
Arlete dos Santos Petry

Data de defesa: 25-01-2016

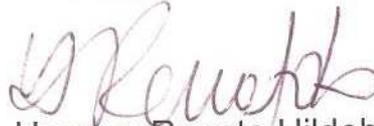
Programa de Pós-Graduação: Artes Visuais

Instituto de Artes
Comissão de Pós-Graduação

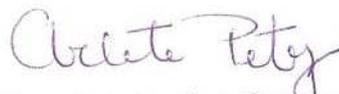
Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes Visuais, apresentada pelo
Mestrando Felipe Orsini Martinelli - RA 091124 como parte dos requisitos para
a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:



Prof. Dr. José Armando Valente
Presidente



Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand
Titular



Profa. Dra. Arlete dos Santos Petry
Titular

Resumo

O presente estudo visa analisar a interpretação de usuários de jogos digitais sobre a narrativa existente em tal meio, procurando entender como os jogadores compreendem esta narrativa. O objetivo foi alcançado por meio de amplo estudo de conceitos da área de *Game Studies*, narrativas e da área de narrativas em mídias digitais interativas. Foram tratados os principais autores dessas áreas. Além disso, foram amplamente analisados os principais conceitos sobre narrativa nos jogos digitais: narrativas expressivas, impositivas, emergentes, progressivas, emolduradas, embutidas e ludonarrativas. Além da pesquisa teórica a respeito das áreas já apontadas, foi realizada pesquisa de campo com usuários de jogos eletrônicos sobre as possíveis interpretações de narrativas em videogames e diferentes maneiras de se jogar. A pesquisa de campo foi feita com o uso de questionários distribuídos pela Internet, e analisou dois jogos: *Every Day the Same Dream* e *The Company of Myself*. As respostas coletadas foram analisadas com o auxílio do software de Análise Estatística Implicativa CHIC. Foi concluído que os jogos digitais podem oferecer diferentes maneiras de se entender a narrativa, o que faz com que os jogadores possam ter diferentes experiências narrativas em um mesmo jogo digital, além das mudanças originadas da visão subjetiva que cada jogador traz de sua experiência de vida e visão de mundo.

Palavras-chave: *Jogos eletrônicos; Videogames; Narrativa (Retórica); Interação homem-máquina; Mídia digital*

Abstract

This study aims to analyze users' interpretation of videogames in order to understand how players comprehend the videogame narrative. This goal was achieved through an extensive investigation of the leading authors in the field of Game Studies, narratives, and the field of narratives in interactive digital media. More specifically, the main concepts of narrative in videogames were analyzed such as expressive narrative, impositional narrative, emergent narrative, progressive narrative, frame narrative, embedded narrative, and ludonarrative. In addition to the theoretical research, a field research was developed with videogame users about the possible interpretations of videogame narratives and the different ways of playing games. The field research used questionnaires which were shared through the Internet, based on the analysis of two games: *Every Day the Same Dream* and *The Company of Myself*. The collected answers were analyzed using the software, Implicative Statistic Analysis, CHIC. The study concluded that videogames can offer multiple interpretations of the narrative, which gives players the possibility to experience the same game narrative in different ways. In addition, players are able to bring their own subjective view framed by their life experiences and their world view.

Key-words: *Electronic games; Video games, Narration (Rhetoric); Human-computer interaction; Digital media*

Agradecimentos

Este mestrado surgiu de várias motivações. A principal foi uma inquietação intelectual sobre as relações entre jogos e jogadores ou, em outras palavras, entre obra e receptor. Todo esse trajeto teve muitos momentos bons. Foram trabalhos apresentados, viagens para congressos, muita gente que conheci. Também houve os obstáculos, como atrasos, algumas mudanças na temática e falta de base teórica em uma área tão recente. Porém, esses obstáculos foram necessários, porque o atual estado de entendimento, as ligações entre teorias, as conclusões sobre conceitos, ou seja, essa dissertação em seu estado final, só foi possível graças a esses obstáculos. Isso tudo, sem querer parecer clichê, é um reflexo da vida de qualquer pessoa: temos que analisar possibilidades e tomar decisões diante de qualquer situação. E isso depende de nossa interpretação do que acontece em nossa frente. E isso tem tudo a ver com a pesquisa aqui presente.

E eu não teria como chegar até aqui sozinho, nem teria graça de terminar um trabalho e não ter a quem agradecer ou com quem comemorar. Assim, gostaria de agradecer a uma lista enorme de gente. Se eu esqueci de alguém, peço desculpas, mas minha memória não é muito boa (sempre tive meus problemas com jogo da memória).

Primeiramente, um agradecimento especial à FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), que concedeu uma bolsa de pesquisa para que eu pudesse dedicar um grande tempo do mestrado exclusivamente a este projeto. A bolsa foi concedida por meio do processo nº 2014/23906-8, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

Agradeço também aos meus pais, João Carlos e Ivone, que sempre me apoiaram e me aguentaram, e agora possuem um filho mestre em artes com uma pesquisa sobre jogos (o que talvez seja o título acadêmico mais legal). Agradeço aos meus irmãos e irmã, João Paulo, Karina e Daniel, que às vezes esquecem que eu sou midiólogo e não cientista da computação. Mesmo assim, amo todos vocês do fundo do meu coração. Um agradecimento também a todos os meus familiares que ainda estão aqui e aos que ficaram na memória, especialmente minha avó Jorgina e minha tia avó Tereza, que partiram dessa enquanto essa pesquisa era feita.

Agradeço também a toda atenção (incluo aqui as broncas e elogios) dada pelo meu orientador, o professor José Armando Valente, com quem aprendi muito não só durante o mestrado, mas também durante a graduação.

Um agradecimento especial à banca do mestrado, Prof. Hermes Renato Hildebrand e Prof^a Arlete dos Santos Petry, por terem aceitado o convite para compor a banca, e pelas críticas e sugestões dadas na pesquisa.

Agradeço também a todos os outros professores e professoras que, de alguma maneira, contribuíram para a minha formação e também para a pesquisa, principalmente do curso de Midialogia e da pós graduação em Artes Visuais.

Outro agradecimento, também muito importante, aos funcionários e funcionárias do Instituto de Artes (IA), do Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) e da Faculdade de Educação (FE), principalmente ao pessoal que trabalha nas bibliotecas dos institutos e ao pessoal responsável pela sala de videoconferência da FE. Além disso, um grande agradecimento aos funcionários e funcionárias de todo o campus da Unicamp que, de alguma forma, contribuíram para o funcionamento da universidade (e indiretamente para a minha formação e vivência acadêmica), desde a limpeza das calçadas, até o preparo da comida nos restaurantes universitários.

Mais agradecimentos aos meus amigos e amigas que, de um jeito ou de outro, também fazem parte desse trabalho. De muitos, mas muitos anos mesmo: Daniel, Edilaine, Fernanda, Mariana, Mayara, Patrick, Pedro, Raul, Rodrigo e Thiago. Do karatê: Sensei Linda, Angelo, Cintia, Everton, Rafael e todos os outros alunos e alunas da Mizuho Dojô. E da Unicamp: Bruno L, Bruno P, Fernanda G, Fernanda S, Giovanna, Luiza, Raphael, Taisa, Thiago, Toky, Vanessa M, Vanessa O, Vinicius, e várias outras pessoas. Do Gamux: Marcus, Matheus, Thiago e todos os outros membros do grupo. Alguns de vocês podem não ter ideia disso, mas vocês fizeram uma diferença enorme na minha vida e, em consequência, nessa pesquisa.

Um último agradecimento em separado, mas não menos importante, para uma pessoa muito especial para mim, que eu tive a sorte de conhecer durante o mestrado. Ela acompanhou muito desse trabalho, principalmente nos últimos meses. Primeiro como uma amiga, e depois além de amiga, também como namorada. Um agradecimento enorme para a Daiane. Espero que me acompanhe em muitos outros projetos, e que eu também acompanhe você em muitos projetos seus.

Com todos os agradecimentos feitos, este trabalho começa com a introdução que traz uma visão geral da pesquisa, o primeiro passo do extenso trabalho que foi construído nesses últimos anos.

"No começo, Stanley achou que havia quebrado o mapa, até que ele ouviu esta narração e percebeu que isso era parte do design do jogo o tempo inteiro. Ele então elogiou o jogo por seu comentário perspicaz e espirituoso sobre a natureza da estrutura dos videogames e o seu exame de metáforas da estrutura narrativa."

Fala do Narrador, em um momento do jogo
The Stanley Parable (GALACTIC CAFE, 2012)

Sumário

Introdução	1
Estudar jogos	1
Objetivo	5
Aspectos metodológicos	6
a) Levantamento bibliográfico.....	6
b) Levantamento e seleção de jogos	7
c) Pesquisa de campo	7
d) Organização e análise de dados.....	8
Organização da dissertação	8
1. Fundamentação teórica	10
1.1. Conceitos dos jogos digitais	10
1.2. Uma breve história dos jogos digitais.....	25
1.3. O conceito de narrativa	32
1.4. Jogos digitais e a narrativa.....	35
1.5. As características do meio digital	38
1.6. Os modelos da narrativa interativa.....	42
1.7. Narrativas impositivas e expressivas	50
1.8. Narrativas embutidas, emergentes, progressivas	55
2. Pesquisa de campo	59
2.1. Pesquisa de possíveis jogos.....	59
2.2. Análise breve dos jogos	61
2.3. Estudo dos dois jogos escolhidos.....	65
2.3.1. Estudo do Every Day the Same Dream	65
2.3.2. Estudo de The Company of Myself.....	68
2.4. Elaboração dos questionários.....	70
2.5. Aplicação dos questionários	74
2.6. Métodos para análise de dados coletados nos questionários	75

3. Análise dos dados coletados.....	81
3.1. Análise dos dados estatísticos do Questionário 1	81
3.2. Análise dos dados estatísticos do Questionário 2	83
3.3. Análise dos dados coletados em Every Day the Same Dream	85
3.3.1. Pergunta 1 - Sobre a Narrativa	85
3.3.2. Pergunta 2 - Sobre o Personagem	89
3.3.3. Pergunta 3 - Sobre o Ambiente.....	94
3.3.4. Pergunta 4 - Sobre a Moça do Elevador	96
3.3.5. Pergunta 5 - Sobre o Pulo no Final do Jogo	100
3.3.6. Elaboração de categorias para análise geral no CHIC.....	103
3.3.7. Análise dos Grupos pela Árvore de Similaridade.....	104
3.3.8. Análise Geral pela Árvore de Similaridade.....	112
3.3.9. Análise pela Árvore Coesitiva.....	117
3.3.10. Síntese da análise do Questionário 1	128
3.4. Análise dos dados coletados em The Company of Myself	130
3.4.1. Pergunta 1- Sobre a Narrativa.....	130
3.4.2. Pergunta 2 - Sobre o Personagem	134
3.4.3. Pergunta 3 - Sobre o Ambiente.....	137
3.4.4. Pergunta 4 - Sobre os Textos	140
3.4.5. Pergunta 5 - Sobre as Caixas Verdes.....	142
3.4.6. Categorias de ideias para análise do CHIC.....	145
3.4.7. Análise geral por meio da Árvore de Similaridade.....	147
3.4.8. Análise pela Árvore Coesitiva.....	153
3.4.9. Síntese da análise do Questionário 2	159
4. Considerações Finais.....	162
4.1. Sobre o objetivo.....	162
4.2. Reflexões sobre a pesquisa.....	162
4.3. Continuidade da pesquisa.....	164
Referências.....	166
Apêndice A: Questionário 1	173
Apêndice B: Questionário 2	176

Introdução

Esta introdução trata dos motivos que levaram esta pesquisa a ser realizada, mostrando a importância de se estudar os jogos digitais e questões que possam surgir dessa mídia, principalmente sobre seu aspecto narrativo. Trata também dos questionamentos e objetivos deste trabalho, além da metodologia para que estes objetivos pudessem ser alcançados, através de pesquisa teórica e de pesquisa prática realizada com usuários de jogos digitais. Por fim, mostra a organização em capítulos deste texto.

Estudar jogos

Os jogos digitais¹ foram, por muito tempo, menosprezados por críticos e teóricos, do mesmo jeito que a televisão foi em seu início: como um meio de comunicação banal, vulgar e prejudicial ao comportamento de jovens e crianças. "Críticos condenaram a estimulação fácil dos jogos eletrônicos como uma ameaça aos prazeres mais reflexivos da cultura impressa" (MURRAY, 2003 [1997], p. 36)². O mesmo se passou com o surgimento da televisão e depois do computador, como se fossem ameaças aos livros. Mas, basta ir a uma livraria ou loja de artigos variados e ver livros, jogos digitais e filmes em DVD e Blu-Ray um ao lado do outro, e perceber que esta não é uma crítica pertinente.

Como lembra Murray (2003 [1997]), o nascimento de um meio comunicativo pode ser tanto estimulante quanto assustador, o que divide opiniões tanto de teóricos quanto do público. Assim, há muitas opiniões negativas sobre o desenvolvimento de novas tecnologias e de sua aplicação no cotidiano. As tecnologias computacionais não escapam dessa regra. Nessas opiniões negativas estão inclusas diversas obras literárias, televisivas e cinematográficas, que colocam o computador como perigoso, ilusório, viciante, uma forma de entretenimento "intrinsecamente degradante" (MURRAY, 2003 [1997], p. 33) e "uma tecnologia de representação desumanizante" (MURRAY, 2003

¹ A utilização do termo "jogo digital" ou "jogo eletrônico", refere-se a um conjunto amplo de jogos, no qual se encontram os jogos para consoles dedicados (por exemplo PlayStation, Wii U e Xbox One), máquinas *arcades*, jogos para celular, computadores pessoais e quaisquer jogos que necessitam de aparato digital para seu funcionamento, conforme será melhor tratado no Capítulo 1 desta dissertação.

² A utilização de datas no formato "2003 [1997]" indica, primeiro, o ano da publicação da obra consultada na pesquisa. Em segundo lugar, entre chaves, o ano de publicação original da obra. Esse tipo de indicação foi utilizado para situar melhor as obras em relação às suas datas de publicação original. Nas referências, a data original foi colocada entre parênteses depois do nome do autor, e no final o ano da versão que foi consultada.

[1997], p. 37), o que desconsidera toda as possibilidades que esse meio traz para a cultura.

Além dessas considerações, um grande preconceito relacionado aos jogos digitais é o de terem sido, por muito tempo, tratados de maneira separada de outros meios audiovisuais tradicionais, tanto pelos críticos quanto pelo público. Isso aconteceu por possuírem uma essência de "jogo", apenas um passatempo. Assim, foram colocados, por muito tempo, como uma atividade de menor relevância cultural (WOLF, 2001).

Atualmente, esse cenário está em processo de mudança, e de maneira positiva, devido a diversos fatores. Em especial, devido à popularização deste meio. Além, é claro, de ser um fenômeno cultural importante, desafiador e ainda pouco pesquisado, possuir grande valor mercadológico, que a cada ano aumenta; e também devido à existência de pesquisadores dispostos a explorá-lo (MÄYRÄ, 2008). Pesquisadores que cresceram com os jogos digitais e agora trazem para o meio acadêmico a sua paixão e conhecimento neste assunto (FRASCA, 2003).

As pesquisas a respeito deste objeto de estudo se concentram em uma área acadêmica chamada de *Game Studies*. De maneira sucinta, esta área de pesquisa pode ser definida como "um campo multidisciplinar de estudo e aprendizagem, com jogos e fenômenos relacionados a eles como objeto de estudo"³ (MÄYRÄ, 2008, p. 6). Por multidisciplinar, entende-se que engloba diversas áreas do conhecimento, como arte, comunicação, psicologia, computação, sociologia, literatura, entre várias outras. É importante ressaltar que há áreas que estudam apenas o objeto em si, sua criação visual ou programação. Porém, há também outras que estudam suas aplicações práticas, que vão desde o simples entretenimento até outras finalidades. Podem ser citados os jogos educativos, os jogos utilizados em tratamentos de doenças, jogos para treinamento militar, ou os jogos artísticos (ou *art games*), além de estudarem sua influência social dentro da cultura contemporânea. Esta influência pode ser mostrada por diversos fatos. O primeiro é que foi a primeira mídia a combinar imagens em movimento, som e, principalmente, interação em tempo real, o que trouxe uma nova possibilidade para as áreas de entretenimento e comunicação. Foi também a primeira tecnologia computacional a ser utilizada pelo público nos Estados Unidos (país considerado por muitos como o berço desta indústria) na década de 70, por meio das máquinas de *arcade*

³ Tradução livre do original: "game studies is a multidisciplinary field of study and learning with games and related phenomena as its subject matter".

e dos consoles domésticos. Isso criou uma imagem positiva dos aparatos computacionais, facilitando a entrada dos computadores pessoais no ambiente doméstico, em uma época em que não se pensava em ter computadores dentro de casa. Também é um meio que possui grande influência na cultura de massa e em outras mídias, como o cinema e a literatura, havendo filmes e livros baseados em narrativas vindas de jogos digitais e o contrário, jogos baseados em filmes e livros; entre outras características que fazem com que seja um meio que merece ser amplamente estudado (WOLF, 2001).

Outro motivo que mostra sua importância se refere às suas relações com o campo das artes, o que é de interesse à comunidade artística, seja pela utilização de elementos artísticos nos jogos ou a apropriação dos jogos digitais pelo meio artístico como mais uma ferramenta de criação. Em seu desenvolvimento, os jogos digitais necessitam de técnicas de criação em imagem (modelagem tridimensional, desenho artístico, entre outras) e produção sonora (composição de trilha sonora, sons ambientes, dublagem de personagens), o que traz artistas de várias áreas para que sejam desenvolvidos. Além destas citadas, pode ser apontado também o trabalho de roteiristas, fotógrafos e cineastas muitas vezes necessários. Já a apropriação dos jogos pelo campo das artes se dá quando estes são utilizados como material para criação artística, seja um jogo já pronto, ou um produzido desde o começo com uma proposta de servir como obra de arte. Também há a possibilidade de um jogo simplesmente ser desenvolvido com pretensões artísticas. Por fim, junto a esta potencialidade artística, os jogos digitais também possuem uma grande potencialidade narrativa (MURRAY, 2003 [1997]), por serem meios digitais que permitem novas possibilidades para se contar histórias, o que será amplamente analisado nesta pesquisa.

Outro ponto que mostra como é um meio relevante é a sua importância mercadológica, já que a indústria de jogos digitais está em um período de forte desenvolvimento no mundo inteiro. Só no Brasil, existem aproximadamente 130 empresas desenvolvedoras e um mercado estimado em três bilhões de dólares em 2014 (FLEURY; SAKUDA; CORDEIRO, 2014). O país é considerado também o 11º maior mercado consumidor de jogos do mundo e o maior da América Latina, com um público estimado em 33,6 milhões de pessoas (NEWZOO, 2015). Além disso, no país já existem eventos importantes que acontecem anualmente (BGS, 2015; BIG, 2015), como o BGS, *Brasil Game Show*, grande feira de exposição de jogos do país, que conta com expositores

de várias partes do mundo e acontece desde 2008; e o BIG, *Brazil's Independent Games Festival*, considerado o único festival de jogos independentes da América Latina, que ocorre desde 2013 e traz competidores de vários países. Além disso, existe o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES, 2015), promovido pela Sociedade Brasileira de Computação, que é considerado o maior evento acadêmico brasileiro da área, e ocorre desde 2002, contando também com exposição e premiação de jogos. Além, é claro, de diversos eventos e encontros regionais promovidos por várias instituições e centros de ensino, o que inclui as *game jams*⁴, um tipo de evento cada vez mais importante na cultura dos desenvolvedores de jogos, tanto para aprender quanto para conhecer outras pessoas que têm o mesmo interesse e a mesma paixão.

É importante também citar que na área de formação de profissionais qualificados e pesquisadores, há um crescimento no número de instituições de ensino, tanto públicas quanto privadas, que oferecem cursos de nível técnico, graduação e pós-graduação na área. Há também áreas temáticas relacionadas a ela, com pesquisas em diversas áreas convergindo para o mesmo objeto de estudo, o que traz mais uma vez a ideia de multidisciplinaridade deste campo. Essa pesquisa de mestrado serve como um exemplo claro dessa junção de áreas de pesquisa. A partir das informações mostradas, é possível ver a importância, e a necessidade, de se desenvolver um trabalho de pesquisa nesse campo.

Por fim, há um grande interesse pessoal em se estudar esta área. Esse interesse vem desde a infância, das várias horas passadas em mundos fictícios tentando resolver enigmas, derrotar inimigos e conquistar insígnias. Esse interesse também passa pela graduação, que foi feita em Comunicação Social com habilitação em Midialogia, pela Universidade Estadual de Campinas. Durante a faculdade, foram feitos vários projetos sobre jogos, tanto para desenvolver quanto para pesquisar, em especial um projeto de iniciação científica (MARTINELLI; HILDEBRAND, 2012). O foco desse projeto foi analisar as relações entre os instrumentos musicais de verdade e os controles feitos com o formato de instrumentos em jogos que trabalhavam com música. Este foi um projeto que contribuiu para desenvolver um forte fundamento teórico sobre esta

⁴ *Game Jams* são maratonas para produção de jogos em um curto período de tempo, geralmente 24 ou 48 horas, nas quais os participantes devem desenvolver um jogo seguindo uma temática proposta pela organização do evento. O maior evento do tipo é a *Global Game Jam*, que acontece simultaneamente no mundo inteiro. A edição de 2015 desse evento contou com a participação de aproximadamente 21 mil pessoas, em 78 países, e foram produzidos 5438 jogos ao redor do mundo (GLOBAL GAME JAM, 2015).

área, que resolvi seguir depois de formado. Durante a graduação, também fiz estágio em uma empresa que desenvolve jogos educativos. Depois, na pós-graduação, participei de eventos de desenvolvimento de jogos como, por exemplo, as *game jams*, além de congressos, palestras e encontros regionais com desenvolvedores.

Na minha opinião, os jogos sempre serviram como entretenimento. Mas, além disso, serviram também como uma ferramenta para pensar em como resolver problemas e refletir sobre algumas questões do mundo real, por meio de jogos metafóricos e com maior profundidade psicológica, além de servirem como ótimas ferramentas narrativas, o que tem a ver com os objetivos dessa pesquisa de mestrado. Uma questão pouco explorada em relação ao elemento narrativo dentro dos jogos digitais é sobre como o jogador interpreta o que acontece, como entende a história que se passa no espaço virtual do jogo. Levando este ponto em consideração, junto ao fato dos jogos permitirem experiências distintas entre os jogadores dentro da narrativa (MURRAY, 2003 [1997]), surgem os questionamentos: qual a visão que o jogador tem sobre a narrativa de um jogo digital? Como são as diferenças entre a visão de cada jogador? E, por fim, como este tipo de análise pode contribuir para as áreas de pesquisa e desenvolvimento de jogos digitais?

Assim, espera-se poder contribuir com um bom trabalho, tanto para o meio acadêmico quanto para o desenvolvimento de novos produtos, especialmente neste momento em que este meio expressivo se encontra com um crescimento acelerado e, cada dia mais, é diminuído o preconceito existente na sociedade de que "são apenas jogos".

Objetivo

Essa pesquisa tem como objetivo principal analisar a relação entre o jogador de jogos digitais e a narrativa que existe neste meio, procurando entender como os jogadores compreendem esta narrativa. Este objetivo foi alcançado por meio das seguintes etapas:

- a) Pesquisa bibliográfica que trata dos conceitos de jogos digitais, narrativa e suas relações.
- b) Pesquisa e análise de jogos digitais que tenham possibilidades narrativas, para que sejam comparados e analisados posteriormente.

- c) Realização de uma pesquisa de campo com usuários que jogaram os títulos selecionados.
- d) Organização e análise dos resultados, procurando relacionar todos os dados coletados durante as pesquisas teórica e de campo.

Aspectos metodológicos

A seguir serão explicadas de maneira mais detalhada as etapas que foram necessárias para se chegar ao trabalho que é mostrado aqui. Foi seguida metodologia baseada em conceitos propostos por Gil (2002; 2008), entendendo pesquisa aqui como um "procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos" (GIL, 2002, p. 17).

a) Levantamento bibliográfico

Antes de começar a pesquisa prática, foi necessário realizar um levantamento bibliográfico extenso e fichamento das obras que foram estudadas sobre o objeto de estudo, para entender melhor as suas características, e também para ter conhecimento do que já foi publicado sobre esse tema. Como se trata de uma pesquisa multidisciplinar, foram estudados trabalhos de várias áreas do conhecimento, em especial sobre jogos, narrativas e a relação entre esses dois conceitos. Sobre a questão lúdica, foram usadas as obras "*Homo Ludens*" (HUIZINGA, 2010 [1938]) e "*Os jogos e os homens*" (CALLOIS, 1990 [1961]). Essas duas obras tratam das atividades lúdicas em geral e foram importantes para ver a importância dos jogos na sociedade. São importantes também porque servem de base para outras teorias, como será visto no Capítulo 1. Depois, foram estudadas obras que falam sobre jogos, possuindo um foco maior no jogos digitais. Foram estudados e comparados diversos trabalhos, principalmente de Crawford (1982; 1990); Costikyan (1994); Salen e Zimmerman (2012a [2004]; 2012b [2004]); e Juul (2005). Além desses, os estudos de Mäyrä (2008); Nielsen, Smith e Tosca (2008) e Wolf (2001); ajudaram a entender as questões que existem no estudo dos jogos, além de entender melhor a relação que existe entre as teorias de vários autores.

Depois de serem analisadas as características dos jogos digitais, foi importante estudar alguns conceitos sobre narrativa, por meio dos trabalhos de Barthes (2011 [1981]), Campbell (1992 [1949]) e Propp (2003 [1928]).

Com as ideias de jogos e de narrativas bem estruturadas, foram estudadas as relações entre esses dois conceitos, através dos trabalhos já citados. Além desses, foram vistos conceitos de Murray (2003; 2004 [1997]), Aarseth (1997), Eskelinen (2001) e Frasca (2003).

Por fim, foram vistas as características das narrativas em meios digitais, o que são os conceitos de narrativa impositiva e expressiva de Ralph Koster (2002); narrativa emergente e progressiva de Juul (2002); embutida e emergente de LeBlanc (1999 *apud* SALEN; ZIMMERMAN, 2012b [2004]) e de narrativa emoldurada e ludonarrativa de Bissel (2011). Além desses conceitos, foram estudadas as estruturas que uma narrativa pode seguir em meios digitais, por meio dos trabalhos de Koster (2013) e Majewski (2003).

Todas essas teorias serviram de base para se pensar no projeto de mestrado como um todo, além de estruturar a pesquisa feita com usuários.

b) Levantamento e seleção de jogos

Antes da pesquisa com jogadores, foi necessário separar alguns jogos para serem utilizados. Em um primeiro momento, foram estabelecidos alguns critérios para a escolha desses jogos. Depois, foi feita uma pesquisa sobre vários títulos que poderiam ser utilizados, seguindo os critérios. Foram separados 10 jogos, cada um com suas características e possibilidades narrativas. Esses jogos foram analisados, usando como base os conceitos estudados na etapa teórica. Com essa análise feita, dois jogos foram escolhidos, de acordo com as questões que poderiam ser trabalhadas sobre a narrativa presente nos dois na pesquisa de campo.

c) Pesquisa de campo

A pesquisa de campo foi feita por meio da Internet. Primeiro, foi feita a elaboração de dois questionários de caráter qualitativo, um para cada um dos jogos selecionados na etapa anterior. Esses questionários foram divulgados por rede social. Houve 20 pessoas que se disponibilizaram a jogar um dos jogos, chamado *Every Day the Same Dream*, e a responder ao questionário relativo a ele. Já no segundo jogo, *The Company of Myself*, 10 pessoas jogaram e responderam ao questionário. Por fim, foi feita a análise dos resultados coletados.

d) Organização e análise de dados

Foram vistas as possíveis relações entre o que foi analisado do ponto de vista das narrativas e as respostas coletadas dentro da pesquisa com jogadores e jogadoras. Para isso, foram usados os conceitos estudados na etapa teórica, como a imersão, a interação e a agência, e os dados coletados na pesquisa de campo, por meio do método de questionário, para responder às perguntas feitas no objetivo da pesquisa. Os dados foram estudados por análise semântica e pelo uso de dois *softwares* para auxiliar nas análises: o IRaMuTeQ (RATINAUD, 2013) e, principalmente, o CHIC (GRAS, 2014).

Organização da dissertação

A dissertação se divide em uma introdução e mais 4 capítulos. A introdução é esta parte que explica, de maneira sucinta, os motivos que levaram esta pesquisa a ser desenvolvida, os objetivos, questionamentos e metodologia, além de tratar da organização da dissertação, que é o principal resultado da pesquisa de mestrado.

O primeiro capítulo traz uma análise teórica que começa pelos conceitos sobre jogos e também sobre narrativas, trazendo autores importantes de cada uma dessas áreas. Trata também sobre o surgimento dos jogos digitais, as relações entre jogos e narrativa e os vários conceitos que surgem dessa junção, como narrativa emergente, expressiva, ramificada, entre outros.

O segundo capítulo trata de tudo que foi desenvolvido para ser realizada a pesquisa de campo: descreve como foi pensada a proposta de se realizar a pesquisa com jogadores e jogadoras, a metodologia que foi aplicada, a preparação dos questionários, o que motivou cada uma das perguntas feitas, a escolha dos jogos para serem utilizados e como os questionários foram distribuídos e aplicados na população. Também nesse capítulo são explicadas as ferramentas utilizadas dos softwares auxiliares para análise, IRaMuTeQ e CHIC.

O terceiro capítulo mostra a análise de todos os dados que foram coletados nos dois questionários. Analisa as respostas dadas em cada uma das perguntas feitas. Mostra também as análises feitas por meio dos softwares, principalmente o CHIC (GRAS, 2014), através das ferramentas de árvore de similaridades e árvore coesitiva.

Por fim, o quarto e último capítulo traz as considerações finais sobre o objetivo da pesquisa, reflexões sobre toda a pesquisa que foi desenvolvida, e os caminhos possíveis para que esse projeto continue.

Após essas considerações sobre a pesquisa, e o atual estado dos jogos no meio acadêmico e no mercado, torna-se necessário tratar da fundamentação teórica, estudando os principais autores que abordam os conceitos de jogo, narrativa, e da junção desses dois conceitos, a partir dos meios expressivos digitais. Esses conceitos serão estudados no Capítulo 1.

1. Fundamentação teórica

Neste capítulo é tratada toda a parte teórica desenvolvida durante a pesquisa, que foi necessária para entender o objeto de estudo. Essa pesquisa trata de jogos, narrativa e sua relação com o jogador. Por isso, antes de tudo, foi necessário entender melhor o que vem a ser um jogo, qual a sua história e sua importância cultural. Assim, a pesquisa teórica começou pelo conceito de jogo e uma breve história desse meio. Depois, são abordados os conceitos de narrativa, sua relação com os jogos, e as principais teorias que tratam da junção desses dois conceitos. Em seguida, são analisadas as várias maneiras que as narrativas podem se estruturar dentro dos jogos digitais e sua classificação em vários modelos, indo dos modelos mais lineares até os não lineares. Por último trata dos termos usados para analisar como a narrativa acontece nesse meio, como emoldurada, emergente, progressiva etc.

1.1. Conceitos dos jogos digitais

Os jogos, de um modo geral, são muito diversos, sendo difícil conseguir reunir objetos tão diferentes, como o Pôquer e um jogo de computador, em uma mesma categoria (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). A mesma dificuldade existe ao se fechar a análise apenas aos jogos que tenham suporte digital, como os jogos para computador ou para dispositivos móveis. Por isso, com essa grande variedade de títulos disponível ao público nos dias atuais, é importante tratar dos elementos que constituem este meio e suas principais características. Não se pretende gerar mais uma definição de tantas já existentes para o termo, mas discutir os conceitos principais e as teorias mais importantes que trabalham com este meio expressivo. Essa discussão tem como objetivo que sejam estabelecidos alguns parâmetros que sirvam para definir o que pode ser considerado um jogo ou não, dentro da pesquisa. Assim, em um primeiro momento, serão tratados os conceitos que englobam os jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas de maneira geral, tratando dos trabalhos de Huizinga (2010 [1938]) e Caillois (1990 [1961]). Depois serão vistos os conceitos dos jogos digitais em específico, trazendo os autores mais relevantes para o estudo desse campo. Desta maneira, começa-se com o trabalho de Huizinga.

Para o historiador Johan Huizinga (2010 [1938]), os jogos e as brincadeiras⁵ são mais antigos que a cultura humana, porque já existiam entre os outros animais na natureza. Por isso, assim surgindo antes da racionalidade, os jogos e as brincadeiras são definidos como irracionais. Além disso, para o autor, as grandes atividades arquetípicas (que seguem um padrão) da cultura humana, como a linguagem, os mitos e os cultos, surgiram do lúdico. A linguagem se compõe de metáforas, que consistem de jogos de palavras, em uma espécie de brincadeira com a capacidade de designar nome às coisas. Já a mitologia consiste de um processo mais elaborado que o trabalho com as palavras isoladas, pois se tenta "dar conta do mundo dos fenômenos atribuindo a este um fundamento divino. Em todas as caprichosas invenções da mitologia, há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade" (HUIZINGA, 2010 [1938], p. 7). E no terceiro elemento citado, os cultos, as sociedades primitivas celebravam ritos e sacrifícios em um espírito puramente lúdico.

Huizinga define algumas características para as atividades lúdicas, começando por dizer que possuem uma realidade autônoma: são atividades separadas do mundo real, com uma finalidade em si mesmas. Servem para duas funções principais: lutar por algo e representar algo. Ocorrem em um "círculo mágico", um espaço em que as regras tradicionais do mundo são abolidas e dão espaço para as regras da atividade, que são mantidas em comum acordo entre todos os participantes. Ao se quebrar alguma das regras, volta-se ao mundo cotidiano. Outra característica apontada por ele é que estas atividades criam ordem. Isso quer dizer que criam "na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, [o jogo] exige uma ordem suprema e absoluta" (HUIZINGA, 2010 [1938], p. 11), conceito que aproxima os jogos e as brincadeiras do domínio da estética, ao momento em que procuram estabelecer ritmo e harmonia em sua composição. São, também, uma atividade voluntária, ou seja, os participantes são livres para entrarem ou não, com exceção de alguns rituais que são obrigatórios aos participantes por uma imposição cultural. O autor também diz que os

⁵ O livro *Homo Ludens* (HUIZINGA, 2010 [1938]), foi escrito originalmente em alemão no ano de 1938. Depois foi traduzido pelo próprio autor para o inglês, em 1955. O autor utiliza, na versão em inglês, a palavra *play*, que pode ser traduzida em português, entre outros sentidos, tanto para *jogo*, *brincadeira*, *jogar* ou *brincar*. Apesar da versão traduzida para português utilizar a palavra *jogo* na maior parte do livro, preferiu-se usar os dois termos "jogos e brincadeiras", ou a expressão "atividades lúdicas". Essa preferência também levou em consideração que a intenção do autor não foi analisar apenas os jogos, mas as atividades com caráter lúdico em geral na cultura humana. Esses termos também foram utilizados ao tratar do trabalho de Roger Caillois (1990 [1961]) que utiliza o termo francês *jeu*.

jogos e brincadeiras não possuem interesse material e, desta maneira, não produzem lucro para os envolvidos. Seus conceitos podem ser resumidos por duas passagens do livro, que são colocadas a seguir:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2010 [1938], p. 16)

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". (HUIZINGA, 2010 [1938], p. 33)

Além de ter sido um dos primeiros pesquisadores a fazer um trabalho focado em atividades lúdicas, as ideias de Huizinga são muito importantes para entender o caráter lúdico da sociedade humana, mesmo com alguns pontos de sua teoria contestados por outros pesquisadores. Para o sociólogo francês Roger Caillois (1990 [1961]), por exemplo, a obra de Huizinga é muito importante por ter aberto vários caminhos para a reflexão e mostrado a importância dos jogos na civilização, mas não dá uma definição clara para eles, "como se todos respondessem às mesmas necessidades e exprimissem, de forma indiferente, a mesma atitude psicológica" (CAILLOIS, 1990 [1961], p. 23). Outro ponto que contesta é a ideia de que essas atividades não possuem interesse material. Caillois lembra que alguns jogos e brincadeiras não produzem riqueza, mas podem movimentá-la, como as apostas e atividades de jogos profissionais. Apesar desta movimentação, quando uma partida acaba, "tudo pode e deve voltar ao ponto de partida, sem que nada de novo tenha surgido: nem colheitas, nem objetos manufaturados, nem obra prima, nem capital acrescido" (CAILLOIS, 1990 [1961], p. 25). Além disso, nas atividades de jogos profissionais, como o basquete ou o futebol, os salários e prêmios são recebidos pela pessoa enquanto uma forma de trabalho, não apenas um jogo.

Analisando vários argumentos de Huizinga, Caillois monta a sua definição para atividade lúdica com 6 características fundamentais. Para ele, trata-se de uma atividade:

- 1- livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
- 2- delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
- 3- incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
- 4- improdutiva: porque não gera nem bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
- 5- regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
- 6- fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal" (CAILLOIS, 1990 [1961], p. 29-30)

Além disso, uma grande contribuição de Caillois é a divisão em quatro categorias das atividades lúdicas, chamadas por ele de: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. *Agôn* se refere à competição, em que as habilidades do competidor determinam seu sucesso como ocorre, por exemplo, no xadrez e nos esportes de modo geral. *Alea* trata das atividades de sorte, em que a vitória é determinada por um fator aleatório, como uma atividade que envolva jogar dados, embaralhar cartas, ou também os chamados jogos de azar, como a loteria. *Mimicry* é relativo à imitação, de se assumir um papel de representação, fingir que se é outra pessoa, como são as imitações feitas por crianças e, até mesmo, o teatro. Por fim, *ilinx* é relativa à vertigem, atividades que estimulam a adrenalina nos participantes, como esquiar e escalar montanhas. Importante lembrar que essas categorias são de acordo com o objetivo da atividade, já que a grande maioria possui competições e trabalham com chances em seu andamento. Trazendo esses conceitos aos jogos digitais, pode-se apontar a ideia de *agôn* em jogos digitais de ação; *alea* em alguns do gênero aventura; *mimicry* nos de aventura e, principalmente, nos RPGs; e *ilinx* nos jogos como os de corrida de carros (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). É importante lembrar que essa não é uma classificação exclusiva. Isso quer dizer que uma atividade pode ser classificada em mais de uma categoria. Um exemplo dado pelo autor é o dominó, em que os jogadores estão envolvidos em uma competição (*agôn*) a partir de

peças que são distribuídas aleatoriamente (*alea*), tentando fazer o melhor possível de uma situação que foi criada ao acaso (CAILLOIS, 1990 [1961]).

Um último ponto importante do trabalho de Caillois a ser lembrado é sua ideia de *paidia* e *ludus*. É importante ressaltar que esses dois conceitos não são trabalhados em uma divisão radical ou, em outras palavras, uma dualidade ou oposição. Eles podem ser usados para uma classificação parcial. O primeiro conceito se refere a atividades lúdicas espontâneas e sem regras rígidas, estando próximas deste conceito as brincadeiras de disfarce e dança. O segundo, a atividades lúdicas com regras formalizadas (CAILLOIS, 1990 [1961]) nas quais se aproximam o xadrez, futebol e jogos de tabuleiro. Ou seja, uma atividade pode ter características de *paidia* em maior grau e de *ludus* em menor grau, e vice e versa. Os jogos digitais, em suas formas variadas, podem ser colocados em diversas combinações de acordo com suas características próprias, gênero e mecânicas. A Figura 1 ilustra melhor a relação entre essas duas maneiras de categorização, conforme é exposto por Caillois.

	AGÔN (competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA ↑ algazarra agitação risada pipa paciência palavras cruzadas ↓ LUDUS	corridas } lutas } não etc. } regulamentadas atletismo } boxe } esgrima } bilhar futebol } damas xadrez } competições esportivas	lengalengas cara ou coroa apostas roleta loterias em geral	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce teatro artes de espetáculo em geral	"piruetas" infantis carrocel balanço valsa volador atrações de feiras ski alpinismo acrobacias
N.B. - Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

Figura 1 - adaptado de Caillois (1990 [1961], p. 57)

O quadro proposto por Caillois mostra várias atividades lúdicas, divididas nas 4 categorias e organizadas em ordem crescente de regras. Por exemplo, imitações infantis e cara ou coroa não possuem regras como as competições esportivas ou o teatro.

Os conceitos de Huizinga e Calliois são muito úteis para entender os jogos, e até hoje são utilizados no meio acadêmico. Porém, são muito amplos já que tratam de atividades lúdicas de maneira geral e não trazem, em momento algum, os jogos em suporte digital, já que estes são mais recentes. Assim, é necessário tratar de autores que

analisam o conceito de jogo de uma maneira mais específica, que tentam realizar uma definição formal desse objeto de estudo.

Um autor importante de ser citado é Cris Crawford (1982), teórico e desenvolvedor da área. O autor aponta quatro características fundamentais para este objeto de estudo. A primeira delas é que são representacionais, o que quer dizer que representam situações, personagens e demais elementos. Nas palavras do autor, trata-se de um "sistema formal fechado que subjetivamente representa um subconjunto da realidade"⁶ (CRAWFORD, 1982, p. 7). Analisando termo por termo, por "sistema", entende-se que é um conjunto de partes que interagem uma com a outra; "formal" é colocado no sentido de que possuem regras explícitas ao jogador; "fechado" quer dizer que os jogos são uma estrutura completa e auto-suficiente, não precisam de referência de agentes externos; "subconjunto da realidade" quer dizer que representa apenas uma parte, pois não é possível representar toda a realidade em um jogo. Já a expressão "subjetivamente representa" traz a ideia de que os jogos não são uma representação fiel e objetiva da realidade, mas criam uma situação de realidade subjetiva aos jogadores. Além disso, "Um jogo cria uma representação fantasiosa, não um modelo científico."⁷ (CRAWFORD, 1982, p. 8). Assim, o autor diferencia os jogos das simulações⁸, porque o primeiro trata de uma representação subjetiva, fantasiosa, artística e simplificada da realidade e o segundo, ao contrário, uma representação objetiva e o mais próxima possível de um fenômeno do mundo real.

A segunda característica é de que os jogos são interativos. Tomando um outro meio expressivo, uma pintura por exemplo, pode representar um instante congelado da realidade, sendo estática. Já um filme ou uma música possuem mudanças com o passar do tempo e, por isso, são dinâmicos. Já nos jogos, o público pode interferir no que acontece durante a atividade, em uma relação de causa e efeito observáveis.

A terceira característica dos jogos é que sempre possuem um conflito, direto ou indireto, que surge a partir da interação (CRAWFORD, 1982). A definição de Crawford é a primeira a trazer a ideia de conflito de maneira explícita, ao dizer que os jogos possuem um objetivo (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a [2004]). Um ponto a ser lembrado é que um conflito não trata necessariamente de ações violentas. O jogador

⁶ Tradução livre do original: "[...] a closed formal system that subjectively represents a subset of reality."

⁷ Tradução livre do original: "A game creates a fantasy representation, not a scientific model."

⁸ As relações entre jogos e simulações será analisada com mais profundidade no tópico 1.4. da dissertação.

sempre está atrás de um objetivo e para consegui-lo precisa passar por outros jogadores, personagens de inteligência artificial (no caso dos jogos digitais) e obstáculos inevitáveis que o impedem de alcançar esse objetivo. Isso gera conflitos de modo inevitável. Até mesmo em jogos cooperativos, há o conflito dos jogadores em uma equipe contra o próprio jogo.

Por fim, a quarta característica é que os jogos são seguros (CRAWFORD, 1982), o que quer dizer que há uma separação do mundo real: o que acontece dentro do jogo não influencia o mundo fora dele, ideia que lembra o conceito de "círculo mágico" de Huizinga. Ou seja, mesmo que existam conflitos no jogo, eles não afetam o jogador no mundo real, o que torna os jogos um meio seguro de ter experiências que, no mundo real, seriam perigosas ou estressantes, como administrar uma cidade ou ser um soldado em um jogo de guerra. As consequências acontecem apenas no jogo, como perder uma partida, "morrer" em uma batalha ou falir uma cidade virtual. Crawford também lembra dos jogos que envolvem apostas e, por isso, trazem alguns problemas para esse conceito, pois podem envolver a perda de dinheiro ou de bens materiais ao jogador. Nesses casos, há penalidades no mundo real, não apenas no espaço do jogo em que foi feita a aposta.

Além de definir essas características, o autor faz algumas comparações, como dos jogos com quebra-cabeças: os dois trazem desafios para o usuário, mas apenas os jogos possuem um mecanismo de interação em que o objeto responde ativamente ao que o jogador realiza. Outra comparação relacionada à interação é dos jogos com histórias, pois estas são uma sequência, que não pode ser alterada, de fatos ligados por causa e efeito, enquanto nos jogos podem ser feitas escolhas que alteram a narrativa. Distingue também os jogos dos brinquedos. A principal diferença é que os jogos, apesar de serem interativos, possuem regras que não podem ser modificadas, enquanto nos brinquedos essas regras não existem, o que aproxima essa comparação aos conceitos de *paidia* e *ludus* propostos por Caillois (1990 [1961]). Segundo Crawford, "o contador de histórias tem controle direto sobre a experiência do público; o desenvolvedor de jogos tem controle indireto; o desenvolvedor de brinquedos tem quase nenhum"⁹ (1982, p. 12). Outro termo trazido é o de *playthings*, que são objetos que vão entreter de acordo com a resposta que tiverem da interação do usuário (CRAWFORD, 1990). Nesta categoria são colocados os jogos, quebra-cabeças e brinquedos já abordados.

⁹ Tradução livre do original: "The storyteller has direct creative control over his audience's experience; the game designer has indirect control; the toymaker has almost none".

Crawford cria também o termo *intertainment* (uma junção de *interactive* e *entertainment*) para chamar as atividades que entretêm por meio de sua interatividade natural, e que englobam as *playthings* e as histórias interativas. Estas, as *interactive stories*, segundo sua definição, são histórias convencionais com poucos elementos interativos. O usuário passa por caminhos pré-determinados e, geralmente, chegam a um único final pré-estabelecido. Outro conceito trazido é o de competição, definido como atividades em que há um conflito, mas os participantes não podem impedir as ações um do outro (CRAWFORD, 1990). Para organizar melhor tantas definições, o autor elabora o fluxograma mostrado na Figura 2.

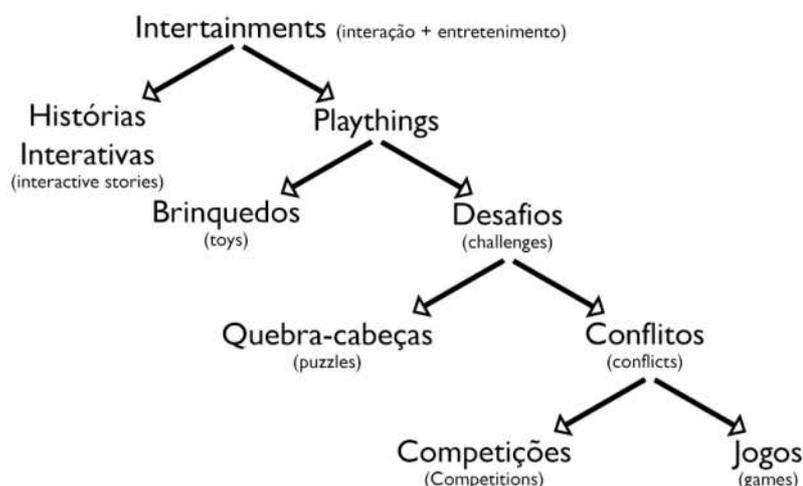


Figura 2 - diagrama com as classificações propostas por Crawford. Adaptado de Crawford (1990)

O diagrama proposto pelo autor mostra, em primeiro lugar, o que ele chamou de *intertainments*, que engloba as histórias interativas e as *playthings*, que se separam pelo nível de interação existente. As atividades desse último grupo se separam em brinquedos (que não possuem desafios) e as atividades com desafios, que se separam em quebra-cabeças (que não possuem conflitos) e as atividades com conflitos. Estas, se separam em competições e jogos. Em outras palavras, um jogo, para ser classificado por esses conceitos, precisa ter um nível alto de interação, desafios e, finalmente, conflitos em que os participantes interagem diretamente entre si e podem interferir na conquista de seus objetivos (CRAWFORD, 1990).

Um ponto importante ao analisar essas classificações é que muitos títulos são considerados jogos digitais pelo público, por uma parte do meio acadêmico, e vendidos com essa classificação, mas são considerados quebra-cabeças ou brinquedos. Um

exemplo é *Sim City* (MAXIS, 1989), vendido como um jogo, ou como um simulador, mas considerado apenas um brinquedo pelo próprio criador, Will Wight (COSTIKYAN, 1994), já que não possui objetivos específicos. Caso queira, o usuário pode estabelecer objetivos para si próprio ao jogar. Por exemplo, fazer com que sua cidade chegue a 100 mil habitantes, ou fazer com que a população tenha aprovação máxima pela sua administração. Outro exemplo é Tetris (PAJITNOV, 1984) que, pela definição proposta, é um quebra-cabeça e não um jogo, por possuir apenas obstáculos e não adversários (CRAWFORD, 1990).

Baseando-se em alguns dos conceitos de Crawford, o escritor e também desenvolvedor de jogos Greg Costikyan (1994) traça a sua própria definição, ao dizer que "Um jogo é uma forma de arte em que os participantes, chamados de jogadores, tomam decisões a fim de gerenciar recursos por meio dos *tokens* do jogo em busca de um objetivo"¹⁰. Alguns termos que aparecem nessa definição merecem atenção, começando pela expressão "tomam decisões". Analisando as comparações com brinquedos e quebra-cabeças de Crawford, o autor vai dizer que os jogos tratam não exatamente de interatividade, mas de fazer escolhas, que é o que dá valor e propósito à interação. Um jogador precisa avaliar as consequências da sua interação, os seus objetivos, as informações que estão disponíveis, para tomar decisões e não apenas realizar alguma ação. Necessita, assim, considerar o estado do jogo (ou *game state*), que é o que pode ser visto na tela, ou que é contado pelo mestre do jogo (quando existe um), ou a disposição das peças em um tabuleiro (COSTIKYAN, 1994).

Outra característica trazida é o esforço que o jogador precisa aplicar em uma partida, para passar pelos obstáculos e adversários usando os recursos e as fichas (ou *tokens*) que estão disponíveis. Os recursos são praticamente qualquer coisa que está disponível ao jogador: pontos ganhos, cartas, conhecimento de feitiços, entre outros. Difere das fichas, que são os objetos que podem ser manipulados diretamente: as peças em um jogo de tabuleiro, o personagem em um jogo de RPG ou o próprio jogador em um esporte. A diferença fundamental entre os dois elementos é que "Os recursos são coisas que você administra eficientemente para alcançar seus objetivos; *tokens* são os seus

¹⁰ Tradução livre do original: "A game is a form of art in which participants, termed players, make decisions in order to manage resources through game tokens in the pursuit of a goal."

meios para administrá-los"¹¹ (COSTIKYAN, 1994). Por exemplo, em um jogo de tabuleiro de guerra, sua força de combate é um recurso, suas fichas para contar a força são *tokens*.

Essas definições apresentadas até agora são importantes porque servem de base, entre outras, para as duas definições que serão analisadas a seguir, começando pela proposta por Katie Salen e Eric Zimmerman, que também são desenvolvedores além de pesquisadores. Após compararem 8 definições do conceito de jogo, chegam a uma definição sucinta: "Um *jogo* é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável" (SALEN; ZIMMERMAN, 2012a [2004], p. 95). Ao explicar os termos utilizados, dizem que sistema é "um conjunto de peças que se inter-relacionam para formar um todo complexo" (SALEN, ZIMMERMAN, 2012a [2004], p. 71) e possui 4 elementos: objetos, que são as partes, elementos ou variáveis no sistema; atributos, que são as qualidades ou as propriedades do sistema e seus objetos; as relações internas, que são as relações entre esses objetos; e o meio ambiente, que é o contexto que circunda o sistema. Por jogador, entende-se as pessoas que participam do jogo, interagindo com esse sistema. Já por artificial, entende-se que há uma separação da vida real, novamente a ideia do "círculo mágico". Para os autores, o jogo acontece em um espaço real, mas possui um espaço e tempo artificiais. Também tratam da noção de conflito como elemento central para os jogos, com competições de maneiras variadas entre um jogador e o sistema do jogo ou com outros jogadores, tanto de maneira cooperativa quanto competitiva. Outro ponto que também se repete são as regras, que servem como uma estrutura que vai mostrar ao jogador o que pode fazer ou não. E o último elemento, há um objetivo ou resultado quantificável. Isso quer dizer que um jogador pode perder, ganhar ou receber uma pontuação. Esses resultados são o que diferenciam os jogos de atividades lúdicas menos formais. Além disso, diferente de Crawford, Salen e Zimmerman (2012a [2004]) consideram quebra-cabeças como uma categoria de jogos em que há uma resposta correta a ser alcançada. A definição proposta por Salen e Zimmerman se mostra sucinta e com vários pontos a serem considerados ao se pensar sobre jogos.

Outro teórico que comparou diversas definições e é importante de ser tratado, é o desenvolvedor e pesquisador dinamarquês Jesper Juul (2005). Por meio da análise de sete definições sobre jogos não digitais e digitais, inclusas as tratadas neste

¹¹ Tradução livre do original: "Resources are things you must manage efficiently to achieve your goals; tokens are your means of managing them."

capítulo (contando a de Salen e Zimmerman), chega a algumas características e tenta estabelecer um "modelo clássico de jogos" que se aplica para todas as atividades que são chamadas de jogo. Para ele, esse modelo é a base para o jogos, da mesma maneira que a tela para uma pintura ou a película para um filme. Além disso, ressalta que os jogos digitais não são presos a essas definições, mas modificam suas convenções, o que faz parte da história dos jogos digitais. Seu estudo possui grande importância para o meio acadêmico por colocar o jogador como parte do conceito de jogo, ao analisar a relação entre o meio e o jogador (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). Conforme sua análise, os jogos possuem 6 características que serão analisadas uma por uma: são baseados em regras, possuem resultados variáveis e quantificáveis, há atribuição de valor aos resultados, há esforço do jogador, o jogador é ligado emocionalmente ao resultado e as consequências são negociáveis (JUUL, 2005). Essas características são distribuídas entre três relações estabelecidas: o jogo como um sistema formal, o jogo e o jogador, e o jogo e o resto do mundo (ou o que é externo ao jogo e o jogador), conforme mostrado na Tabela 1.

Tabela 1: relação entre o modelo clássico de jogos e o jogo, o jogador e o resto do mundo.
Adaptado de Juul (2005, p. 37)

	O jogo como sistema formal	O jogo e o jogador	O jogo e o resto do mundo
1- Regras			
2- Resultados variáveis e quantificáveis			
3- Atribuição de valor aos resultados			
4- Esforço do jogador			
5- Jogador ligado ao resultado			
6- consequências negociáveis			

Mais uma vez surge a questão das regras: os jogos são um sistema baseado em regras pré-definidas que vão dizer aos participantes o que podem ou não fazer. Devem ser claras aos participantes para não gerarem dúvidas todas as vezes em que os participantes forem jogar uma partida. Em jogos não eletrônicos, os participantes concordam com as regras ou é necessária uma pausa para resolver divergências. Já nos eletrônicos, as regras estão implícitas no sistema do jogo.

O segundo ponto é que os jogos devem oferecer resultados variáveis e quantificáveis. Isso quer dizer que uma partida deve corresponder à habilidade dos jogadores e o resultado deve ser de acordo com essa habilidade. Os resultados podem ser ganhar, perder, ou receber uma pontuação, chegando à mesma ideia mostrada na definição anterior de Salen e Zimmerman (2012a [2004]).

A atribuição de valor aos resultados, associada à relação entre o jogador e o jogo, quer dizer que há um valor nos resultados, o que faz com que alguns resultados sejam preferidos sobre outros. Do ponto de vista do jogador, alguns resultados são melhores que outros. Por exemplo, é preferível ganhar a perder uma partida. Resultados positivos também costumam ser mais difíceis de serem alcançados.

O quarto ponto colocado por Juul é do esforço do jogador. Isso quer dizer que os jogos são desafiadores e possuem um conflito. Com exceção dos jogos de sorte, faz parte das regras que as ações dos participantes interfiram no estado do jogo ou nos resultados conseguidos. O que leva ao quinto ponto, de que há apego emocional do jogador com o resultado, uma característica psicológica dos jogos. Por isso, pode-se dizer que essa é uma definição menos formal que as anteriores. Os jogadores, quando ganham, tendem a ficar felizes e tristes quando perdem. Essa característica não depende exclusivamente dos esforços aplicados ao jogo, pois um participante pode ficar feliz em ganhar um jogo de pura sorte. Ou seja, dependerá muito de cada jogador.

A sexta e última característica posta pelo autor é de que podem ter consequências negociáveis. Apesar dos jogos acontecerem separados do mundo real, podem opcionalmente ter influência nele. Uma partida de poker pode envolver perda de dinheiro de verdade. Um jogo online pode envolver compra de armas e itens com dinheiro real. Há também consequências que não são negociáveis e que, idealmente, não deveriam acontecer: uma amizade pode ser arruinada com uma partida de Monopoly, um jogador pode ficar irritado por seu personagem morrer em um jogo de tiro, um esportista pode se machucar no boxe ou em uma corrida de carros (JUUL, 2005).

Com essas 6 regras, um título é considerado dentro do modelo clássico. Caso não siga uma delas, pode ser considerado um jogo limítrofe, ou intermediário (*a borderline game*), ou algo que não é um jogo, como é mostrado na Figura 3.

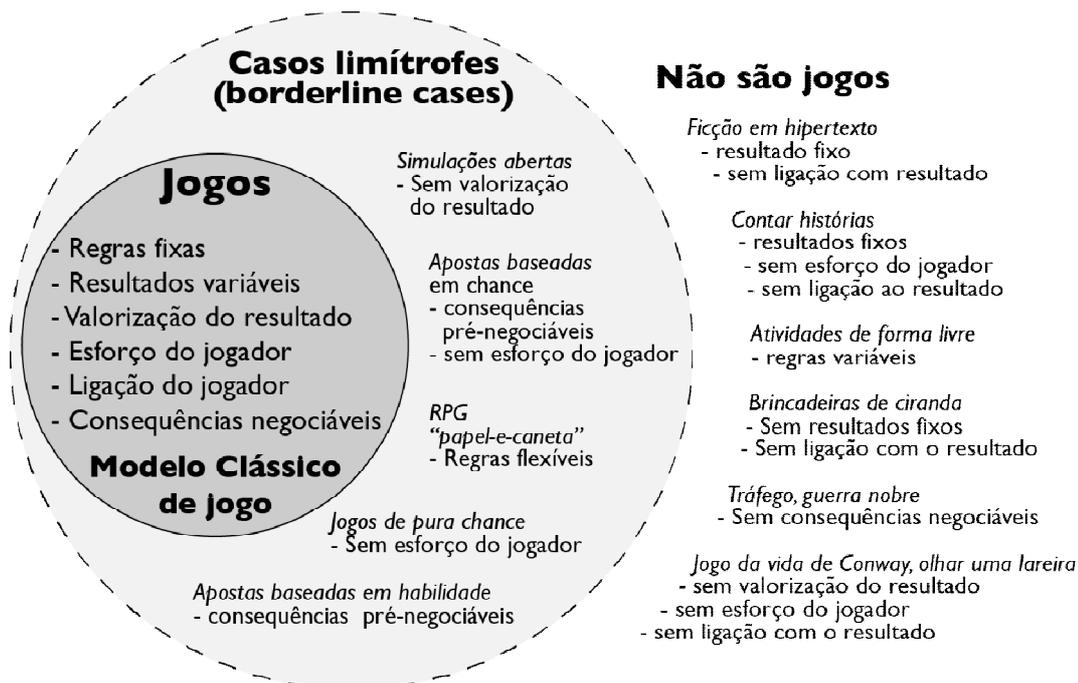


Figura 3: relação de jogos, jogos limítrofes e coisas que não são jogos. Adaptado de Juul (2005, p. 44)

São colocados exemplos interessantes para exemplificar essa questão das características. Um tráfego de carros, por exemplo, possui várias características iguais aos jogos: regras fixas (as leis de trânsito), resultado variável (você pode chegar seguramente ou não), valor atribuído ao resultado (é preferível que se chegue de maneira segura), esforço do motorista, e ligação do motorista com os resultados. Porém, as consequências não são opcionais, andar no trânsito possui consequências reais. Observar uma lareira ou um jogo da vida de Conway¹² são experiências com regras, resultados, mas as outras características não estão presentes (JUUL, 2005).

Nos exemplos de casos limite, o autor coloca as simulações de final aberto. Por exemplo, o já citado *The Sims* (MAXIS, 2000), que não é considerado um jogo por não possuir objetivos específicos. Essa questão da simulação segue o mesmo conceito que já foi tratado na definição de Crawford (1982, 1990). Os jogos de RPG de mesa, ou de papel-e-caneta, estão nessa categoria porque suas regras são flexíveis e podem ser discutidas, pois possuem um mestre de mesa que comanda as partidas (JUUL, 2005).

Juul também vai dizer que os jogos são metade reais e metade fictícios. Uma parte é real porque: lidam com regras reais, os jogadores interagem de verdade e a consequência de ganhar ou perder também é um evento real (JUUL, 2005). Uma parte é fictícia pois é necessário imaginar um mundo ficcional onde as ações acontecem como,

¹² Trata-se de um sistema autômato celular que simula um grupo de seres vivos.

por exemplo, matar um dragão, resgatar um personagem ou assumir variados papéis dentro da narrativa do jogo. Ou seja, os jogos são, ao mesmo tempo, a interação com um conjunto de regras reais e também com um mundo ficcional, considerando também que alguns jogos não possuem esse mundo ficcional. O autor também lembra que alguns jogadores se emocionam com essa ficção, enquanto outros a consideram apenas como uma decoração desnecessária das regras.

As duas últimas definições tratadas, a de Salen e Zimmerman (2012a [2004]) e a de Juul (2005), serão utilizadas no próximo capítulo, para analisar os jogos que foram escolhidos para a pesquisa de campo. Ao estudar todas essas definições tratadas, pode-se ver que há diversos fatores levados em consideração ao se analisar o conceito de jogo. Nielsen, Smith e Tosca (2008) tratam de 3 tipos de definições. O primeiro tipo são as que utilizam os jogos para responder questões que não são necessariamente sobre eles, como Huizinga e Caillois fizeram. O segundo tipo são as definições formais, que são focadas em responder perguntas sobre os jogos e ajudam na compreensão deles como fenômeno cultural, como as outras definições que foram tratadas até agora, em especial a de Salen e Zimmerman e de Juul. São focadas em entender os jogos como um sistema de regras, e são indiferentes com a questão da representação. Há também o terceiro tipo, das definições pragmáticas, que ajudam a entender a constituição de um jogo, definições mais voltadas para a criação e desenvolvimento dos mesmos. Isso não quer dizer que não ajudem a analisar melhor o jogo como elemento cultural, em especial os digitais. São citadas duas: a definição de Sid Meyer e a teoria MDA. A primeira, é do desenvolvedor Sid Meyer, que diz que "um jogo é uma série de escolhas interessantes"¹³ (ROLLINGS; MORRIS, 2004, p.61), o que quer dizer que os jogos não devem ter escolhas triviais. Apesar de ser uma definição famosa, e estar presente em vários livros sobre *Game Design*, é muito simples e insuficiente para entender os jogos. Ao dizer que as escolhas precisam ser interessantes, desconsidera jogos em que não há escolhas do que pode ser feito como, por exemplo, em jogos de plataforma, em que é necessário pular por cima de um adversário ou se perde uma vida do personagem como penalização. Talvez seja uma definição que funcione para jogos de estratégia, mas é difícil utilizá-la para outros jogos (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). Também é um conceito que talvez não funcione para jogos com narrativa linear, pois em alguns momentos o jogador é obrigado a tomar uma ação sem possuir outras escolhas.

¹³ Tradução livre do original: "A game is a series of interesting choices."

A segunda definição é o modelo MDA, criado por Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubeck (2004) na *Game Developers Conference* ocorrida na Califórnia entre 2001 e 2004. Divide os jogos digitais em 3 dimensões separadas, mas que se conectam: Mecânica, Dinâmica e Estética (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*). Esses componentes se relacionam entre desenvolvedores e jogadores, como é colocado na Figura 4. Essa é uma teoria que tenta unir conceitos do desenvolvimento, crítica e pesquisa técnica da área de jogos digitais, pois para se entender um jogo em sua totalidade, tanto no seu desenvolvimento quanto na sua análise e pesquisa, é importante compreender as mecânicas utilizadas, os objetivos do desenvolvedor e a experiência desejada para o jogador.

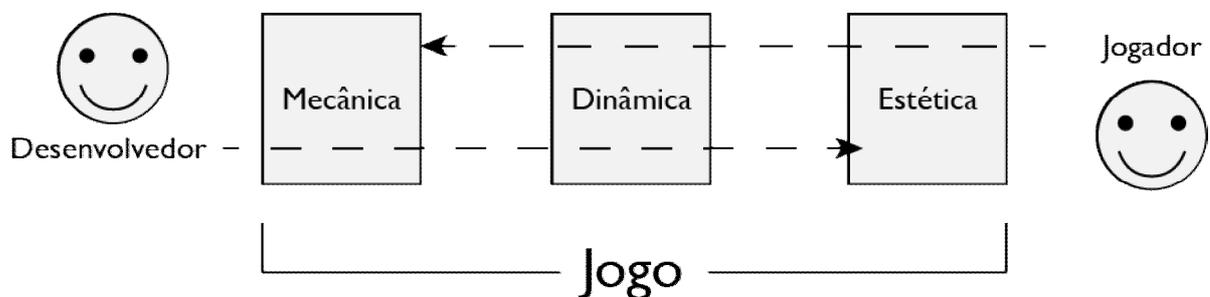


Figura 4: relação entre elementos na teoria MDA. Adaptado de Hunickle, LeBlanc e Zubek (2004, p. 2)

A mecânica descreve os componentes do jogo em nível de dados e algoritmos, além das regras que existem no jogo enquanto sistema. Ou seja, toda a estrutura e as regras que comandam essa estrutura. Por exemplo, embaralhar cartas ou apostar são tipos de mecânica. A bola faz parte da mecânica dos esportes que a utilizam. Nos jogos digitais, o código e os comportamentos programados fazem parte da estrutura. Já a dinâmica descreve o comportamento do jogo durante uma partida, e a resposta das mecânicas para a interação do usuário. Ou seja, o que acontece ao se utilizar a mecânica. Blefar em uma partida de cartas é um exemplo de dinâmica. A estética trata das respostas emocionais que são esperadas do jogador, de como ele pode perceber o jogo, o que é criado por meio das dinâmicas. No sistema MDA, há duas perspectivas, uma do desenvolvedor e a outra do jogador, sendo que o primeiro trabalha com a mecânica e desenvolve a dinâmica a partir daí, apenas podendo prever como será a relação estética. Do ponto de vista do jogador, a estética e a dinâmica são mais próximos, de acordo com a maneira que ele experiencia o jogo (HUNICKLE; LEBLANC; ZUBEK, 2004). Essa é uma definição importante, pois dá enfoque em ver como o jogador percebe o que acontece no

jogo, como é a experiência de jogar. Os autores apontam 8 componentes estéticos que um jogo pode ter ou, em outras palavras, o que um jogador pode experimentar (HUNICKLE; LEBLANC; ZUBEK, 2004, p. 2), lembrando que outros componentes podem existir além desses:

- 1- Sensação: o jogo como prazer de sentidos;
- 2- Fantasia: o jogo como faz-de-conta;
- 3- Narrativa: o jogo como drama;
- 4- Desafio: o jogo como um percurso de obstáculos;
- 5- Companheirismo: o jogo como estrutura social;
- 6- Descoberta: o jogo como território não explorado;
- 7- Expressão: o jogo como auto-conhecimento;
- 8- Submissão: o jogo como passatempo.¹⁴

Esses termos podem ser usados em várias combinações, criando experiências variadas, baseando-se na dinâmica. Por exemplo, ao se jogar charada, ou qualquer jogo de adivinhação, há uma mistura de companheirismo, expressão pessoal e desafio. Uma partida de The Sims (MAXIS, 2000) oferece descoberta, fantasia, expressão e a possibilidade da narrativa, conforme o que o jogador criar (HUNICKLE; LEBLANC; ZUBEK, 2004). Apesar de possuir algumas limitações, como a de não tratar dos jogos como um meio expressivo (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008), essa teoria é útil por trazer o conceito de narrativa para o estudo de jogos, o que vai de acordo com o foco dessa pesquisa.

1.2. Uma breve história dos jogos digitais

Os jogos, e demais atividades lúdicas, são um importante elemento da cultura humana, e sempre possuíram influência em diversas atividades, como a arte, a filosofia e as relações humanas (HUIZINGA, 2010 [1938]), apenas para citar alguns exemplos. Para que se possa entender melhor o significado dos jogos no mundo contemporâneo, parte-se da ideia de que é importante estudar suas origens e seus antecessores, levando em conta que a história, muitas vezes, tem o hábito de se repetir (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). Retomando a teoria de Huizinga (2010 [1938]), os jogos e as brincadeiras são um fator mais antigo que a cultura humana, pois já se encontravam entre outros animais

¹⁴ Tradução livre do original: "1- Sensation: Game as sense-pleasure; 2- Fantasy: Game as make-believe; 3- Narrative: Game as drama; Challenge: Game as obstacle course; 5- Fellowship: Game as social framework; 6- Discovery: Game as uncharted territory; 7- Expression: Game as self-discovery; 8- Submission: Game as pastime."

antes do surgimento do ser humano. O autor dá como exemplo os cachorros, que se divertem brincando uns com os outros respeitando regras e seguindo certos rituais de gestos e atitudes.

Os primeiros registros históricos de jogos vêm do período da Terceira Dinastia no Egito, período que durou de 2686 a 2613 A.C., de um jogo de tabuleiro chamado *Senet*, que podia ser jogado tanto sozinho como com outras pessoas. Este jogo é um precursor do gamão (ou *backgammon*) e do *Parcheesi* (similar ao *Ludo*), jogos de tabuleiro contemporâneos (JUUL, 2005). Próximo a este período histórico, na Mesopotâmia já havia o jogo de *Ur*, jogo de tabuleiro e dados. Outros jogos datam de períodos também antigos, como o jogo oriental *Go* (jogo de tabuleiro com pedras, muito popular em alguns países asiáticos), ou até mesmo o Xadrez, popular nos dias atuais, além dos jogos olímpicos, que têm seu primeiro registro datado de 776 A.C. (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). Por meio destas informações é possível ver que além de antigos, já apresentavam formas completamente variadas e propósitos variados.

O xadrez, por exemplo, é baseado no antigo jogo de tabuleiro *Chaturanga*, que possuía diversas versões. Apesar de ser diferente do xadrez contemporâneo, já era um jogo em que existia um rei necessário para a vitória, e cada tipo de peça tinha uma habilidade diferente. O xadrez chegou à Europa e África no século X, e somente no século XV foram estabelecidas regras padrões (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). Outro ponto importante é que os jogos de tabuleiro sempre foram usados para simular atividades do mundo real, como o *Kriegsspiel*, de 1824. Trata-se de um jogo de estratégia que se tornou popular entre militares prussianos (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008).

Avançando para um tempo mais próximo, é importante lembrar dos jogos de RPG (*role-playing games*) de mesa, chamados de jogos de "papel-e-caneta"¹⁵, em especial o jogo *Dungeons and Dragons* (ARNESON; GYGAX, 1974). Lançado em 1974, possui diversas sequências e variações. É um jogo importante por ter inspirado a utilização de mundos ficcionais com personagens fantasiosos, principalmente nos jogos digitais de RPG, como os atuais *World of Warcraft* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004) e *League of Legends* (RIOT GAMES, 2009). Além de também ter inspirado os jogos de aventura, principalmente os textuais, que serão vistos mais para frente.

¹⁵ Trata-se dos jogos do tipo "*pen-and-paper*", chamados assim porque são jogados com a utilização de livros e fichas em papel que são preenchidas a lápis ou caneta. Os livros trazem as possibilidades de regras, personagens, histórias, entre outros pontos para se desenvolver uma partida. As fichas são utilizadas para a criação dos personagens e marcação de atributos e itens.

Após esses pontos históricos serem tratados, pode-se analisar melhor a história dos jogos digitais, existentes dentre os vários tipos de jogos disponíveis para o público contemporâneo. Da mesma maneira que aconteceu com o cinema, o surgimento deste tipo de jogo se deveu a diversos pesquisadores, inventores e empreendedores, e teve muitas influências de outros meios de comunicação e tecnologias já existentes (WOLF, 2001). Assim, há diversos momentos a serem levados em conta e diversas tecnologias envolvidas neste processo e não apenas um fato pontual. Ou seja, é inviável dizer que o videogame nasceu em um lugar específico ou foi inventado por uma pessoa específica, sem se utilizar de referências anteriores. Além disso, os sistemas usados para jogos mudaram muito em um curto espaço de tempo, sendo muitos experimentos desconsiderados por alguns autores, por não serem exatamente um jogo eletrônico, ou digital, como os exemplos criados para equipamentos analógicos, como será visto adiante. Mesmo que tenham sido desenvolvidos em sistemas muito mais simples que os atuais, e que os jogos fossem muito mais simples e limitados, são experimentos importantes, pois dão início a toda uma ideia de máquinas para entretenimento, mesmo que alguns tenham sido experimentos isolados dos demais.

Um dos primeiros registros existentes vem do Canadá, de um dispositivo eletrônico exposto na *Canadian National Exhibition* em 1950. Não era propriamente digital, pois se utilizava de uma estrutura analógica de tubos de raios catódicos, os mesmos usados em aparelhos de televisão antigos. Chamado de *Bertie the Brain*, era um jogo da velha em que a máquina costumava vencer, a não ser que a dificuldade fosse reduzida. Foi criado pelo austríaco Josef Kates, estudante de Ph.D. da Universidade de Toronto, para mostrar o potencial de um modelo menor de tubos de raios catódicos que tinha criado. Sua estrutura foi feita em formato próximo do que veio a ser o *arcade*¹⁶, no caso uma caixa de 4 metros de altura com um painel de botões e uma tela dividida em 9 quadrados (BATEMAN, 2014). Porém, foi um experimento esquecido depois do fim da exposição, além de que a invenção de Kates se tornou obsoleta com a invenção dos transistores.

Outro registro existente é do ano de 1954, quando Alexander Shafto Douglas, estudante de Ph.D. da Universidade de Cambridge, criou uma versão digital do

¹⁶ As máquinas *arcade* são gabinetes com um monitor acoplado e um sistema computacional preparado para jogos digitais. Possuem tamanhos e formas variadas, além de controles diversificados de acordo com o jogo para que são desenvolvidos (WOLF, 2008).

tradicional Jogo da Velha (em inglês, *Noughts and Crosses*) intitulado OXO (MÄYRÄ, 2008) que funcionava em um computador da universidade, um EDSAC (*Electronic Delay Storage Automatic Calculator*). Desenvolveu, assim, um dos primeiros programas armazenados (*stored-programs*) da história. Apesar disso, este computador era um modelo único e, por isso, o experimento teve pouca influência no mundo fora do meio acadêmico (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). Vale lembrar que os primeiros computadores criados eram utilizados apenas em laboratórios e centros de pesquisa, e operados somente por pessoal qualificado, o que fez com que a popularização dos jogos se desse, de fato, quando se desenvolveram fora desses espaços, com os consoles domésticos e máquinas *arcade* (MÄYRÄ, 2008).

Um terceiro experimento é o realizado por Willy Higginbotham para atrair a atenção dos visitantes do *Brookhaven National Laboratory* em New York, no fim da década de 50, quando desenvolveu um aplicativo que funcionava em um aparelho analógico usado para medir frequências, um osciloscópio. Tratava-se de *Tennis for Two*, uma aplicação extremamente simples que simulava uma partida de tênis entre dois jogadores (WOLF, 2001), como é mostrado na Figura 5. Ao utilizar controles ligados por fios ao osciloscópio, introduziu o conceito dos controles serem separado do aparelho, ideia precursora dos controles *joystick* atuais (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). É possível ver que estes três experimentos traziam para o computador o conceito de dois jogos analógicos conhecidos do público, o jogo da velha e o tênis (MÄYRÄ, 2008).



Figura 5 - a aplicação "Tennis for Two" funcionando em um osciloscópio (imagem em domínio público)

Um quarto experimento a ser tratado é o *SpaceWar!*, desenvolvido por Steve Russell, Martin Graetz e Wayne Wiitanen no início da década de 60 no *Massachusetts Institute of Technology*, que funcionava em um supercomputador com um pequeno monitor. O computador em questão era um PDP-1, doado pela *Digital Equipment Corporation* para que a universidade encontrasse novas funções para esta tecnologia (MÄYRÄ, 2008). Tratava-se de um jogo de duas naves, apelidadas de *Wedge* e *Needle* (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008), que deviam atacar uma à outra, ideia baseada nas histórias de ficção científica pelas quais os pesquisadores eram apaixonados. Esta ideia de naves no espaço se tornou uma tradição narrativa seguida por diversos jogos posteriores. Como é possível ver, todos esses projetos foram feitos nos espaços de pesquisa em tecnologia, para testar as potencialidades de aparelhos e desenvolver ferramentas computacionais.

O quinto invento a ser tratado, talvez um dos mais importantes, é o aparelho ligado a uma televisão, desenvolvido por Ralph Baer, também na década de 60, que veio a ser o primeiro *videogame* doméstico, o *Magnavox Odyssey* (WOLF, 2001). Foi um projeto pensado comercialmente, e foi muito importante por ter trazido os jogos digitais ao ambiente residencial, dando uma nova funcionalidade para os aparelhos de televisão. Na tela apareciam apenas quadrados iluminados. Assim, para entender o que estava se passando, quais eram as regras e o que o jogador poderia ou não fazer, os jogos se utilizavam de plásticos transparentes com desenhos para serem colocados na tela da televisão, como são mostrados na Figura 6. Esses plásticos também serviam para ajudar na criação de um mundo ficcional em alguns jogos, o que mostra uma preocupação em se criar espaços fictícios para os jogos, não necessariamente narrativos. Cada jogo com um plástico diferente: uma quadra de tênis, obviamente para um jogo de tênis; uma casa mal-assombrada, para um jogo em que se deve desviar do fantasma e achar um tesouro; uma roleta, para um jogo de sorte; ou um labirinto para fazer um rato fugir de um gato. Além disso, alguns jogos utilizavam cartas de papel, fichas e dados, mostrando que, apesar do sistema eletrônico, os jogos ainda precisavam do suporte analógico para as partidas acontecerem.



Figura 6: plásticos com transparência para serem colocados na tela da televisão.
(imagem em domínio público)

Por fim, um sexto momento se deu em 1971, quando Nolan Bushnell desenvolveu uma versão de *SpaceWar!* para máquinas de *arcade* que funcionavam com a inserção de moedas pelos jogadores. Essas máquinas logo se tornaram populares com o público e passaram a competir pelo espaço das máquinas de fliperama. Criou-se assim, uma nova forma de rentabilidade para os jogos. As duas últimas criações citadas possibilitaram a popularização dos jogos digitais e, desta maneira, deram origem à indústria propriamente dita. A partir desta popularização, a indústria passou a se desenvolver e utilizar novos processadores, sistemas de armazenamento e de exibição de imagens, aproveitando sempre os avanços computacionais disponíveis na época. Isso permitiu que os jogos trabalhassem com mais informação, imagens com mais pixels na tela, sons melhores e, assim, começassem a se tornar mais complexos e representacionais (WOLF, 2001).

A década de 70 teve dois fatores importantes para esse meio: ocorreu um crescimento acelerado da indústria, e também houve a consolidação dos jogos digitais como fenômeno cultural (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). Além do console *Odissey*, também surgiram os consoles *Atari 2600* e *Channel F*. Nesta mesma década, surgiram também os primeiros jogos do gênero Aventura (*Adventure*), que se utilizavam, em sua maioria, de interface apenas textual, ou seja, o usuário se deparava apenas com informações textuais na tela e interagia com elas escrevendo comandos. Um dos primeiros jogos desse tipo foi o *Adventure* (CROWTHER, 1976), feita pelo programador William Crowther, e é mostrado na Figura 7. Neste gênero, há um espaço fictício sem representação visual na tela, organizado em áreas que são ligadas uma à outra por meio de comandos como: norte, sul, leste, oeste, para cima, para baixo etc. A interação se dá

por comandos textuais: o jogador recebe um comando do computador, como por exemplo, "você entrou em uma sala escura, há uma chave ao seu lado" e interage digitando expressões como "andar para a direita", "sacar espada", "pegar chave" (WOLF, 2001). Esse desenvolvimento permitiu o surgimento de jogos com narrativas mais elaboradas e sistemas de escolha mais complexos.

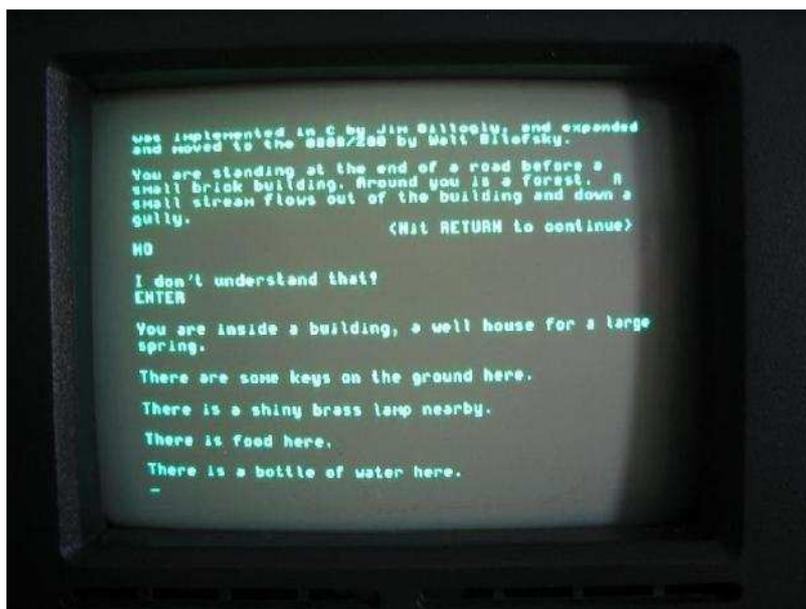


Figura 7 - fotografia do jogo Adventure em um computador antigo.
Fonte da imagem: (WIKIMEDIA COMMONS, 2006)

Na década de 70 também surgiu o microprocessador, que teve uma forte influência no desenvolvimento de consoles e micro-computadores. É possível ver que nesta época os jogos eram extremamente simples em seus gráficos devido a limitações tecnológicas e não a escolhas artísticas (WOLF, 2001). As narrativas eram inexistentes ou extremamente simples, com exceção dos jogos textuais, que não possuíam imagens ou possuíam imagens bem simples, mas narrativas mais elaboradas. Os personagens que eram criados eram extremamente abstratos e poligonais (elaborados com formas geométricas), costumavam ter formas não antropomórficas (que não se assemelham ao ser humano) e não possuíam uma identidade. Na metade desta mesma década, começaram a surgir personagens antropomórficos, mas ainda extremamente simples e poligonais. A década de 80 continuou com o crescimento e as inovações tecnológicas, além da ascensão de outras empresas, como a Nintendo, e outras tecnologias no mercado. Os jogos passaram a possuir personagens mais desenvolvidos e histórias mais elaboradas, com objetivos múltiplos e, muitas vezes a necessidade de ter conhecimento

sobre o universo em que se passava o jogo para conseguir resolver um quebra-cabeça (WOLF, 2001). Foi nessa época que surgiram personagens famosos como Mario, Pac-Man, Donkey Kong e Alex Kidd. Nessa época também começaram a se desenvolver os jogos de Apontar e Clicar (*Point and Click*), que são jogos em que se utiliza o mouse para clicar nos objetos da tela, para que haja interação.

Na década de 90, os primeiros jogos com gráficos tridimensionais surgiram, dando uma nova perspectiva ao usuário em relação ao universo dentro do jogo, através dos consoles domésticos PlayStation e Nintendo 64. Nessa época, os CDs (*compact discs*), começaram a ser utilizados para jogos, o que permitiu que mais informação fosse utilizada. Na década de 2000, a evolução tecnológica continuou e a indústria cresceu a ponto de existirem jogos sendo criados com investimentos próximos aos da indústria cinematográfica, gráficos realistas e histórias bem elaboradas (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). Nos dias atuais, pode-se dizer que se segue a mesma tendência de inovações, havendo diversas aplicações tecnológicas como óculos de realidade virtual, sensores de movimento, gráficos bem desenvolvidos e, é claro, jogos que trazem narrativas com profundidade psicológica e personagens marcantes. Mas, antes de ser tratada a relação entre jogos e narrativas, e suas possibilidades, é importante que seja discutido o conceito de narrativa, o que será feito no próximo tópico.

1.3.0 conceito de narrativa

Da mesma maneira que acontece com os jogos, as narrativas são um conceito muito amplo e podem ter várias definições. Como lembra Barthes, as narrativas são inumeráveis, existem em diversos gêneros e se encontram em vários meios (BARTHES, 2011 [1981]). E complementa que:

Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há em parte alguma povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas, e frequentemente estas narrativas são apreciadas em comum por homens de cultura diferentes, e mesmo opostas; a narrativa ridiculariza a boa e a má literatura: internacional, trans-histórica, trans-cultural; a narrativa está aí, como a vida. (BARTHES, 2011 [1981], p. 19)

Um primeiro autor que é importante de ser tratado é o próprio Barthes (2011 [1981]). Partindo de conceitos estruturalistas e linguísticos, tenta encontrar uma

estrutura comum a todas as narrativas. Em outras palavras, elementos que sejam comuns a todas as narrativas, que possam ser classificados em classes, para que possa ser feito um método para analisar qualquer narrativa. Analisando os livros, diz que a narrativa existente neles é composta de várias frases, sendo que cada frase pode trazer um esboço de uma pequena narrativa. Pela ideia de estrutura, essas frases criam um novo sentido quando juntas em uma narrativa maior. A mesma ideia se aplica para as narrativas em geral, existindo assim, as unidades mínimas narrativas. Enquanto na linguística, uma frase pode ser vista por vários níveis hierárquicos de sentido (fonético, fonológico, gramatical ou contextual), na narrativa o autor aponta 3 níveis: o das funções, das ações e da narração.

O primeiro nível, o das funções, mostra o que um enunciado quer dizer. Em outras palavras, o seu significado e não a maneira que é apresentado ao leitor. Tudo na narrativa possui uma função. Mesmo os elementos que parecem não ter função no texto, possuem a função de serem inúteis. As funções podem ser divididas em duas classes, a que possui o mesmo nome, classe das funções, e a classe de índices. De certo modo, essas duas classes já permitem a classificação de algumas narrativas. A primeira, traz narrativas funcionais, como os contos populares, que são focadas nas funcionalidades do fazer. A segunda, traz narrativas mais metafóricas, e que tratam das funcionalidades do ser (BARTHES, 2011 [1981]). O segundo nível, o das ações, trabalha com as grandes ações da narrativa, como desejar, comunicar, lutar. Nesse nível se encontram os personagens. O terceiro nível trata da narração, o que envolve um doador e um destinatário, ou um autor e um leitor.

Na teoria de Barthes são tratadas 3 concepções de narrador. Uma delas considera que a narrativa é feita por uma pessoa, o autor que escreve com expressão própria. A segunda concepção é do autor que pretende ser externo ao ambiente, sabe tudo sobre os personagens e sobre o ambiente, como se fosse um deus: "o narrador é ao mesmo tempo interior a seus personagens (pois sabe tudo o que neles passa) e exterior (pois não se identifica mais com um que com outro)" (BARTHES, 2011 [1981], p. 50). Já a terceira concepção diz que "o narrador deve limitar sua narrativa aos que podem observar ou saber os personagens: tudo se passa como se cada personagem fosse um de cada vez o emissor da narrativa" (BARTHES, 2011 [1981], p. 50) e é um modelo mais recente que os outros dois. Além disso, o narrador não pode ser confundido com o autor,

pois o primeiro, da mesma maneira que os personagens, não é real, e o segundo é uma pessoa de verdade.

Os conceitos trazidos por Barthes são importantes para entender como se dá a narrativa e como pode ser analisada. Mas, do mesmo jeito que a linguística pára sua atuação na frase, a análise da narrativa pára no discurso¹⁷, não vendo a relação com o leitor, pois isso fica de tarefa para outras áreas do conhecimento (BARTHES, 2011 [1981]). Além disso, é uma análise muito focada na narrativa em livros.

Outros dois autores importantes para os estudos narrativos são Joseph Campbell (1992 [1949]) e Vladimir Propp (2003 [1928]). Ambos analisaram características que são comuns em várias narrativas: o primeiro na mitologia e nos contos folclóricos e o segundo nos contos populares russos. A teoria de Campbell ficou conhecida pelo Monomito, ou Jornada do Herói (CAMPBELL, 1992 [1949]). Trata-se da ideia de que vários contos, mitos e histórias épicas de diversas culturas ao redor do mundo seguem uma estrutura narrativa básica, em maior ou menor grau. De maneira sucinta, é dividida em três grandes partes, cada uma com suas sub-etapas: a partida, a iniciação e o retorno. A partida é composta pelas sub-etapas: chamado pela aventura, recusa do chamado, auxílio sobrenatural, passagem pelo primeiro limiar e o "ventre da baleia". A iniciação é composta por: caminho de provas, encontro com a deusa, mulher como tentação, sintonia com o pai, apoteose, bênção última. E o retorno: recusa do retorno, fuga mágica, resgate com auxílio externo, passagem pelo limiar do retorno, senhor dos dois mundos e liberdade para viver. De maneira resumida, o personagem principal se encontra em seu lugar natural e recebe um chamado para uma aventura. Após recusar sair, acaba saindo por alguma motivação, enfrenta várias provas e volta para casa diferente de quando saiu.

Uma ideia próxima é mostrada por Propp (2003 [1928]), que mostra uma estrutura básica dos contos russos. Seguindo a mesma ideia, esse tipo de narrativa seguiria sempre essa estrutura, em um maior ou menor grau. Divide as ações da narrativa em 7 categorias com um total de 31 funções, que são relacionadas a esferas de personagem, de acordo com quem as executa: o herói, o falso herói, o agressor, o doador, o auxiliar, a princesa e o pai, e o mandador.

¹⁷ O termo "discurso" usado aqui significa "um exemplo empiricamente atestado de linguagem (um filme, um conto, um romance, um poema, uma pintura, um fragmento de conversa cotidiana, etc. são discursos)" (PINTO, 2011, p. 10). Seguindo o conceito, jogos digitais também são discursos.

Tanto a teoria de Campbell quanto a de Propp são utilizadas no desenvolvimento de narrativas contemporâneas, seja para televisão, cinema ou jogos digitais. Pode ser dado o exemplo do jogo Journey (THATGAMECOMPANY, 2012). Trata-se de uma jornada de um personagem sem uma identidade definida, que vê uma luz vinda do topo de uma montanha e precisa chegar até esse lugar distante. O personagem passa por diversos ambientes e, conseqüentemente, várias adversidades, até chegar ao seu objetivo, em um processo de transformação que tem semelhanças com a Jornada do Herói.

Com esses conceitos analisados, torna-se importante verificar a relação entre os jogos digitais e a narrativa, a partir de autores que trabalham diretamente com essa relação, como será feito no próximo tópico.

1.4. Jogos digitais e a narrativa

Depois que os estudos sobre jogos passaram dos debates básicos sobre sua relação com a violência e começaram a analisar o conteúdo do meio, uma das questões mais analisadas é a sua relação com a narrativa (FRASCA, 2003; MAJEWSKI, 2003), o que tem sido um tema controverso no estudo e desenvolvimento de jogos (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b [2004]). Há uma divisão clara entre autores que tratam os jogos como um meio para se desenvolver histórias e outros que consideram essa união como inadequada. Uma primeira autora que merece ser tratada é Janet Murray para quem os atos de jogar, representar e narrar são atividades intimamente ligadas, por serem, junto com a linguagem, elementos fundamentais do que se entende como humanidade (2003 [1997]). Analisando as possibilidades que o meio digital oferece para a *storytelling*¹⁸, a autora cria o termo *cyberdrama*, para tratar dessa nova maneira de se contar histórias usando os meios de comunicação com suporte digital, utilizando todas as possibilidades desse meio, como será visto mais adiante. Para a autora, essas novas maneiras surgem de uma necessidade que existe de se encontrar meios para se contar as narrativas humanas que surgem na pós-modernidade, narrativas que são mais complexas e elaboradas que antes.

Um exemplo colocado por Murray é The Sims (MAXIS, 2000), criado pelo mesmo autor do já citado Sim City (MAXIS, 1989). Conforme a autora trata, não é nem um jogo nem uma história, mas sim, um mundo simulado que oferece possibilidades

¹⁸ O que pode ser traduzido como "arte de narrar" ou, literalmente, "contar histórias".

narrativas infinitas. Possui uma autoria dupla, contanto de um lado os desenvolvedores, principalmente o criador Will Wright, e de outro, as ações feitas pelo jogador. Isso quer dizer que qualquer ação feita dentro do jogo é uma mistura do código desenvolvido por Wright e as decisões feitas pelas pessoas que estão interagindo com o sistema digital.

Mais especificamente sobre os jogos digitais, e a relação com a narrativa, Murray diz que "jogos sempre são histórias, inclusive jogos abstratos como damas ou *Tetris*, que tratam de ganhar e perder, dando ao jogador o papel de oponente da batalha ou de herói daquele ambiente"¹⁹ (MURRAY, 2004, p. 2). Isso quer dizer que pode surgir uma pretensão narrativa em uma partida, mesmo que não tenha sido a ideia inicial dos desenvolvedores. Em jogos de tiro, por exemplo, há um bom espaço para se estudar o desenvolvimento de conteúdo simbólico com que podem ser criadas narrativas expressivas.

Outros pontos colocados por Murray são importantes. Por exemplo, de que os jogos oferecem mais peças para se contar uma história do que outros meios de comunicação, considerando como peças: imagens, sons, textos e espaços navegáveis. Além disso, os jogos possuem duas estruturas iguais às histórias. A primeira é que ambas lidam com uma competição, o encontro de oponentes que estão em busca de um objetivo. Essa é uma estrutura da experiência humana que, enquanto os jogos a recriam ao usuário, as histórias a dramatizam e narram o que acontece. A maioria das histórias e dos jogos incluem elementos do conflito entre protagonista e antagonista (MURRAY, 2004). A outra característica que possuem em comum é a presença de um enigma, ou um quebra-cabeça, vindo do conflito entre o leitor com o autor e do jogador com o desenvolvedor de jogos. As histórias de mistério, por exemplo, trazem um enigma e muitas vezes são considerados jogos devido aos desafios que oferecem.

Por outro lado, Frasca (2003) alega que os jogos são simulações além de representações e, por isso, se distinguem das histórias, sendo difícil trabalhar com esses dois conceitos juntos. Apesar das simulações e histórias terem elementos em comum como personagens e eventos, suas mecânicas são diferentes e possuem possibilidades retóricas diferentes. Um ponto a ser observado aqui é sobre essa distinção entre os meios narrativos e os jogos, como se fossem meios que não podem se complementar. No entanto, como foi visto no tópico anterior, a narrativa pode existir em diversas formas e

¹⁹ Tradução livre do original: "Games are always stories, even abstract games such as checkers and Tetris, which are about winning and losing, casting the player as the opponent-battling or environment-battling hero."

vários meios expressivos. Além disso, a criação de narrativas por meio de jogos de simulação mostra como é possível essa junção.

Um outro autor importante de ser tratado é Espen Aarseth (1997), que cria o conceito de literatura ergódica, além do termo cybertexto. A literatura ergódica é aquela em que o leitor precisa realizar algum esforço não trivial para percorrer o texto, considerando aqui texto como qualquer objeto cultural que possui uma estrutura textual, como livros, filmes e jogos. Assim, há uma literatura não ergódica, em que há esforço trivial. Por exemplo, ler um livro, que requer pouca interação com o objeto: apenas segurar, virar páginas, mover os olhos e a cabeça, entre outras. Além disso, o cybertexto é uma ideia similar ao *cyberdrama* de Murray: "é possível explorar, ficar perdido, e descobrir trilhas secretas nesses textos, não metaforicamente, mas através das estruturas topológicas do maquinário textual."²⁰ (AARSETH, 1997, p. 4). Também é importante lembrar que, para ele, tratar os jogos e as narrativas como uma mesma coisa é ignorar qualidades dos dois conceitos.

De acordo com Aarseth (1997), os textos digitais podem ser entendidos de uma maneira melhor se analisados como estruturas cibernéticas. Assim, Aarseth faz parte do grupo de teóricos auto-proclamado ludologistas, que diziam que os jogos devem ser estudados utilizando um referencial teórico novo, deixando de lado toda a teoria existente sobre outros meios de comunicação. Definem ludologia como a disciplina que estuda jogos em sua generalidade, e os jogos digitais em particular (FRASCA, 2003). Dentro desse grupo, também se encontra Markku Eskelinen (2001), para quem a narrativa em jogos digitais é apenas uma ferramenta de marketing para se vender esses jogos, e tentar analisar suas narrativas é uma perda de tempo e energia. Esse grupo de teóricos trata autores como Murray e Wolf como narratologistas, de uma maneira, de certo modo, pejorativa, por analisarem os jogos usando como base conceitos de outros meios de comunicação, principalmente a literatura e o cinema. Essa é uma visão que faz sentido parcialmente, pois é um meio novo, que possui toda uma nova retórica. Porém, como foi visto na história dos jogos, também é um meio que teve várias influências de outros meios. Por isso, é importante utilizar conceitos de ambas as linhas, e entender suas relações.

²⁰ Tradução livre do original: "it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery."

1.5.As características do meio digital

Como foi visto nos conceitos da história dos jogos digitais, houve uma evolução tecnológica e maturidade do meio em suas questões visuais, sonoras, interativas e narrativas. Assim, conforme o poder de processamento cresceu, a indústria começou a desenvolver jogos com melhores sistemas de inteligência artificial, melhores simulações e sistemas de resposta às interações do usuário. O uso do tempo e espaço ficou mais complexo e representacional, o que permitiu novas possibilidades para se desenvolver histórias (NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). Enquanto alguns gêneros não possuem narrativa, como por exemplo os quebra-cabeças e jogos abstratos, "a maioria dos jogos consiste em personagens em conflito com um mundo dentro da tela, ou um mundo diegético"²¹ (WOLF, 2001, p. 93). Considera-se universo diegético como aquele no qual se passa a narrativa, o mundo em que os personagens vivem e atuam, da mesma maneira que acontece em outros meios narrativos como a literatura e o cinema (WOLF, 2001). A ideia do espaço diegético já era familiar aos usuários antes do surgimento dos jogos digitais devido a esses outros meios, e os jogos se utilizaram de muitos conceitos vindos de outras mídias na construção de mundos, personagens e tramas. Porém, como já foi tratado nas definições de jogos, diferente do cinema ou de um livro, os jogos são interativos, o que permite que o jogador se sinta participante da história por ter controle sobre o espaço diegético e, em muitos casos, interferir no andamento da narrativa (WOLF, 2001). Muitas ações só acontecem caso o jogador realize alguma ação, pressione botões, mova o personagem na tela, selecione outros personagens para conversar. Assim, a narrativa ajuda a criar o sentimento de participação, não apenas de interação. "Jogar significa participar na história, lutar por uma causa, procurar por uma resposta, combater um inimigo, e assim por diante, além de apenas aprimorar uma coordenação de olhos e mãos ou resolver um quebra-cabeça"²² (WOLF, 2001, p. 101). Essa sensação de estar dentro do ambiente remete ao conceito de imersão, que merece atenção, junto com as outras características que fazem parte dos meios digitais.

Os meios digitais são aqueles que se utilizam de sistemas computacionais e informação digital, como computadores pessoais, celulares e videogames. Murray (2003

²¹ Tradução livre do original: "the majority of games consist of characters in conflict within an on-screen or "diegetic" world".

²² Tradução livre do original: "Playing the game means participating in the story, fighting for a cause, searching for an answer, beating a foe, and so on, rather than just the honing of an eye-hand coordination skill or the solving of a puzzle."

[1997]) aponta quatro características fundamentais para esses meios: são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Por procedimentais, entende-se que os computadores não são um caminho ou condutor, não foram feitos para transmitir informações estáticas. São motores que incorporam comportamentos complexos e aleatórios, a partir das regras que são estabelecidas na programação do código. Já por participativos, é entendido que o usuário pode induzir o comportamento da máquina. O computador reage à nossa participação. A partir dessas duas primeiras características a autora afirma que os computadores são interativos: "Significa que eles criam um ambiente que é tanto procedimental quanto participativo." (MURRAY, 2003 [1997], p. 80).

Como já foi visto no tópico anterior, a interação é uma característica muito importante nos meios digitais, e por isso será tratada com mais profundidade. Qualquer meio pode ser interativo, seja uma interação de esforço trivial ou não: a leitura é uma atividade ativa, ver TV envolve apertar botões, olhar para a tela, trocar de canais. Além disso, existe a imaginação. Como lembra Murray (2003 [1997]), um leitor imagina a história que está lendo com pessoas que conhece de verdade, amigos e parentes, por exemplo. Imagina narrativas alternativas e vozes para os personagens de acordo com sua imaginação. Enfim, modelam a história de acordo com seus próprios interesses, conhecimentos, crenças e visão de mundo. Mas, mesmo assim, a história no livro não muda suas palavras ou a sequência das páginas. Já nos meios digitais as possibilidades são maiores, com um nível de interação maior. Por meio dessas duas características, a procedimentalidade e a participação, o usuário pode modificar a narrativa, seja alterando o curso da história, ou mudando o tempo que um personagem permanece na tela, apenas para dar algumas das várias possibilidades que existem.

Já a terceira característica proposta pela autora, é a ideia dos meios digitais serem espaciais. Isso quer dizer que representam espaços navegáveis, espaços que podem ser explorados pelo usuário. "Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover" (MURRAY, 2003 [1997], p. 84). Essa navegação acontece através da interface dos sistemas digitais, tanto as interfaces gráficas como textuais. A interface pode ser definida como a interação entre um usuário e um sistema qualquer, uma "relação semântica, caracterizada por significado e expressão" (JOHNSON, 2001 [1997], p. 17). Pode ser considerada também

como uma "auto-representação" do suporte digital diante do usuário. Em outras palavras, o que o usuário "vê". Por meio da interface, acontece a conversa entre o espaço diegético e o jogador. Em um jogo textual, apenas para citar um exemplo, a tela vai mostrar uma narrativa que também funciona como espaço, que pode ser explorado pelos comandos de "ir para a esquerda", "abrir porta", entre outros.

A quarta característica, dos meios serem enciclopédicos, quer dizer que os computadores têm uma capacidade de armazenamento e compartilhamento de informações muito grande, maior que a que existe em meios não digitais (MURRAY, 2003 [1997]). Esta é uma característica que traz muitas possibilidades para se desenvolver narrativas. É possível criar detalhes mais ricos, elaborar textos abrangentes, criar várias perspectivas para uma mesma história e fazer com que narrativas diferentes se cruzem, a partir do momento em que se pode trabalhar com mais dados do que em um livro ou um programa de TV. Estas duas últimas características, de que são meios espaciais e enciclopédicos, são relacionadas à ideia de imersão, que é um dos três prazeres estéticos dos meios digitais.

Por meio destas quatro características que foram explicadas, acontecem os três prazeres da estética digital: a imersão, o sentido de agência e a transformação. O primeiro deles, a imersão, vem da sensação de estar envolvido por outra realidade, uma ideia metafórica de como se estivesse submerso na água em busca de uma nova experiência, de algo fora de nossa vida cotidiana (MURRAY, 2003 [1997]). A imersão é relacionada com o conceito de "suspensão intencional da descrença", registrada pelo poeta Samuel Taylor Coleridge no começo do século XIX. Quer dizer que o espectador deixa de lado sua percepção do que pode ou não ser real, para imergir de maneira voluntária no mundo ficcional. É uma condição necessária para que qualquer atividade relacionada com mundos fictícios seja prazerosa: ler livros, assistir a uma peça de teatro ou um filme, ou jogar videogame. É necessário desconsiderar as contradições de roteiro que acontecem no espaço diegético de Star Wars episódio IV: Uma Nova Esperança (STAR, 1977) para poder apreciar a obra. Uma espectadora formada em física ou astronomia precisa deixar de lado todo o conhecimento sobre o vácuo que existe no espaço sideral para apreciar a obra de George Lucas, em que há explosões impossíveis de acontecerem em um espaço sem ar, além da emissão de sons dessas explosões. Para Murray (2003 [1997]), um leitor ou um jogador fazem mais do que "suspender" suas crenças, mas realizam uma função criativa nessas atividades. Não apenas se suspende a

capacidade crítica, mas também se cria uma nova crença no mundo ficcional existente no livro, no filme ou no jogo.

Já o sentido de agência se refere à "capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões" (MURRAY, 2003 [1997], p. 127). Vem do desejo dos usuários serem ativos no ambiente digital, de ver as mudanças que acontecem dinamicamente conforme a participação do usuário. Seguindo os exemplos dados pela autora, ao clicar com o *mouse* em um arquivo e ver uma nova janela abrir como consequência, ou quando são colocados números em uma planilha e os valores totais são modificados no mesmo momento. Em um jogo, é o prazer de poder explorar o ambiente, de resolver quebra-cabeças, de avançar na narrativa de maneira autônoma (quando houver uma narrativa). Um ponto importante é que muitas vezes a agência é confundida com as maneiras de interagir com o jogo, como apenas clicar com o mouse ou mover um botão em um controle *joystick*. Essas atividades não são agência, mas suas consequências podem ser. Um outro exemplo é o xadrez, que possui um grande grau de agência, já que as ações do jogador no ambiente são muito autônomas e alteram completamente o resto da partida.

Já a terceira característica, a transformação, tem a ver com as possibilidades de mudar a forma, as narrativas e as perspectivas que existem dentro de um ambiente, o que se dá através da interação entre usuário e máquina. Tudo que existe em formato digital, desde palavras até animações, é sujeito a mais mudanças que no formato não digital. Essa habilidade de transformação se torna particularmente sedutora em ambientes narrativos pelas possibilidades de se adquirir outras identidades e de papéis variados em uma mesma história (MURRAY, 2003 [1997]). Em muitos jogos, principalmente os RPGs, o jogador pode criar seu personagem escolhendo várias características e várias classes, como magos, elfos, ladrões etc. Em jogos de luta, é possível escolher entre vários personagens para combate, cada um deles com suas habilidades únicas.

Por meio dessas características e dos 3 prazeres estéticos explicados, cada jogador pode ter uma experiência única e subjetiva dentro de um mesmo mundo diegético. Ao contrário do que acontece em um livro ou filme, em que o espectador terá contato sempre com a mesma sequência de fatos para criar sua interpretação, nos jogos cada jogador pode percorrer um caminho narrativo diferente, tendo contato com

sequências distintas, muitas vezes opostas, o que aumenta as possibilidades de interpretação.

1.6. Os modelos da narrativa interativa

Como já foi dito, uma grande diferença entre os jogos e outras mídias é a interação. Essa característica permite ao jogador alterar a narrativa por meio de suas escolhas, quando existir essa possibilidade. Wolf (2001) dá o exemplo da obra Crime e Castigo: se Raskolnikov, o personagem principal que comete um assassinato, decidisse não cometer esse crime, haveria uma história muito diferente, talvez extremamente mais curta. Pode ser dado um exemplo mais contemporâneo. Se o herói Harry Potter aceitasse virar amigo de Draco Malfoy logo no primeiro livro da série, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, ou *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (ROWLING, 1997), isso poderia mudar todo o resto da saga e muitos acontecimentos definidos na narrativa perderiam o sentido. Outros exemplos podem ser pensados, de outras possibilidades de escolhas de personagens literários que modificariam por inteiro uma obra. O mesmo acontece com filmes. Um exemplo conhecido: no filme *Star Wars episódio V: O Império Contra-Ataca* (STAR, 1980), se Luke Skywalker aceitasse se unir a Darth Vader, muitas coisas mudariam no restante do roteiro. Seria oficialmente o fim da ordem Jedi e o universo teria que se render completamente ao Império Galáctico, o que mudaria totalmente os acontecimentos do filme na sequência, *Star Wars episódio VI: O Retorno do Jedi* (STAR, 1983).

Vários outros exemplos poderiam ser pensados para se chegar a um ponto importante: caso o espectador tenha controle sobre a narrativa, surge uma infinidade de possibilidades que podem acontecer. Essa é uma grande dificuldade para se desenvolver narrativas por meio de jogos digitais, devido a esta liberdade dada ao jogador, pois para cada caminho possível, cada comportamento diferente, seria necessário analisar todas as consequências que uma escolha traria para o restante da história. Por exemplo, caso uma personagem possa escolher entre pegar dois itens de um baú, apenas um dos dois ou não pegar nenhum, é necessário pensar o que mudaria na narrativa para cada uma dessas escolhas e implementar essas mudanças nas mecânicas do jogo. Ou se uma personagem matar outra personagem no começo de uma partida, o que isso poderia mudar no resto da narrativa. Caso fosse uma personagem que soubesse abrir uma porta

para uma casa essencial de ser acessada, como a história se contornaria por essa mudança sem impedir o personagem de prosseguir quando chegasse a essa casa.

Uma possibilidade para resolver essa dificuldade é de restringir a narrativa dentro do jogo, ou torná-la extremamente simples. Isso implica em limitar as opções do jogador a apenas um final da história, de um jeito que seja necessário caminhar por um percurso considerado como "correto" e tomar decisões pré-estabelecidas para se alcançar o final "correto". Ou seja, a história acontece em um percurso linear, sem outras possibilidades, como acontece em um filme. O jogador se encontra limitado em suas ações, e isso faz parte da experiência pois aceitou participar do objetivo proposto ao jogo. Esse é um modelo muito comum em jogos, pois é uma maneira direta de se passar histórias lineares para o ambiente dos jogos digitais. O jogador sai do ponto A e precisa chegar ao ponto B para que o estado do jogo se altere, geralmente resolvendo algum desafio ou encontrando algum item. Não há outras possibilidades, ou há possibilidades que são consideradas "erros" e o jogador recebe penalidades caso vá por esses caminhos "errados", como perder pontos ou suas vidas. Ou, simplesmente, nada acontece e o estado do jogo não se altera. Muitos jogos seguem essa ideia: o jogador possui algumas opções, mas apenas uma permite que o estado do jogo se altere. Em Super Mario World (NINTENDO, 1989), é necessário avançar sempre para a direita. O personagem pode ficar parado ou tentar avançar pela esquerda, mas a história não se desenvolve. Se ficar parado por muito tempo, o tempo da fase acaba e o jogador perde a partida. No jogo Limbo (PLAYDEAD, 2010), o personagem principal acorda, sem muitas explicações de que ambiente ele está, e precisa encontrar sua irmã e fugir de bichos e formas humanas que tentam atacá-lo. Ele pode ficar parado, o que, na maioria das vezes, não vai mudar nada no estado do jogo. Ele também precisa passar por obstáculos obrigatórios para que a história avance, como passar por uma aranha gigante. Ou ele consegue feri-la, o que faz com que ela fuja e libere o caminho, ou é atacado por ela. Não há outra opção. Assim, as ações feitas pelo jogador seguem as possibilidades pensadas pelos desenvolvedores. Para esse tipo de modelo, pode ser dado o nome "colar de pérolas", pois sua lógica lembra um colar aberto, em que há uma linha que liga todos os fatos, e não há variações nesse caminho, como é exemplificado na Figura 8.

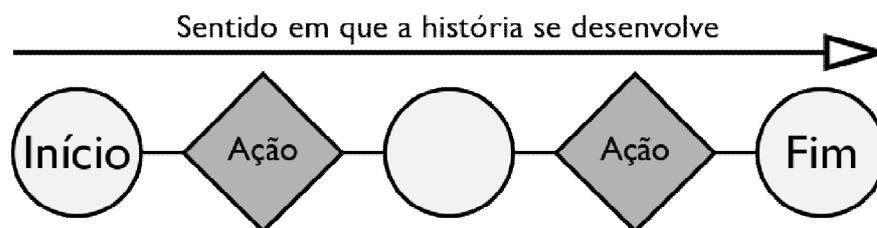


Figura 8: modelo linear que lembra a imagem de um colar de pérolas. Adaptado de Koster (2013)

A Figura 8 também pode ser associada à ordem que uma narrativa acontece em um livro, em que a única ação possível para o leitor é virar a página e ler. Mas, independente de como virar a página, cairá no mesmo momento narrativo (KOSTER, 2013). Isso também tem a ver com o conceito de literatura não ergódica, já tratado na teoria de Aarseth (1997), que diz que a leitura de um livro precisa de um esforço trivial do leitor, para abrir o livro, virar as páginas, ler, entre outras ações. Assim, o jogador, mesmo com esforço não trivial, terá todas as suas ações direcionadas, ou limitadas, a seguir o caminho linear da narrativa do começo até o fim.

Uma segunda possibilidade é a de colocar uma "escolha falsa" (KOSTER, 2013) no caminho que é percorrido, como mostrado na Figura 9. Essa é uma maneira de dar a sensação de agência ao jogador, mas mantendo a narrativa dentro do que foi pensado pelos desenvolvedores, em uma figura parecida com um colar fechado.

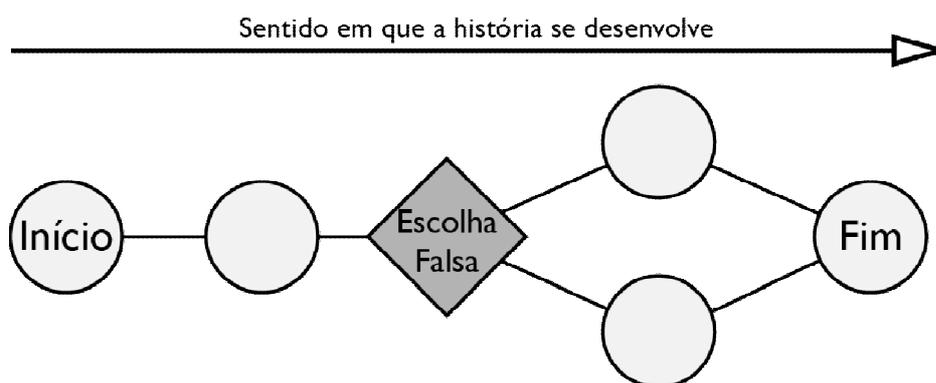


Figura 9: modelo de colar de pérolas com uma escolha falsa. Adaptado de Koster (2013)

O jogador tem que tomar uma decisão em um certo momento. Independente da escolha que for tomada, a narrativa já foi estruturada para que se chegue ao mesmo final. O usuário pode jogar várias vezes, tomando escolhas diferentes, mas sempre chegará ao mesmo final, o que é comum na construção de alguns diálogos. Em *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (NINTENDO EAD, 2011), o personagem Link se depara

com vários diálogos com NPCs²³ em que são dadas duas opções para responder. Quando são diálogos que se tratam da narrativa principal, independente da escolha que é feita, isso vai mudar apenas a resposta do personagem com quem conversa, dentro do próprio diálogo, mas não interfere na história que se desenvolve. Outro exemplo é em *Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean* (MONOLITH SOFT; TRI-CRESCENDO, 2003), em um dos finais possíveis, ao ser descoberto que a personagem Magnus Savyna é uma espiã, um outro personagem, Kalas, pergunta o que o grupo deveria fazer. Aparecem na tela duas opções ao jogador: lutar com ela ou não lutar. Caso o jogador escolha que lutem, eles iniciarão um conflito. Caso escolha para não lutarem, o personagem dirá que essa escolha é uma covardia e a luta acontecerá do mesmo jeito. A escolha do jogador não interfere no que acontecerá, apenas na relação do jogador com o personagem, o que pode mudar as opções de golpes que podem ser dados.

A partir desse modelo, pode ser tratado um outro, desta vez com uma mudança: mais de um final pode ser colocado. Isso dá uma melhor sensação de agência ao jogador, já que as suas escolhas vão realmente mudar o caminho que a narrativa percorre, como é colocado na Figura 10.

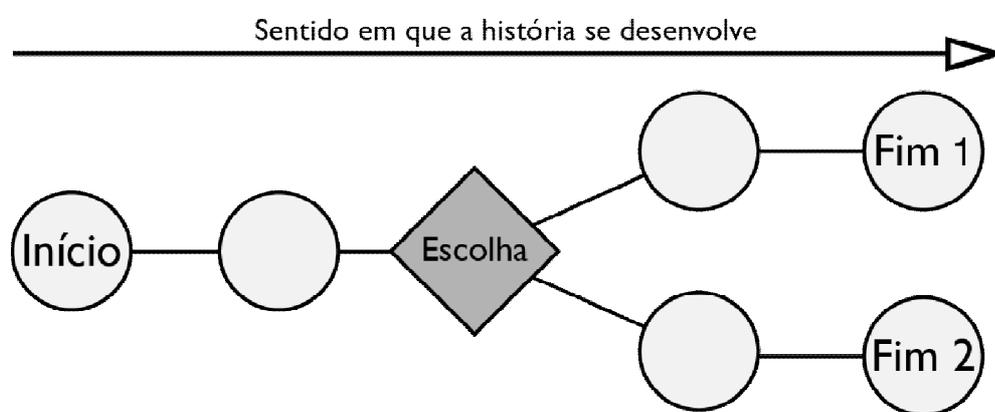


Figura 10: modelo ramificado, mostrando os caminhos para diversos finais. Adaptado de Koster (2013)

Chamada de narrativa ramificada (MAJEWSKI, 2003) ou estrutura *Choose Your Own Adventure* (KOSTER, 2013), permite aos jogadores explorarem algumas possibilidades, mas mantendo sempre todas as opções em um caminho estruturado pelos desenvolvedores. Em alguns pontos o jogador deve escolher: ir pela direita ou pela esquerda, matar ou não um personagem que o ameaça, fugir ou não da polícia, entre

²³ NPC quer dizer *Non-Playable Character*, ou personagem não jogável. Refere-se aos personagens que aparecem nos cenários. O jogador pode até interagir com eles, mas não pode jogar com eles. Em outras palavras, todos os personagens que não podem ser controlados.

outras possibilidades. Cada opção faz com que seja seguido um caminho diferente dentro da narrativa, o que pode levar a diferentes finais. Pode ser exemplificada por vários colares abertos ligados em vários pontos. O nome proposto por Koster (2013), *Choose Your Own Adventure*, remete à série de livros com esse nome (em português, *Escolha a Sua Aventura*), em que a história se desenvolve por meio das escolhas dos leitores e são escritos em segunda pessoa, diferente dos modelos narrativos analisados para livros, o que dá a ideia do narrador conversar diretamente com o leitor. Assim, o leitor passa ao papel do personagem principal. Por exemplo, o texto pode dizer "você bate na porta mas ninguém atende. Você decide: abrir a porta (vá para a página 42); ir embora (vá para a página 51)".

Vários exemplos podem ser dados dentro do universo dos jogos digitais. Em *Chrono Trigger* (SQUARE, 1995), as escolhas feitas, as batalhas ocorridas, possibilitam que existam vários finais, o que traz um outro desafio aos jogadores: descobrir todas as possibilidades que a narrativa pode terminar. Em *Heavy Rain* (QUANTIC DREAM, 2010) acontece o mesmo. Algumas escolhas não vão interferir no percurso da história, mas outras vão alterá-lo, levando o jogador a vários finais possíveis.

Mais um modelo que pode ser tratado é a estrutura de caixa de areia, ou *sandbox* (KOSTER, 2013), como é exemplificado pela Figura 11. Tem a ver com os jogos chamados de *sandbox*, pois funcionam como caixas de areia, em que o jogador pode construir a narrativa a partir de ferramentas que são oferecidas pelos desenvolvedores, criando assim, sua própria narrativa.

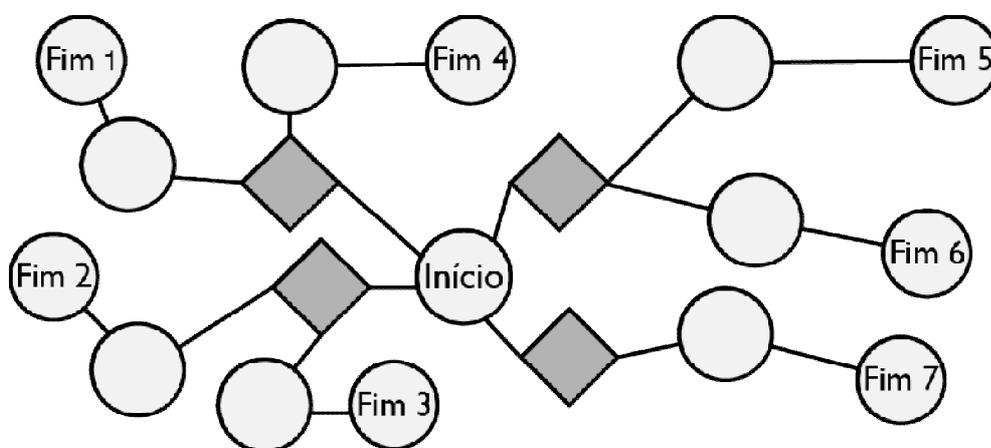


Figura 11: exemplificação do modelo *sandbox*, adaptado de Koster (2013)

A Figura 11 é uma exemplificação bem sucinta. Dependendo o jogo a ser tratado, as escolhas que são possíveis e todas as suas variantes não permitem que as possibilidades narrativas do jogo sejam mostradas em uma figura simples como essa. Um exemplo disso é dentro do Grand Theft Auto V (ROCKSTAR, 2013), ou GTA V, em que se pode chegar a um lugar com um carro, uma moto, a pé, cada opção com suas variações e consequências no estado do jogo: se o carro foi comprado, o estado do jogo será de uma maneira, se foi roubado de um NPC, pode ser que ocorra uma perseguição policial, se alguém foi atropelado ou agredido no caminho, entre outras possibilidades.

Majewski (2003) divide essa estrutura em duas categorias que são muito próximas em suas definições, mas que são pertinentes de serem separadas: o modelo parque de diversões e o modelo de blocos de montar. No parque de diversões, há diversas opções para o jogador explorar o espaço e desenvolver a narrativa espacialmente, por meio de sub-enredos opcionais. Apesar disso, o jogador possui grande liberdade para explorar o ambiente e, em alguns pontos específicos, um trecho da narrativa será desenvolvido. É muito associado aos jogos de RPG, especialmente os MMOs²⁴, em que há um ambiente a ser explorado, como os jogos já citados World of Warcraft (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004) e League of Legends (RIOT GAMES, 2009). Em geral, são jogos que não possuem um final tradicional, que fecha a história ou traz alguma solução para um problema. São jogos sem fim, o que permite que existam jogadores que se conectam cotidianamente durante anos aos servidores para jogarem *online*. Escolhendo realizar os sub-enredos que quiser, o jogador pode desenvolver seu personagem jogável, e suas habilidades, dentro do mundo diegético da maneira que bem entender.

Esse modelo pode ser também acompanhado de outros modelos narrativos, havendo uma história central linear e histórias menores que são opcionais de serem exploradas. Mais uma vez pode ser tomado o título GTA V (ROCKSTAR, 2013) como exemplo. Nele, há uma narrativa principal que pode ser explorada para se chegar ao seu objetivo. Essa narrativa, continuação dos outros jogos da série, traz 3 personagens jogáveis com alguns objetivos que são pré-determinados, como assaltar bancos. Mas o jogador também pode explorar o ambiente em busca de outras possibilidades, ou

²⁴ MMO se refere aos jogos em rede para múltiplos jogadores, ou *Massively Multiplayer Online Game*. Neles, há várias pessoas jogando ao mesmo tempo e interagindo por meio da Internet, como os dois exemplos citados, World of Warcraft (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004) e League of Legends (RIOT GAMES, 2009).

cumprir as *side quests*²⁵ e criar outras situações que vão mudar o estado do jogo. É possível, por exemplo, assaltar lojas de conveniência para conseguir dinheiro, realizar corridas de carro na rua, entre outros exemplos de missões complementares à missão principal do jogo. Nesse título, a liberdade dada ao jogador é muito maior do que nos outros modelos narrativos, o que permite que a exploração do ambiente seja muito mais extensa do que cumprir o objetivo principal. Porém, como já foi dito antes sobre a questão da liberdade do jogador em modificar a narrativa, esses jogos costumam ter enredos bem mais simples do que nos outros modelos em que há mais restrições no sentido de agência dado ao jogador.

Por fim, o último modelo a ser analisado é o modelo de blocos de montar (MAJEWSKI, 2003). Diferente dos outros modelos, que são sistemas para se contar histórias, este último modelo é um sistema para se criar histórias. São lembrados dois exemplos que já foram citados: Sim City (MAXIS, 1989) e The Sims (MAXIS, 2000). São jogos em que não há um objetivo específico, e que o usuário pode criar seus objetivos, já que tem a liberdade de criar suas próprias narrativas com as ferramentas oferecidas pelos desenvolvedores, como já foi tratado sobre a definição de jogo. Seguindo o conceito de Jesper Juul (2005), essa categoria não segue as 6 regras do modelo clássico, sendo considerada como uma categoria de casos limítrofes. Também, como já foi tratado, são exemplos do conceito de *cyberdrama* de Janet Murray, por serem ferramentas de criação.

Um jogo interessante de ser lembrado sobre a questão narrativa é Stanley Parable (GALACTIC CAFE, 2011), pois discute a questão das escolhas dadas ao personagem. Neste título, o personagem principal é Stanley, um funcionário que vai todo dia para uma empresa e realiza sempre as mesmas tarefas. Sua função é apertar botões no computador, conforme as instruções que aparecem na tela. Um dia, ao chegar no escritório, percebe que não há ninguém lá e resolve sair de sua sala e explorar o prédio. Além de ser um jogo que possui um narrador, que conta todas as ações que o personagem deve seguir, é um exemplo interessante, pois há uma relação muito forte entre o narrador e o jogo. Existe uma possibilidade de se realizar tudo conforme o narrador diz, o que leva o personagem a uma sala secreta e descobre que era

²⁵ As *side quests* são missões complementares dadas ao personagem por meio dos sub-enredos. Há um objetivo principal que precisa ser alcançado, e objetivos menores que são opcionais, missões que não são obrigatórias de serem cumpridas para se chegar ao final do jogo.

monitorado o tempo todo na empresa, era apenas alguém preso a ordens dadas pela tela. O que pode levar ao final em que o personagem desliga o sistema de energia do prédio e sai em liberdade por um lugar com árvores e o céu ensolarado. Mas o personagem pode desobedecer o narrador, e aí está o ponto importante do jogo. Um exemplo disso é quando o personagem se depara com duas portas. É dito que ele vai entrar na porta da esquerda. Caso o jogador resolva ir pela porta da direita, o narrador diz: "Esse não era o caminho correto para a sala de reuniões, e Stanley sabia disso perfeitamente bem. Talvez ele quisesse dar uma paradinha na sala dos funcionários primeiro, só para admirá-la" (GALACTIC CAFE, 2011). Um outro exemplo é que, em algum momentos, o jogador pode fazer com que o personagem fique parado sem realizar nenhuma ação. O narrador falará sobre isso. A Figura 12 mostra um momento em que o jogador resolve que Stanley entre em um armário de vassouras e fica parado lá dentro.



Figura 12: imagem de dentro do armário de vassouras, com a fala do narrador: "Você ainda... você realmente ainda está dentro do armário de vassouras? Sem fazer nada? Por que?"
(imagem extraída do próprio jogo)

Ou seja, em cada possibilidade de escolha, o narrador diz para fazer uma coisa. Se o jogador decide fazer outra coisa, o narrador vai falar sobre isso, tentar refazer a escolha, ou até mesmo brigar com o personagem e ir embora, deixando o jogo sem narrador, como acontece em um dos finais possíveis. Outro exemplo dentro desse jogo é de que, em um momento, o narrador começa a tratar sobre as escolhas que são feitas dentro do jogo. Em uma tentativa de fazer o seu próprio caminho com o personagem,

acaba chegando a uma sala com uma lista escrita na parede. Percebe que todos os passos feitos foram antecipados pelos desenvolvedores e estão escrito na lista. Isso inclui os itens "filosofia sem sentido", sobre um momento em que o narrador começa a falar sobre o poder de escolha que existe dentro do jogo; "aventura em território inexplorado", que se refere ao momento em que o narrador resolve deixar o objetivo do jogo de lado e criar um novo caminho para o personagem percorrer, criando uma nova narrativa. De maneira resumida, é um jogo que mostra que, apesar de parecer livre, todos os comportamentos foram determinados pelos desenvolvedores, em uma falsa sensação de agência no contexto narrativo, o que quer dizer que todas as possibilidades narrativas já estavam pré-determinadas, já estavam embutidas dentro do sistema de regras, apenas esperando que o jogador chegasse a cada uma delas.

1.7. Narrativas impositivas e expressivas

Como pôde ser visto no tópico anterior, desde a primeira estrutura apresentada até a última, aos poucos, é dada maior liberdade ao jogador para que possa tomar decisões que alteram o percurso da história dentro do jogo. Os jogos do tipo *sandbox*, oferecem um maior sentimento de agência do que os mais lineares. Assim, são mais focados para que o jogador construa a história como quiser. O jogo serve apenas como uma ferramenta, uma base para a história ser construída, sendo o jogador um co-autor mais responsável pela história do que nos jogos lineares. Estes, são focados na história criada pelos desenvolvedores. Há, dessa maneira, dois modelos gerais para as narrativas (KOSTER, 2002), seguindo o foco da narrativa: o modelo da narrativa impositiva (ou *impositional narrative*) e a narrativa expressiva (ou *expressive narrative*).

O primeiro modelo é o da narrativa impositiva, em que é focada a visão do desenvolvedor sobre o sistema, ou seja, são jogos em que o desenvolvedor se expressa ao jogador. A identidade do personagem é colocada acima da identidade do jogador, havendo uma imposição da identidade do personagem principal. Os comportamentos também são impostos: são possíveis de serem feitas só as ações que fazem sentido para a história existente, como foi visto nos modelos de narrativa que restringem as ações que o personagem pode realizar. Em Pokémon Red (GAME FREAK, 1996), o personagem principal é uma criança que sonha em ser o maior treinador de Pokémon²⁶ do mundo e

²⁶ Pokémon é tanto o nome da franquia de jogos (além de desenhos animados, filmes, entre outros) quanto o nome dos seres que habitam esse universo ficcional. Como é explicado dentro do jogo, são seres que podem

sai de sua casa para realizar esse sonho. Logo no começo do jogo, recebe o seu primeiro Pokémon do Professor Oak, que explica que há outros pelo mundo. O professor dá ao personagem e a seu neto, que servirá como um antagonista durante toda a história, a missão de capturar todos os tipos de Pokémon existentes. O personagem deve também lutar contra outros treinadores, líderes de ginásio e a Elite dos 4, que é composta dos melhores treinadores existentes, para receber o título de campeão da Liga Pokémon. Esses são os objetivos do jogo: vencer a Elite dos 4 e capturar todas os tipos de Pokémon. E são alcançados por meio de lutas entre as criaturas capturadas, e pela exploração do ambiente, que pode ser feita a pé, de bicicleta, voando ou nadando, em busca de itens, Pokémon raros e a resolução de alguns quebra-cabeças embutidos no espaço. Além disso, é preciso derrotar um grupo de vilões, chamado de Equipe Rocket, também por meio da luta com o uso dos Pokémon. Esse grupo serve como um obstáculo em vários trechos da história. Toda essa narrativa é imposta ao jogador. Ou seja, não é possível que o personagem ande pelos ambientes sem ter um Pokémon com ele, pois é considerado perigoso andar sem um deles, ou que seja contra essas lutas que fazem parte da cultura dentro do universo em que a história acontece. Não é possível também que queira se juntar aos vilões, como é proposto a ele antes de várias lutas com os personagens da Equipe Rocket. A Figura 13 mostra uma dessas situações, que acontece na Rota 24, depois de sair da Cidade de Cerulean.



Figura 13: membro da Equipe Rocket perguntando várias vezes ao personagem principal se ele quer entrar para a equipe. A única opção dada ao jogador é de avançar o texto do diálogo.
(Imagem extraída do próprio jogo)

ser capturados por treinadores e utilizados em combates com outros treinadores, o que é a mecânica principal da maioria dos jogos que pertencem à franquia.

Nesse caso, o vilão pergunta se o personagem não quer se juntar à Equipe Rocket, mas não são dadas escolhas para o jogador decidir. O membro da equipe insiste várias vezes. No último diálogo da sequência, diz que tem uma estratégia para convencer o personagem a aceitar seu convite, que é uma luta entre Pokémon. Caso a luta seja ganha pelo personagem principal, o vilão apenas diz que ele daria um bom membro da equipe e deixa o personagem seguir seu caminho. Caso perca a luta, retorna ao último Centro Pokémon²⁷ visitado e há a chance de lutar novamente. Porém, o diálogo se repete da mesma maneira. Tudo acontece como foi elaborado pelos desenvolvedores, deixando poucas escolhas ao jogador. Dito de outra maneira, essas questões são impostas ao jogador, que deve aceitá-las para que a história se desenvolva.

Esse modelo de narrativa impositiva é muito comum em jogos que possuem uma narrativa bem elaborada, como é o caso de Braid (NUMBER NONE, 2008). Há uma história para contar e um caminho traçado para o jogador percorrer. Apesar da falta de liberdade em modificar a narrativa, é um exemplo interessante devido às metáforas que compõem essa narrativa. Logo no começo, o personagem principal Tim se encontra na rua, e pode entrar em uma casa. Essa casa possui uma porta em cada cômodo, que leva a uma espécie de sala feita de nuvens, em que há livros e outras portas. Essas portas darão acesso às fases. Já os livros trazem uma história sobre Tim. Logo no começo do jogo, nos primeiros livros, há as informações de que Tim precisa resgatar uma princesa de um monstro, e precisa fazer isso porque cometeu um erro. A Figura 14 serve para exemplificar esse contexto.

²⁷ Centros Pokémon são como hospitais para recuperar os Pokémon depois de lutas.

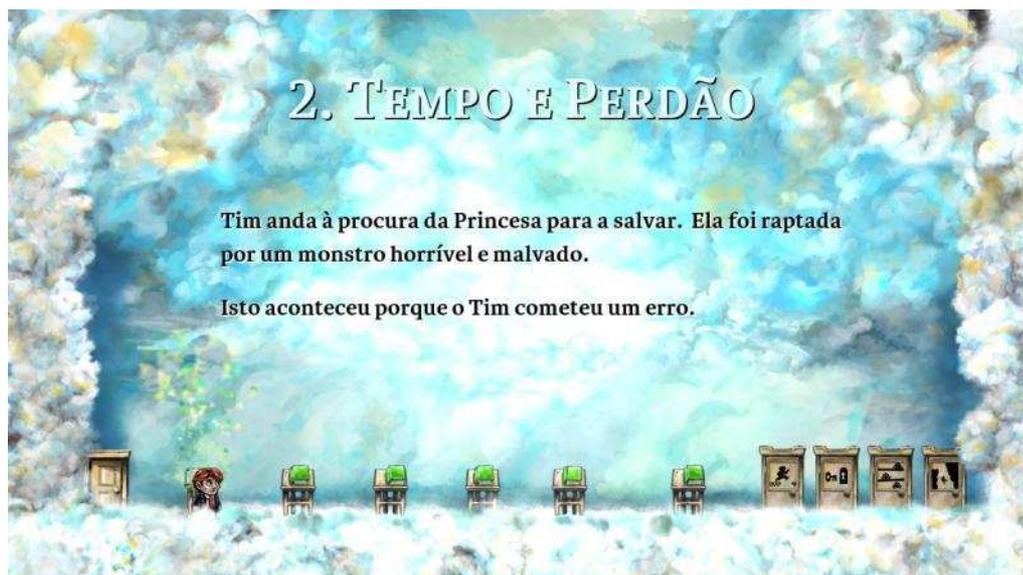


Figura 14: um dos textos de Braid, com a história criada pelo desenvolvedor. (imagem extraída do jogo)

Nessa imagem, o personagem Tim se encontra de frente ao primeiro livro, em que aparece o texto falando sobre a princesa e sobre ele ter cometido um erro. Na direita é possível ver as portas que dão acesso a cada uma das fases desse cômodo, intitulado Tempo e Perdão. Os textos depois falam sobre a ação de errar e o desejo de poder voltar no tempo e aprender com os erros sem sofrer as consequências. Em cada uma dos cômodos, os textos falam sobre uma questão e possuem uma relação direta com a mecânica que existe nas fases de cada cômodo. O que era para ser uma história simples de um herói tentando resgatar uma princesa, torna-se uma narrativa metafórica que pode ter várias interpretações, apesar dos textos serem sempre os mesmos²⁸ e o jogador ter que seguir os passos que foram determinados pelo desenvolvedor.

O segundo modelo é o da narrativa expressiva, em que é imposta a visão do jogador sobre o sistema, considerando, é claro, as limitações desse sistema digital (KOSTER, 2002). Em outras palavras, é sobre o jogador se expressar, utilizando as ferramentas que são dadas a ele pelo desenvolvedor. Não é imposta uma identidade nem um comportamento e, dessa maneira, a narrativa se desenvolve pela visão do jogador. Cities: Skylines (COLOSSAL ORDER, 2015) é um jogo, ou simulador, em que são dadas as ferramentas para se construir uma cidade, de um jeito parecido com o jogo já citado Sim City (MAXIS, 1989). O jogador possui vários itens para escolher e desenvolver uma cidade, e criar seus próprios objetivos a partir disso. As cidades podem ser criadas de

²⁸ Isso sem contar alguns fragmentos de textos que são escondidos e mudam a interpretação sobre outros fragmentos quando adicionados à narrativa.

maneiras variadas e é dada grande liberdade ao jogador. Podem ser feitas praças, escolas, hospitais onde o jogador achar mais conveniente, construir estradas com formatos variados, aumentar e diminuir os impostos, entre outras funções que mostram um grande domínio do jogador sobre o ambiente. As cidades criadas também podem ser compartilhadas pela Internet, para que outros jogadores vejam o que foi criado.

Outro jogo que merece atenção sobre essa questão é Minecraft (MOJANG SPECIFICATIONS, 2011). Dentro dos modos de jogar que podem ser escolhidos, dois merecem ser citados: o *survival* e o *creative*. O modo *survival* possui obstáculos e desafios, além de um final. O objetivo dado ao jogador é de chegar a esse final e lutar contra um dragão. O personagem também precisa sobreviver a ataques de monstros, construir um abrigo para se proteger, conseguir comida e construir ferramentas para explorar o ambiente e chegar à última dimensão onde há o dragão. Tudo isso precisa ser feito com os blocos que estão disponíveis no ambiente, em quantidade limitada. Já no modo *creative*, não existem desafios nem conflitos com monstros, o foco é na construção. Os blocos são oferecidos de maneira ilimitada ao jogador, que pode elaborar construções do jeito que quiser, em uma maneira digital de se expressar. Muitas vezes, o jogo serve mais como um *software* de criação 3D ou de desenho, do que propriamente um jogo. A Figura 15 mostra um exemplo de criação dentro desse modo de jogar. Apesar de haver um objetivo no primeiro modo, este jogo é um bom exemplo sobre como dar liberdade ao jogador para criar o que quiser dentro do espaço. Claro que seguindo as limitações do sistema: todos os blocos são quadrados, o que impede que seja feita, por exemplo, uma bola.



Figura 15: captura de tela com exemplo de criação dentro do jogo Minecraft.
Fonte da imagem: (ENVIRONMENT, 2014)

A Figura 15 mostra uma imagem de um projeto do governo dinamarquês que realizou o mapeamento de todo o país dentro do jogo, para usos educacionais. Assim, foi criada uma versão de todo o país dentro do jogo, servindo também como uma ferramenta de modelagem 3D.

1.8. Narrativas embutidas, emergentes, progressivas

Lembrando mais uma vez dos modelos de estruturas narrativas, eles tratam, de uma maneira ou de outra, a respeito da liberdade do usuário em modificar a narrativa que lhe é apresentada durante uma partida. Principalmente nos primeiros modelos, o colar de pérolas e sua variação com ramificações, a narrativa segue o que foi planejado pelos desenvolvedores, oferecendo pouca liberdade, ou quase nenhuma, aos jogadores para que possam explorar a narrativa. Ou seja, o jogador fica mais preso à narrativa que foi planejada. Essa narrativa que já existe no jogo é chamada de incorporada (LEBLANC, 1999 *apud* SALEN; ZIMMERMAN, 2012b [2004]) ou emoldurada (BISSEL, 2011). É a narrativa que existe antes que o jogador interaja com o sistema, servindo como um contexto para a história, ou um enredo pré-gerado. É importante porque sem esse enredo, o jogo se torna apenas uma atividade mecânica de buscar itens e matar vilões, sem um sentido para essas ações (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b [2004]). Ao se jogar um título que segue uma narrativa ramificada, todas as opções de conversa com personagens, todos os finais que foram elaborados, todos os lugares que serão obrigatórios para o personagem passar, enfim, tudo que já foi pré-estabelecido, está nessa narrativa emoldurada ou incorporada.

Gone Home (THE FULLBRIGHT COMPANY, 2013) trata de uma jovem, Kaitlin, que acabou de voltar de viagem para a casa dos pais, mas a casa está vazia. A personagem anda pela casa encontrando vários objetos jogados no chão, papéis com escritas, e objetos que fazem com que ela saiba de trechos do diário da sua irmã mais nova e vai descobrindo, aos poucos, os dramas que existem na sua família, ligando trechos da história aos poucos. Tudo isso faz parte da narrativa incorporada, ou emoldurada, pois já estava ali, já fazia parte do roteiro do jogo que esses objetos estivessem onde foram achados, que a família fosse problemática, ou que estivesse chovendo quando Kaitlin chega à casa. Os áudios que são oferecidos do diário não são alterados conforme o jogo avança, já estão na estrutura do jogo, esperando para serem

encontrados, conforme foram programados. Mas a ordem em que serão encontrados, o tempo que demorarão para serem encontrados, já não faz parte mais desse tipo de narrativa.

Esse conceito de narrativa embutida tem a ver com a ideia de estrutura progressiva, proposta por Jesper Juul (2002). Em jogos que seguem essas estruturas em que tudo é planejado, sem dar muitas possibilidades ao jogador, há uma progressão dos acontecimentos, conforme a narrativa avança. Em um jogo puramente progressivo, o esforço que o jogador precisa fazer é apenas de realizar os movimentos pré-determinados pelos desenvolvedores na ordem em que foram pensados. Jogos com essa estrutura progressiva costumam ter um final e não costumam ser jogados muitas vezes, já que as ações que precisam ser feitas para se concluir a história serão sempre as mesmas. Assim, todo o comportamento que precisa ser feito se encontra determinado nas regras do sistema.

Em *To The Moon* (FREEBIRD GAMES, 2011), existe uma empresa, chamada Sigmund Corp, que trabalha com uma tecnologia que consegue modificar memórias. O jogo se passa com dois funcionários, Dr^a. Eva Rosalene e Dr. Neil Watts, tentando mudar as memórias de um senhor em estado terminal, que sempre sonhou em ir para a lua, para que ele realize esse desejo dentro de suas memórias. Apesar das várias possibilidades narrativas que poderiam surgir dessa história, o jogo possui uma estrutura progressiva bem rígida, em que é dada pouca liberdade ao jogador, que precisa seguir os comportamentos pré-estabelecidos pelos desenvolvedores para avançar na narrativa. Se é pedido para que atravesse uma determinada porta, o jogador não conseguirá atravessar outra porta. Mas há algumas possibilidades de se andar por caminhos mais curtos ou mais longos e, em algumas partes, escolher com qual dos dois cientistas jogar, o que faz parte de uma narrativa vinda da interação do jogador com o ambiente.

Essa outra narrativa é chamada de narrativa emergente (LEBLANC, 1999 *apud* SALEN; ZIMMERMAN, 2012b [2004]; JUUL, 2002) ou ludonarrativa (BISSEL, 2011). Ela surge das regras do jogo e, principalmente, do comportamento do jogador. Essa é a narrativa que "emerge" da ação de jogar, ela acontece enquanto a partida é jogada. Como lembra Salen e Zimmerman, "as abordagens narrativas emergentes enfatizam as maneiras como os jogadores interagem com um sistema de jogo para produzir uma experiência narrativa única para cada jogador" (2012b [2004], p 106). Ou seja, a

narrativa emergente tem mais a ver com o comportamento do jogador do que com os desenvolvedores. Assim, esse conceito pode ser associado aos conceitos vistos no tópico anterior, sobre a narrativa impositiva e expressiva. Uma narrativa com caráter mais expressivo vai permitir uma narrativa emergente mais diversificada, porque dá mais possibilidades de ação para os jogadores.

Por meio dessa emergência, podem acontecer comportamentos do jogador que vão contra algumas regras narrativas. É difícil dizer se são comportamentos que não foram planejados pelos desenvolvedores, porque para chegar nessa conclusão seria necessário perguntar aos desenvolvedores se eles pensaram nessas possibilidades (JUUL, 2002). É comum que o jogador encontre uma maneira bem diferente da maneira esperada de passar por alguns obstáculos. Isso costuma acontecer em partes em que há um enigma ou quebra-cabeça para ser resolvido. Em muitos casos, os desenvolvedores podem pensar em várias possibilidades para resolver um desafio mas, pela emergência, os jogadores podem encontrar outras maneiras.

Em uma parte de Pokémon Red (GAME FREAK, 1996), o jogador precisa conseguir um item para ensinar um de seus Pokémon um ataque chamado *Flash*. Fora de batalha, ou seja, andando pelo ambiente, esse ataque serve para iluminar lugares escuros, como o lugar chamado *Rock Tunnel*. É um caminho escuro e é muito difícil andar por ele sem iluminação, o que serve como um bloqueio da narrativa: o personagem só consegue passar por ele e avançar pelo jogo depois que conseguiu o item. Alguns NPCs até falam ao personagem principal que ele precisa desse golpe para conseguir passar pelo túnel. Porém, basta pesquisar na Internet e ver vídeos no YouTube (YOUTUBE, 2015) de jogadores explicando como passar por todo o caminho sem usar esse item, o que é algo que é inesperado considerando a narrativa do jogo. Pode-se dizer que, de certo modo, é um comportamento que quebra as regras narrativas, mas não quebra as regras do sistema do jogo.

Citando mais uma vez o jogo Stanley Parable (GALACTIC CAFE, 2011), em uma parte, ao deixar de seguir os comandos falados pelo narrador, o jogador consegue atravessar uma janela e cair em uma área totalmente branca, o que parece ter sido uma falha do jogo, ou algo que não foi pensado pelos desenvolvedores, de que o jogador poderia tentar atravessar uma das várias janelas que existem no escritório. Mas, depois de um tempo de atravessar a janela, o narrador diz: "No começo Stanley achou que havia quebrado o mapa, até que ele ouviu essa narração e percebeu que era parte do design do

jogo o tempo inteiro." (GALACTIC CAFE, 2011). Nesse caso, um comportamento que se esperava ser emergente é, na verdade, algo embutido.

Por último, é importante dizer que essas características não são excludentes, os jogos digitais costumam ter tanto estruturas progressivas quanto emergentes. Por mais que um jogo seja de caráter progressivo e tenha uma narrativa embutida extremamente linear, ainda produzirá uma narrativa emergente quando for jogado. Em alguns casos essa emergência é mais vista e em outros casos é menos vista, como pode ser analisado nos exemplos dados para cada tipo de estrutura. Em jogos com caráter fortemente emergente, como os jogos do modelo de blocos de montar, ainda há uma estrutura progressiva das limitações que o sistema possui. Por fim, é possível ver que esses conceitos estão fortemente ligados às ideias de narrativa expressiva e impositiva. Todos esses conceitos explicados são úteis para se analisar qualquer jogos digital do seu ponto de vista narrativo, como vai ser visto nas análises feitas com os jogos selecionados para a pesquisa de campo, como será tratado no Capítulo 2. Esses conceitos também serão utilizados para a análise dos dados coletados, o que será visto no Capítulo 3.

2. Pesquisa de campo

A segunda parte do projeto consistiu de uma pesquisa com jogos e jogadores, que foi dividida em cinco etapas: pesquisa dos possíveis jogos a serem utilizados no trabalho, estudo dos jogos com base nos conceitos analisados na etapa teórica, elaboração dos questionários de caráter qualitativo, aplicação dos questionários e análise dos resultados coletados. A seguir são tratadas cada uma dessas etapas.

2.1. Pesquisa de possíveis jogos

Foram elaborados alguns critérios para a escolha dos jogos. O primeiro desses critérios foi, por causa da proposta da pesquisa, que os jogos tivessem uma narrativa atrelada de maneira considerável à mecânica do jogo. Ou seja, que esperassem a resposta emocional do componente estético narrativo, conforme foi tratado na teoria MDA (HUNICKLE; LEBLANC; ZUBEK, 2004). Assim, seriam jogos que fossem considerados narrativos, possuindo os conceitos básicos da narrativa que foram já analisados para este tipo de meio expressivo: um personagem realizando ações em um lugar. Desta maneira, não poderiam ser utilizados jogos abstratos como, por exemplo, Tetris (PAJITNOV, 1984), que não espera do jogador uma experiência narrativa; ou sem um final narrativo como, por exemplo, os da categoria Runner, em que pode até existir um personagem que realiza ações em um ambiente, porém o objetivo do jogo é apenas marcar uma pontuação alta, sendo jogos com maior foco na mecânica. Nesta categoria podem ser dados como exemplo os populares jogos para celular e *tablet* Temple Run (IMANGI STUDIOS, 2011) e Subway Surfers (KYLO, 2012). Nesses dois jogos, o final é dado quando o personagem principal é alcançado pelos inimigos (no primeiro os macacos e no segundo o guarda), o que acontece quando o personagem não consegue desviar de um obstáculo. Também não poderiam ser usados jogos que possuem a narrativa apenas como uma estrutura em segundo plano, como acontece, por exemplo, nos jogos de simulação de esporte (WOLF, 2001), como as séries FIFA (EA SPORTS, 2014) ou Winning Eleven (KONAMI, 2014).

O segundo critério foi que os jogos tivessem uma mecânica narrativa do tipo impositiva e linear, de preferência do modelo de colar de pérolas aberto. Foi pensado em escolher narrativas impositivas, pois nelas há a expressão do desenvolvedor e o foco da pesquisa foi de analisar como os jogadores iriam interpretar essa expressão. O fato de serem escolhidas narrativas lineares foi pensado para que os vários jogadores

passassem por um percurso narrativo igual dentro do jogo. Um título que tivesse mais possibilidades emergentes é interessante para comparar as interpretações subjetivas, mas traria dificuldade para a análise, caso cada jogador resolvesse seguir um caminho e lidar com obstáculos e objetivos diferentes, pois cada um estaria praticamente em um jogo diferente.

O terceiro critério foi que os títulos estivessem disponíveis on-line e funcionassem diretamente em um navegador. Assim, poderiam ser jogados no computador sem a necessidade de instalações ou pagar por algo, nem precisariam do uso de consoles dedicados ou controles além do teclado ou do mouse. Isso também serviu para que as pessoas que aceitassem participar da pesquisa tivessem apenas que jogar e responder ao questionário, sem se preocuparem com instalações ou uso de licenças para os jogos, o que poderia ser um fator de desistência possível.

O quarto critério é que deveriam ser jogos classificados nas categorias de jogos narrativos, jogos de arte ou jogos filosóficos. Melhor dizendo, jogos que possuíssem uma mensagem crítica a ser interpretada. Deveriam ser também jogos com grande número de acessos e avaliações altas nos principais sites de jogos *online*. Foram pesquisados 3 sites entre os vários existentes na Internet: NewGrounds (NEWGROUNDS, 2015), Armor Games (ARMORGAMES, 2015) e Kongregate (KONGREGATE, 2015). Por meio dessas seções, dos critérios estabelecidos, da avaliação dos usuários e da quantidade de vezes que foram jogados, foram separados 10 títulos: Apples in The Tree (MASTERMEROL, 2010), Endeavor (ZILLIX, 2010), William and Sly 2 (KAJENX, 2011), Little Wheel (FASTGAMES, 2009), Aether (MCMILLEN; GLAIEL, 2008), Pretentious Game (KEYBOL, 2012), One and One Story (MATX, 2011), The Company of Myself (2DARRAY, 2009), Coma (BRUSH, 2010) e Every Day the Same Dream (MOLLEINDUSTRIA, 2009).

Por fim, foram estabelecidos mais dois critérios: o tempo de jogo e a dificuldade em cada um. Sobre o tempo médio de jogo, teriam que ser jogos de duração curta, que pudessem ser jogados até o final em menos de 20 minutos. Já sobre a dificuldade, deveriam ser jogos relativamente fáceis em sua mecânica em comparação a outros títulos, além de possuírem uma narrativa de fácil interpretação. Os títulos separados foram jogados e suas características brevemente analisadas, buscando questões sobre a narrativa que seriam interessantes de serem trabalhadas na pesquisa para alcançar os objetivos do projeto, conforme é tratado a seguir.

2.2. Análise breve dos jogos

Apples in The Tree (MASTERMEROL, 2010) é o tipo de jogo que não mostra uma história ou objetivos explícitos. Começa com uma moça em um ambiente que pode explorar e interagir com outros personagens. O objetivo do jogo é explorar o ambiente, resolver quebra-cabeças até chegar a uma árvore 4 vezes para pegar maçãs. A mecânica do jogo torna necessário usar o mouse e o teclado para jogar. Apesar do jogo trazer questões interessantes para serem analisadas na história, a mecânica exige um pouco de coordenação motora, e algumas partes apresentam certa dificuldade. Por isso, foi preferido que o jogo não participasse da pesquisa.

Outro jogo que foi analisado é Endeavor (ZILLIX, 2010). Nas palavras do desenvolvedor, "é um jogo sobre um anão tentando descobrir um segredo antigo. Ou talvez é sobre explorar, escalar e nadar. Ou talvez é sobre coletar *power ups* e tesouros. Ou possivelmente é apenas sobre matar coisas"²⁹ (ZILLIX, 2010). Essa descrição é interessante por mostrar diversas maneiras de como um mesmo jogo pode ser interpretado, das várias experiências que um mesmo jogo com um mesmo objetivo pode oferecer de acordo com a interpretação do jogador e do que deseja ao experienciar um jogo. Esta questão será melhor tratada na pesquisa prática que foi feita com usuários. Por trazer um ambiente muito extenso para exploração, com diversas possibilidades de final, este jogo também foi deixado de fora da pesquisa.

William and Sly 2 (KAJENX, 2011) traz uma raposa que vai ajudar um personagem chamado William a recuperar o jornal que ele queria ler, mas que foi roubado por gnomos. O jogo possui um visual bem detalhado, um ambiente extenso para ser explorado e diversas tarefas para a raposa como, por exemplo, coletar 100 cogumelos. Apesar das possibilidades de análise, é um jogo extenso e traz uma narrativa simples. Por isso, este jogo também foi deixado de fora.

Outro jogo foi Little Wheel (FASTGAMES, 2009), que mostra uma cidade de robôs. Um dia, há um acidente no gerador principal de energia e toda a cidade é desligada, inclusive os cidadãos robôs. 10 mil anos depois, um raio cai em um robô e o desperta. A partir daí, ele precisa resolver quebra-cabeças e interagir com o ambiente repleto de robôs desligados para conseguir ligar a eletricidade da cidade. Esse jogo é

²⁹ Tradução livre do original: "Endeavor is a game about a dwarf trying to uncover an ancient secret. Or maybe it's about exploring, climbing, and swimming. Or perhaps it's about collecting powerups and treasure. Or possibly it's just about killing things."

rápido para se concluir, porém a narrativa é bem simples e a interação é muito limitada, com todas as ações que devem ser feitas pelo personagem mostradas ao jogador. Por isso, também não foi utilizado na pesquisa prática.

Aether (MCMILLEN; GLAIEL, 2008) é baseado na infância do desenvolvedor, Edmund McMillen, e possui uma narrativa interessante sobre a solidão de um menino e seu amigo imaginário. Neste jogo, é necessário visitar planetas e resolver quebra-cabeças, encontrando personagens diversos, cada um passando por um problema e depois, voltar ao planeta Terra. No entanto, a mecânica para se jogar não é muito simples, também necessita do uso de teclado e mouse simultaneamente, o que poderia trazer dificuldade para a população da pesquisa, por isso esse jogo não foi utilizado.

Dos outros jogos, dois jogos trazem uma história de amor. Pretentious Game (KEYBOL, 2012) mostra uma história amorosa em 4 partes, cada uma trazendo um ponto de vista. A história é explicada por meio de textos que aparecem nas fases e a mecânica varia conforme a situação em que os personagens se encontram. O outro jogo é One and One Story (MATX, 2011) que mostra uma história de amor entre um menino e uma menina. O jogo explica, também por meio de textos que aparecem na tela, sobre os problemas no relacionamento dos dois. O jogador pode alternar o controle entre os dois personagens, movimentando um de cada vez pelo ambiente. A mecânica do jogo se altera com o passar do tempo: em uma fase o movimento da personagem feminina não pode ser controlado, em outra fase ela se movimenta para o lado oposto que o personagem masculino está sendo controlado pelo jogador, entre outras possibilidades. Essa mecânica é próxima da existente em outro dos jogos selecionados, The Company of Myself (2DARRAY, 2009). Este jogo conta a história de um homem chamado Jack, que está internado em um hospício e conta ao jogador a sua história, por meio de textos que aparecem na tela. Em algumas fases, sua amada, chamada Kathryn, aparece e é possível alternar o controle entre os dois dentro da fase. Essa questão das fases que trazem textos foi um ponto interessante de ser visto para a pesquisa de campo. Desses 3 jogos, o terceiro foi escolhido, por possuir uma narrativa mais detalhada e os textos trazerem mais informações ao jogador do que os outros dois, apesar de possuir uma certa dificuldade em algumas fases.

O penúltimo jogo é Coma (BRUSH, 2010), em que o personagem Pete acorda e descobre que seu pai prendeu seu passarinho em uma jaula. Ao libertar o passarinho, descobre que seu pai também prendeu sua irmã no porão. Pete sai de casa,

acompanhado do passarinho, para tentar resgatar a sua irmã, sem saber como abrir o porão. Encontra diversos personagens no caminho com os quais interage, incluindo seu pai que ameaça matá-lo caso não obedeça suas ordens. Em alguns ambientes há frases escritas na parede, como "acorde Pete!" ou "esse mundo é uma mentira". Apesar de possuir uma narrativa que permite uma análise profunda sobre diversos fatores, o jogo possui algumas partes um tanto difíceis para se avançar, e os textos se encontram em um espaço muito reduzido da tela, o que foi um ponto negativo para este jogo, novamente pela preocupação que muitos usuários desistissem de jogá-lo. Por isso, foi preferido que não participasse da pesquisa.

O último é *Every Day the Same Dream* (MOLLEINDUSTRIA, 2009), que trata de um personagem que segue todos os dias uma mesma rotina, mas possui uma chance de escapar dessa rotina por meio de 5 passos que precisa descobrir explorando o espaço. Este jogo se mostrou ideal para a análise, por possuir uma mecânica simples, pouca dificuldade em se concluir, além da narrativa possuir uma mensagem crítica sobre um aspecto comum da vida que é o trabalho, que é algo de interesse para se pesquisar como os jogadores observariam essa mensagem. Assim, foram separados dois jogos para a análise: *The Company of Myself* (2DARRAY, 2009) e *Every Day the Same Dream* (MOLLEINDUSTRIA, 2009), que serão analisados de maneira mais profunda no próximo tópico.

Ao verificar as características dos 10 jogos descritos, não há como não pensar sobre as definições de jogo analisadas no início da pesquisa. Retomando o que é dito por Salen e Zimmerman: "Um *jogo* é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável" (2012a [2004], p. 95). E por Juul: são baseados em regras, possuem resultados variáveis e quantificáveis, há atribuição de valor aos resultados, há esforço do jogador, o jogador é ligado emocionalmente ao resultado e as consequências são negociáveis (2005). Todos esses jogos são compostos por um sistema com regras, em um ambiente artificial. Há esforço do jogador para se chegar ao objetivo, além dos jogadores poderem ter envolvimento emocional com o resultado, ainda mais se tratando de jogos com narrativas bem elaboradas.

Já a questão dos resultados, ou objetivos, que é tratada nas teorias é um ponto a ser visto com mais atenção. Todos esses jogos possuem uma narrativa atrelada às regras. As narrativas são curtas e lineares, que levam a apenas um final. Portanto,

seguem o modelo do colar de pérolas. A exceção é Endeavor, que possui 3 finais possíveis (ZILLIX, 2010), seguindo o modelo de narrativa ramificada. Isso se deve ao fato de que todos esses jogos tratam de um personagem em um ambiente em que é necessário passar por conflitos, por exploração do ambiente e resolução de quebra-cabeças, para se chegar ao objetivo. Não conseguir chegar ao objetivo implica apenas na penalidade do jogo não mudar seu estado: não há alterações enquanto o personagem não conseguir encontrar um item ou resolver um desafio. Ou seja, o jogador "trava" no jogo, e o personagem fica sem ações significativas dentro do espaço diegético. Não se trata de ganhar ou perder, mas de conseguir superar um desafio para se chegar ao final pré-estabelecido, o que é uma característica das narrativas interativas, como os hipertextos de ficção. Porém, não conseguir resolver os desafios, não conseguir avançar na narrativa, ou até mesmo dentro do próprio espaço diegético, pode levar à desistência, o que pode ser considerado como um modo de se perder em um jogo e pode trazer, de certa maneira, infelicidade ao jogador por não ter sido bem sucedido.

Esse "travamento" do jogador trata da relação entre a liberdade do jogador e a profundidade da narrativa. Como já foi visto, quanto maior a profundidade narrativa, menos liberdade é dada ao jogador para interferir no jogo. Podem ser vistos exemplos claros nos 10 jogos que foram analisados. Por exemplo, no jogo Coma (BRUSH, 2010), o jogador precisa soltar o passarinho da gaiola, querendo ou não realizar essa ação. Depois disso, ao encontrar seu pai, há um riacho em que o personagem pode pisar na água, mas não tem liberdade para realizar outras ações que poderiam ser feitas em jogos mais complexos e elaborados, como nadar, mergulhar etc. E o objetivo do jogo, resgatar a irmã, não pode ser ignorado a partir do momento em que o jogador aceita realizar uma partida. Caso não siga esse objetivo, o estado do jogo não muda e a narrativa não se desenvolve. Outro exemplo é o jogo trazido para análise One and One Story (MATX, 2011). Ao aceitar entrar no universo ficcional, o jogador aceita automaticamente o objetivo de resolver os desafios de cada uma das fases para aproximar o casal de personagens apaixonados. Não se pode simplesmente ser contra a união dos dois personagens e ignorar esse objetivo, ficando apenas andando com um dos personagens pelo ambiente. Dessa maneira, mais uma vez, a narrativa não se desenvolverá, e o jogo não mudará seu estado. Por isso, a ação de não se chegar ao final da narrativa pode ser considerada como perder o jogo.

2.3. Estudo dos dois jogos escolhidos

Com os dois jogos separados para a pesquisa, foi importante estudá-los mais a fundo, para pensar no que poderia ser perguntado a respeito deles nos questionários, para que fossem vistas as interpretações dos jogadores. O primeiro jogo a ser estudado foi *Every Day the Same Dream* (MOLLEINDUSTRIA, 2009).

2.3.1. Estudo do *Every Day the Same Dream*

A análise começa com a descrição do próprio desenvolvedor: trata-se de "um jogo sobre alienação e recusa do trabalho"³⁰ (MOLLEINDUSTRIA, 2009). Feito em 6 dias para o projeto de jogos *Experimental Gameplay Project* (EXPERIMENTAL GAMEPLAY GROUP, 2009), traz um personagem que acorda e segue uma rotina desde sua casa até chegar ao seu cubículo em uma empresa. É possível ver nessa rotina ações comuns: ele se veste no quarto, passa pela cozinha, pega um elevador, vai de carro para o trabalho e pega trânsito no percurso, entre outras. Uma outra personagem, que se encontra dentro do elevador que o personagem precisa usar para sair do prédio, diz que ele está a 5 passos de virar uma nova pessoa. Assim, é necessário descobrir esses passos para que o personagem quebre a sua rotina e o jogo mostre mudanças. Devido a esse ponto, foi importante colocar uma questão na pesquisa sobre a personagem do elevador, para ver a interpretação dos jogadores em relação a ela, o que aconteceu na questão 4 do Questionário 1. Depois de conseguir realizar os 5 passos, o personagem se depara com um outro personagem que pode ser ele próprio, ou outro trabalhador de terno igual a ele, pulando do prédio em que se encontra seu cubículo de trabalho. Fica a dúvida se é o próprio personagem principal pulando mais uma vez, ou se é outro personagem.

A mecânica do jogo é extremamente simples: o jogador pode mover o personagem utilizando as setas do teclado para a esquerda e para a direita. Quando há um objeto ou pessoa, pode interagir com eles pressionando a barra de espaço, principalmente para a realização dos 5 passos. Não há outros comandos para o usuário utilizar. As possibilidades interativas são mostradas na Figura 16, assim como todos os ambientes que o personagem precisa percorrer.

³⁰ Tradução livre do original "A game about alienation and refusal of labor".

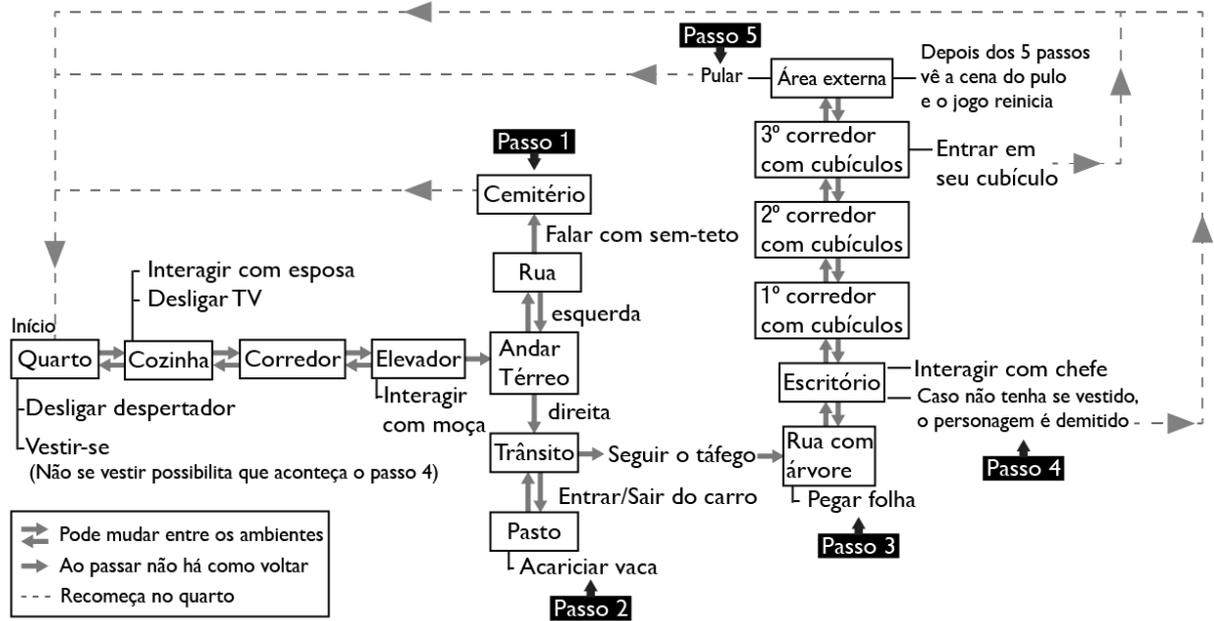


Figura 16: esquema com todas as possibilidades existentes no jogo. (Elaborado pelo pesquisador)

Na Figura 16 é possível ver que o personagem pode ir para outros ambientes e retornar, com exceção de três ações: quando vai ao cemitério, pois automaticamente volta ao seu quarto; quando vai para a direita no andar térreo e aparece no trânsito; e quando chega à rua com a árvore, na qual não é possível retroceder. Além disso, na Figura 16 estão descritas todas as interações pequenas. Estas que não vão interferir no decorrer do jogo como, por exemplo, desligar a TV, interagir com a esposa ou desligar o despertador quando ainda está no quarto. Há também as interações importantes, que estão relacionadas com os 5 passos que devem ser dados. Como exemplos, não se vestir quando está no quarto, o que vai interferir quando o personagem chegar ao escritório, fazendo com que seja despedido, o que é um dos passos a serem dados. Além disso, há a opção de percorrer o caminho rotineiro, que é quando se chega ao cubículo e permanece trabalhando como os outros funcionários.

O jogo possui uma narrativa linear que segue, de certa maneira, o esquema do colar de pérolas, com poucas ramificações, necessárias para que os 5 passos sejam realizados. Mas, em geral, o decorrer da história sempre se passará da mesma maneira. Assim, é possível ver também que se trata de uma narrativa de caráter progressivo, já que todas as possibilidades de escolhas e interações existentes foram planejadas e podem ser detalhadas, como foi mostrado na Figura 16. O personagem sempre começa em seu quarto. Para que a história avance, precisa passar sempre pela cozinha, pelo corredor, pelo elevador, e assim por diante. Ao entrar no elevador, encontra a mulher

que lhe diz dos 5 passos. Depois disso, pode ir até seu escritório, ou mudar o caminho em busca dos 5 passos, que são exemplificados na Figura 17.



Figura 17: os 5 passos que precisam ser realizados pelo personagem.
(Imagens extraídas do próprio jogo. A numeração foi colocada para a explicação dos 5 passos)

Os passos que o personagem precisa dar podem ser feitos em qualquer ordem e, como mostrados na Figura 17, são os seguintes:

quadro 1- ao sair do elevador, ao invés de ir pela direita e seguir o caminho até o trabalho, andar para a esquerda. O personagem se depara com um morador de rua. Ao conversar com ele, o morador de rua diz que pode levá-lo para um lugar calmo, e leva o personagem até um cemitério;

quadro 2- sair do carro no meio do trânsito, andar para a área em que há uma vaca e passar a mão na cabeça dela;

quadro 3- pegar uma folha que caiu de uma árvore a caminho do escritório e observá-la;

quadros 4a e 4b - não vestir o terno quando está no quarto (quadro 4a) e seguir todo o trajeto até o escritório. Ao entrar, ser demitido pelo chefe que lhe pergunta "onde está a sua gravata?" (quadro 4b);

quadro 5- seguir todo o trajeto normalmente, mas passar reto pelo cubículo de trabalho, ir até o final do escritório, onde há uma área aberta mostrada por uma placa de saída de emergência, e pular.

Após realizar os 5 passos, o personagem se encontra outra vez em seu quarto. Depara-se com todos os ambientes que nem antes, mas se encontra sozinho, todos os outros personagens desapareceram. A única opção que possui para que aconteça alguma mudança no jogo é ir até a área aberta do escritório mais uma vez, de onde pulou no passo 5. Ao chegar na área aberta do prédio, depois da saída de emergência, depara-se com um personagem de terno pulando, o que traz a dúvida se é ele próprio, ou outro personagem, como é mostrado na Figura 18.

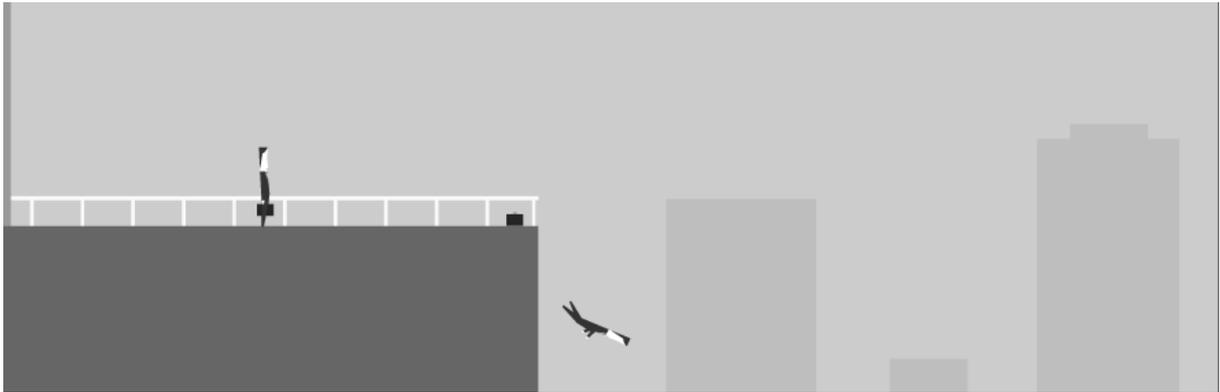


Figura 18: momento final do jogo, em que acontece o pulo. (Imagem extraída do próprio jogo)

Na Figura 18, o personagem chega à área aberta. Há prédios no fundo, o que indica que ele se encontra em um lugar alto. Há um personagem similar a ele, com a mesma roupa e a mesma maleta, em pé sobre o parapeito. No momento em que o personagem principal se aproxima, esse outro personagem pula. Após esta ação, a tela do jogo escurece e volta ao começo, o que dá uma ideia de *loop*³¹. Essa é uma característica importante do jogo em si pois, ao acabar uma partida, tudo volta ao início (o jogo termina, recomeça, e todas as ações podem ser refeitas novamente), como se o jogo se repetisse sem ter um fim. Além disso, fica a dúvida se o personagem que pulou é o próprio personagem principal, ou outro trabalhador. Essas possibilidades diversas de quem pode ser o personagem que salta trazem múltiplas interpretações para este final. Assim, foi de interesse à pesquisa trazer uma questão sobre essa ação, para verificar as possíveis interpretações dos jogadores, como será visto na questão 5 do Questionário 1.

2.3.2. Estudo de *The Company of Myself*

Já o segundo título escolhido foi desenvolvido pela produtora 2DArray e, conforme descrição bem sucinta dos desenvolvedores, é um jogo sobre um ermitão (2DARRAY, 2009). Trata-se de um jogo de plataforma com uma mecânica de produzir "cópias" do personagem principal para conseguir solucionar cada uma das 20 fases. Diferente de *Every Day the Same Dream*, é um jogo de narrativa estritamente linear, pois o jogador não possui escolha de qual desafio resolver primeiro, devendo seguir sempre um caminho pré-determinado para que a história seja contada. Ou seja, o personagem

³¹ A palavra *loop* ("volta" em português) costuma ser utilizada para tratar de jogos em que o desenvolvimento narrativo ou mecânico são um círculo sem fim. Em outras palavras, ao chegar a um suposto fim, o personagem se depara com o começo novamente.

sempre seguirá uma sequência de fases e permanece preso em cada uma delas até que resolva o desafio que lhe é proposto. Em outras palavras, depois do texto inicial, começa na fase 1, e pode avançar apenas para a fase 2, depois para a 3, e não há como voltar. A exploração do espaço é interna a cada uma das fases e muito limitada. Pode-se dizer também que é um ótimo título para exemplificar o modelo do colar de pérolas aberto, como é mostrado na Figura 19.

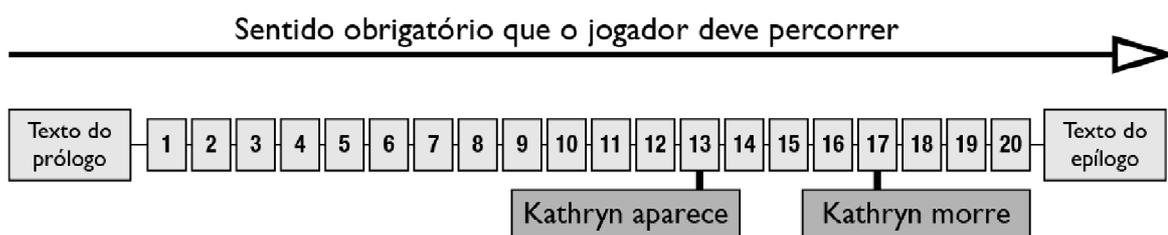


Figura 19: esquema simplificado que mostra as fases e os momentos em que Kathryn aparece e morre. (Elaborado pelo pesquisador)

A narrativa também possui caráter progressivo, já que todo jogador precisa realizar um caminho que foi planejado pelos desenvolvedores do jogo. Apesar de cada fase possuir um desafio diferente, as resoluções são também progressivas, com pouquíssimas possibilidades para comportamento emergente. Ou seja, os quebra-cabeças foram construídos para seguirem exatamente a resolução pensada pelos desenvolvedores.

Conforme o jogador avança, textos aparecem no espaço da fase, como é mostrado na Figura 20, para duas finalidades: explicar as funcionalidades dos botões ao jogador (como pular ou puxar alavancas, por exemplo) e também para contar a história do personagem. Tanto no começo do jogo quanto no final, há dois textos que explicam a situação do personagem, funcionando como um prólogo e um epílogo para a narrativa. Pela quantidade e pela maneira que os textos aparecem, foi considerado importante elaborar uma pergunta sobre eles, sendo a quarta questão do Questionário 2 elaborada para isso. Em cada uma das 20 fases o personagem começa em uma flor e deve chegar a um quadrado verde, sobre o qual foi de interesse também perguntar na pesquisa, o que foi feito na quinta questão do Questionário 2.

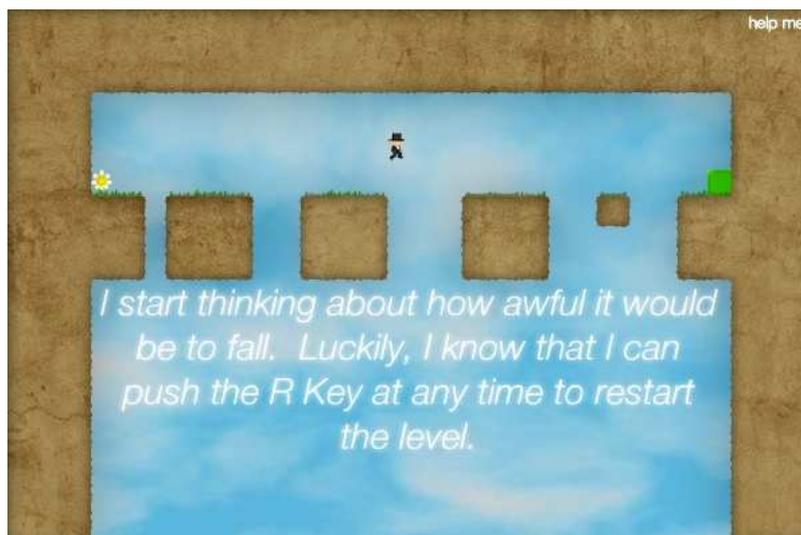


Figura 20: tela do jogo que mostra o personagem e texto na fase 3, que explica que ele pode reiniciar a fase pressionando o botão "R" do teclado, caso caia nos buracos. (Imagem extraída do próprio jogo)

Na Figura 20 é possível ver os principais elementos visuais que vão se repetir em todas as 20 fases. A flor, que é o ponto de início do personagem; o quadrado verde, que é o ponto de chegada, além de ser a porta para passar para a próxima fase; o chão, que em cada uma das fases é de um jeito, havendo um desafio diferente em cada uma delas. Escrito em branco, há o texto que, nesse caso, traz uma característica do personagem na primeira frase: "Eu começo a pensar sobre o quão doloroso seria cair". Junto a isso, uma instrução para o jogador aprender as mecânicas do jogo: "Por sorte, eu sei que eu posso apertar o botão R a qualquer momento para reiniciar a fase".

Em geral, a mecânica desse jogo é um pouco mais elaborada que do anterior, sendo a movimentação do personagem feita também pelas setas direcionais para esquerda e direita. Além disso, a seta direcional "para cima" serve para que ele pule, como é ensinado na fase 2; o botão R serve para reiniciar a fase, como é ensinado na fase 3; o botão A serve para puxar alavancas, o que é dito pelo personagem na fase 6. A barra de espaço serve para 3 ações, dependendo do momento: produzir cópias quando for possível produzi-las, entre as fases 4 a 12 e 18 a 20; alternar o controle entre Jack e Kathryn, quando há os dois personagens na tela, o que acontece entre as fases 13 e 17; e para passar de fase quando o quadrado verde é alcançado.

2.4. Elaboração dos questionários

Os dois questionários foram elaborados no formato de formulário online, um para cada jogo analisado. Para isso, foi utilizada a ferramenta *Google Forms* (GOOGLE,

2015a), que se mostrou uma boa alternativa para coletar dados por meio da Internet em pesquisa anterior (MARTINELLI; VALENTE, 2014).

O questionário foi dividido em 3 partes básicas: nome e e-mail; informações estatísticas (idade, cidade, nível escolar e quanto tempo a pessoa joga por semana) e, por último, as questões sobre cada um dos dois jogos. As duas primeiras partes foram iguais para os dois jogos. A primeira (em que foi perguntado nome e email) foi utilizada apenas para entrar em contato posteriormente com os usuários e usuárias a respeito do projeto. A segunda parte (com informações estatísticas) foi utilizada apenas para traçar o perfil das pessoas que concordaram em jogar e responder às perguntas. Ao serem realizadas as análises, a terceira parte foi separada das demais, o que possibilitou com que fossem analisadas de maneira anônima, ou seja, sem saber quem respondeu qual resposta.

Gil (2008) aponta, na elaboração de questionários, algumas regras que devem ser seguidas. Começando pelos pontos de que as perguntas devem ser claras, e devem permitir uma interpretação única, e devem tratar de uma ideia por vez. Esses foram os motivos para que as perguntas tenham sido elaboradas e re-elaboradas várias vezes, além de terem sido testadas várias opções para as palavras utilizadas. Outro ponto é que deve ser levado em consideração o nível de informação do usuário. Como todas as perguntas foram relacionadas aos jogos, as informações seriam de acordo com a experiência de jogar, sem precisar de conhecimentos teóricos da área de jogos, por exemplo. Vale lembrar que na elaboração da terceira parte dos questionários, em todas as perguntas foi utilizada alguma forma de pedir para que a pessoa escrevesse conforme a sua percepção do jogo, como "na sua opinião", "no seu ponto de vista", entre outras expressões. Essa atitude foi tomada para evitar que houvesse a ideia de existir uma "resposta certa", ou que fosse necessário buscar por respostas em outras fontes além da própria experiência oferecida pelos jogos.

Outro ponto importante é que as perguntas não podem sugerir respostas (GIL, 2008). Por isso, algumas medidas foram tomadas para evitar a possibilidade de que o conteúdo do questionário interferisse nas respostas: não foram colocadas imagens dos jogos, para evitar mostrar um momento da narrativa em específico em detrimento de outro; não foi explicada exatamente a finalidade da pesquisa, para evitar que os usuários e usuárias se preocupassem com o que estivessem respondendo e, o mais importante, as perguntas foram elaboradas evitando-se tratar de alguma interpretação possível sobre as narrativas. Esta última precaução foi realizada porque o trabalho pretendia encontrar

justamente as diferenças possíveis nas interpretações. Por exemplo, na questão 5 do jogo *Every Day the Same Dream*, a pergunta original foi elaborada como "Por que o jogo termina com o personagem vendo um outro personagem pulando?". Após análise de outros alunos do mesmo programa de pós-graduação da universidade, a pergunta passou para "Do seu ponto de vista, por que o jogo termina com um personagem pulando do prédio?". Essa mudança foi feita para evitar que fosse exposta a interpretação de que o personagem que pula é o mesmo que observa, ou o personagem principal, ou de que é um outro personagem, conforme será mostrado na análise desta pergunta, em que houve pessoas que disseram que se trata da primeira interpretação e outra que disseram que é a segunda.

Gil (2002) propõe que haja um pré-teste das ferramentas criadas para a coleta de dados, antes que a coleta seja realizada, o que foi feito por meio da validação dos questionários. Após a elaboração das perguntas, foi realizada validação com 5 usuários em cada, e depois as questões foram discutidas por Internet com cada uma das pessoas participantes dessa primeira fase. Além disso, na fase de validação, foi colocada uma questão a mais, a respeito do próprio questionário, perguntando se havia alguma informação confusa, ambígua ou sem sentido em relação ao jogo ou se algo precisava ser alterado. As avaliações foram positivas, apenas alguns pontos foram sugeridos para mudanças pontuais, além de uma melhor explicação das perguntas e também de qual era a finalidade do questionário. Após a validação, as questões foram mantidas as mesmas. Apenas foram acrescentadas informações para complementar as perguntas como subtítulos. Foi pensado de tratar sobre a finalidade do questionário, como uma das pessoas sugeriu, mas foi preferido não tratar disso, para evitar que esse tipo de informação interferisse na maneira que as respostas fossem escritas pelos participantes.

As 3 primeiras perguntas dos questionários foram comuns aos dois jogos, porque trataram de aspectos presentes em todas as narrativas: a primeira questão tratou da narrativa em si, a segunda do personagem principal e a terceira sobre o espaço diegético. Estas três questões foram deixadas em aberto, para que se pudesse escrever com maior liberdade, expressando, deste modo, um ponto de vista subjetivo sobre o que estava sendo perguntado. Foram pensadas maneiras de restringir as respostas colocando alternativas ou perguntando sobre aspectos mais específicos, porém a possibilidade foi descartada para que não houvesse limitação ou indução das respostas. Já as outras duas perguntas foram feitas de acordo com cada um dos jogos.

A primeira pergunta, sobre a narrativa, foi "Do seu ponto de vista, qual é a história do jogo?". As respostas coletadas na fase de validação estavam muito curtas e sem explorar muito a narrativa. Essa situação aconteceu tanto no Questionário 1, quanto no Questionário 2. Por isso, foi acrescentada a explicação como subtítulo "O que acontece, como começa, se desenvolve, termina etc". Após isso, na aplicação dos questionários, surgiram respostas mais extensas, em que mais elementos da narrativa foram explorados dos dois jogos.

A segunda pergunta dos dois questionários, sobre o personagem, foi "Como você descreve o personagem principal?". Na validação dos dois questionários, mais uma vez, algumas das respostas foram curtas. Por isso, foi acrescentada a explicação como subtítulo "Aspectos da personalidade, características físicas e psicológicas etc". A terceira pergunta foi "Na sua opinião, onde se passa a história do jogo?", também recebendo respostas curtas na fase de validação. Por isso, foi colocado o sub-título "É um lugar real? Imaginário? Por favor, explique".

Já as perguntas específicas de cada um dos jogos foram pensadas de acordo com elementos existentes na narrativa de cada um deles. No Questionário 1, do jogo *Every Day the Same Dream*, a Pergunta 4 foi sobre a moça que se encontra dentro do elevador: "Em uma escala de 0 a 5, na sua opinião, qual a importância da moça do elevador?". Logo depois, foi colocado "Justifique, por favor, sua resposta anterior". Já a Pergunta 5 foi sobre o pulo que acontece depois do personagem conseguir realizar os 5 passos: "Do seu ponto de vista, por que o jogo termina com um personagem pulando do prédio?".

No Questionário 2, do jogo *The Company of Myself*, a Pergunta 4 foi sobre os textos que aparecem nas fases do jogo: "Em uma escala de 0 a 5, na sua opinião, qual a importância dos textos que aparecem no decorrer do jogo?". Depois, também foi colocado: "Justifique, por favor, sua resposta anterior". Por fim, a Pergunta 5 foi sobre as caixas verdes: "Em uma escala de 0 a 5, na sua opinião, qual a importância das caixas verdes que o personagem encontra?", com o complemento "Justifique, por favor, sua resposta anterior". É importante lembrar que em todas as perguntas em que foi trabalhado com a escala de 0 a 5, foi colocado o subtítulo "Considere 0 como 'sem importância' e 5 como 'extremamente importante'", para evitar dúvidas dos participantes na hora de responder a essas perguntas.

2.5. Aplicação dos questionários

Para que os usuários e usuárias se sentissem confortáveis com a pesquisa, foi pedido para que jogassem os títulos selecionados onde estivessem, sem a presença física do pesquisador, para que a experiência de jogo fosse igual ao que a pessoa estivesse acostumada. Além disso, o uso de questionários também foi pensado para evitar que houvesse influência sobre os usuários ou desconforto com as opiniões ou presença do pesquisador, quando as perguntas fossem respondidas (GIL, 2008). O link para acessar os jogos foi colocado logo no início de cada um dos respectivos questionários, para que não tivessem que procurar o jogo na Internet. Os dois questionários aplicados podem ser vistos nos Apêndices A e B, no final da dissertação.

Com os dois questionários finalizados e validados, os links para acessá-los, que eram muito extensos, foram colocados no *Google Url Shortener* (GOOGLE, 2015b), que é uma ferramenta que cria um link mais curto para sites, além de permitir coletar algumas informações de acesso, como: rastrear quantos acessos o questionário teve, em que navegadores foi aberto, em que países foi acessado, em quais horários teve mais ou menos acessos, entre outras informações³². Esses links mais curtos foram divulgados por Facebook (FACEBOOK, 2015) de diversas maneiras: no perfil pessoal do pesquisador, em grupos brasileiros de jogadores e na página do Gamux (grupo de pesquisa e desenvolvimento de jogos do qual o pesquisador faz parte). Além disso, algumas pessoas compartilharam os links em seus perfis pessoais. Todas essas ações permitiram um alcance de 107 acessos em um dos questionários (do jogo *Every Day the Same Dream*) e de 75 no outro (do jogo *The Company of Myself*). Houve participação ativa de 20 pessoas no primeiro e 10 no segundo. Tal diferença pode ter acontecido por diversos fatores. Entre eles, uma dificuldade possível de que algumas fases do segundo jogo apresentaram para serem resolvidas para alguns jogadores, conforme foi comunicado ao pesquisador por usuários que jogaram mas acabaram não participando do questionário. Outro *feedback* recebido foi de que os jogos eram desinteressantes, que era preferível a utilização de jogos mais conhecidos, para plataforma e longos, o que iria contra a proposta de se utilizar jogos rápidos e que pudessem ser jogados em computadores, o que facilitou o acesso de usuários aos títulos usados.

³² Como um exemplo, o link para o questionário de *The Company of Myself* ficou: <<https://goo.gl/Dtc55X>>. Antes era: <https://docs.google.com/forms/d/1fD-7G6e5fB0aRqJGc02q68vFpk_sP4f3cVU_sEbOZAE/viewform>

2.6. Métodos para análise de dados coletados nos questionários

As respostas da terceira parte dos questionários foram analisadas de três maneiras. Na primeira, as respostas foram divididas pelas perguntas e foi feita contagem de palavras que cada pergunta teve com as respostas dadas a ela. Para a contagem das palavras foi usada a ferramenta de lexicografia básica do *software* de análise textual IRaMuTeQ, acrônimo de *Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires* (RATINAUD, 2013), que pode ser traduzido como Interface de R para Análises Multidimensionais de Textos e Questionários. Esse *software* foi um dos únicos com uma ferramenta de contar palavras que reconheceu termos em português e com acento, além de separar automaticamente as palavras por classe gramatical por meio de um dicionário interno. Isso foi importante pois o *software* já descartou algumas palavras que não foram consideradas relevantes, como artigos e preposições, para elaborar as tabelas com a frequência das palavras. Um ponto importante a ser considerado é que esse *software* conta as palavras seguindo algumas regras, o que é chamado de processo de lematização. A primeira é que verbos são colocados todos na forma infinitiva. Isso evita que "pulou" e "pulará" sejam contados como duas palavras diferentes, sendo contados como duas vezes o verbo "pular". A segunda é que coloca as palavras na forma masculina e no singular. Assim, considera as palavras "moço", "moços", "moça" e "moças" como 4 repetições da mesma palavra "moço", ao invés de 4 palavras diferentes. Foram seguidas as instruções dadas no tutorial em português disponível no site do próprio *software* (CAMARGO; JUSTO, 2013). Na Figura 21 é possível ver um trecho das respostas seguindo a configuração necessária. Essa contagem de palavras serviu, em alguns casos, para ver uma tendência das respostas antes de sequer examiná-las uma por uma, devido à repetição de alguns termos.

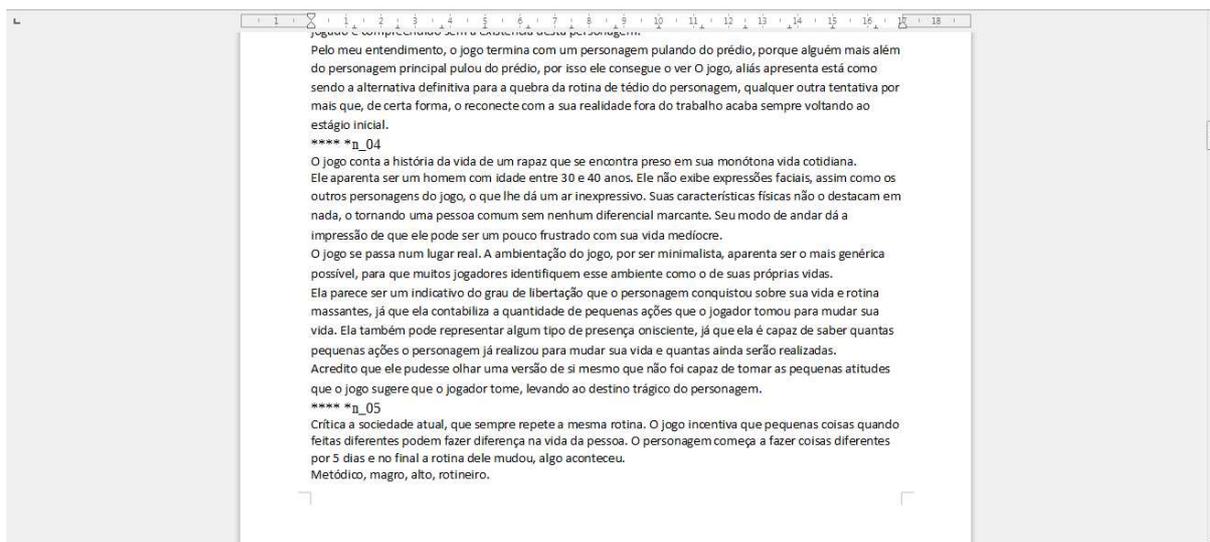


Figura 21: trecho das respostas do questionário 1, colocadas com a configuração necessária do IRaMuTeq. Captura de tela do software LibreOffice Writer (THE OPEN DOCUMENT FOUNDATION, 2015)

A segunda maneira foi por meio de análise das ideias que trazem em comum uma resposta com a outra, tanto de maneira explícita quanto implícita. Como essa é uma análise de nível semântico, e não apenas gramatical, foi feita de modo manual. Primeiro foi feita leitura atenta das respostas e marcação das ideias encontradas em cada uma das respostas. Depois, essas ideias foram analisadas por comparação entre elas, quantidade que uma mesma ideia apareceu em várias respostas, se houve conceitos opostos em uma mesma resposta etc.

A terceira análise foi feita por meio de um segundo *software*, o CHIC, acrônimo de *Classification Hiérarchique Implicative et Cohésitive* (GRAS, 2014), que pode ser traduzido como Classificação Hierárquica, Implicativa e Coesitiva. Este *software* foi usado pela sua facilidade para se trabalhar com dados em pesquisas dentro de ciências humanas, por lidar com a chamada Análise Estatística Implicativa (ALMOULOU, 2015), que analisa a relação entre dados e a tendência de se encontrar uma característica específica caso uma outra tenha sido encontrada, por exemplo, nas respostas de um questionário. Aqui é importante lembrar que, para essa análise, as respostas foram separadas por usuário, considerando o que cada pessoa escreveu como uma interpretação narrativa que engloba as ideias das 5 perguntas feitas sobre o jogo referente ao questionário respondido.

Para preparar os dados da maneira que o *software* utiliza, foi usada a classificação de ideias feita na segunda análise, a de nível semântico, como base. Todas as respostas foram re-lidas e, em um processo manual, foram sendo estabelecidas

categorias para as ideias principais que surgiram, com base nas anotações da análise semântica. Alguns usuários trataram de ideias sobre uma pergunta em outra pergunta dentro do mesmo questionário. Por isso, as categorias foram trabalhadas primeiro em um conjunto geral e depois separadas pelos temas de cada pergunta. Por exemplo, um dos usuários tratou de diversos pontos do personagem principal na resposta sobre a narrativa do jogo, e não tratou desses pontos na resposta sobre o personagem em si. Assim, essas características foram ajustadas na categoria sobre o personagem, e não sobre a narrativa, para serem trabalhadas pelo CHIC.

Algo que merece importância de ser tratado é que esses dados precisam de uma validação (VALENTE, 2015), vinda de um pesquisador que não esteja envolvido com a pesquisa, para chegar a um consenso na interpretação dos dados. Portanto, as respostas classificadas foram passadas a um pesquisador da área de jogos digitais. Este outro pesquisador leu todas as respostas que foram dadas pelos usuários e usuárias e verificou se estava de acordo com as categorias e a classificação feita das ideias que surgiram. Assim, sugeriu algumas mudanças e tratou de alguns pontos que considerou importantes sobre as ideias encontradas nas respostas, o que ajudou na análise dos dados. Além disso, trouxe outras questões sobre as respostas que também foram interessantes para a análise semântica.

Com todas as categorias prontas, foram feitas duas planilhas no Microsoft Excel (MICROSOFT, 2007), com as configurações necessárias para o *software* interpretar os dados de maneira correta, seguindo instruções dadas por Valente (2015). Foram elaborados dois arquivos, um para cada questionário, com suas respectivas categorias. Foram colocadas as categorias na primeira linha de cada um dos arquivos. Na primeira coluna, foram colocados os usuários. Na primeira planilha, do Questionário1, os usuários de E1 a E20. Na segunda planilha, do Questionário 2, os usuários de C1 a C10. Assim, as planilhas foram preenchidas com a presença ou não de cada ideia nas respostas dos usuários, como é possível ver na Figura 22. Isso é feito pelo preenchimento dos caracteres 0 e 1, que são variáveis binárias: 0 para quando não foi tratada a ideia, e 1 quando foi tratada a ideia pelo usuário.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
1		p_trabalho	p_realiza	p_rotina	p_trabalh	p_naturez	n_mulher	p_casado	n_5_passc	f_outro	p_f_nao_diz	f_personan	n_critica	n_mudani	n_sem_fir	n_vies	pep_mostra	p_padroni	p_sem_ro	p_nao_res	p_avat
2	user_01	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0
3	user_02	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
4	user_03	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
5	user_04	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0
6	user_05	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7	user_06	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
8	user_07	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
9	user_08	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0
10	user_09	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
11	user_10	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1
12	user_11	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
13	user_12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
14	user_13	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
15	user_14	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1
16	user_15	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0
17	user_16	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0
18	user_17	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	user_18	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	user_19	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0
21	user_20	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
22																					
23																					
24																					
25																					
26																					

Figura 22: trecho da planilha preparada sobre o Questionário 1, do jogo Every Day the Same Dream. Captura de tela do software Microsoft Excel 2007 (MICROSOFT, 2007)

Essas duas planilhas foram colocadas no *software* CHIC e trabalhadas em dois tipos de análise disponíveis no *software*: a árvore de similaridade e a árvore coesitiva. As duas análises seguiram a configuração de análise com as opções: implicação segundo a teoria clássica, lei de Poisson, e foi selecionado para o *software* mostrar os nós significativos, o que é feito por um destaque em vermelho, e com linhas mais grossas.

A análise por meio da árvore de similaridade tem como objetivo verificar a similaridade e convergência entre as categorias separadas. Em outras palavras, a associação entre essas categorias dentro das respostas dadas pelos usuários em cada um dos questionários. Esse tipo de análise é importante porque possibilita "estudar e depois interpretar, em termos de tipologia e de semelhança (e dessemelhança) decrescente, classes de variáveis, constituídas significativamente a certos níveis da árvore e se opondo a outros nestes mesmos níveis" (ALMOULOU, 2015, p. 46).

Já a análise por meio da árvore coesitiva vai mostrar as relações de regras e meta-regras, ou seja, regras sobre regras. Por exemplo, a categoria 1 implica na existência da categoria 2. Isso é uma regra. Já uma categoria 3 implica na existência da implicação da 2 na 1. Isso é uma regra sobre outra regra, ou uma meta-regra. Ou seja, a aparição de uma ideia A implica que talvez apareça também uma ideia B, em uma relação "se acontece A, em geral também acontecerá B" ou, de maneira resumida, "se A, talvez B".

A análise das árvores seguiu uma sequência de ações. Para explicá-las, será trazido um exemplo de uma das árvores de similaridades, que foi elaborada com dados do Questionário 1, como é mostrado na Figura 23.

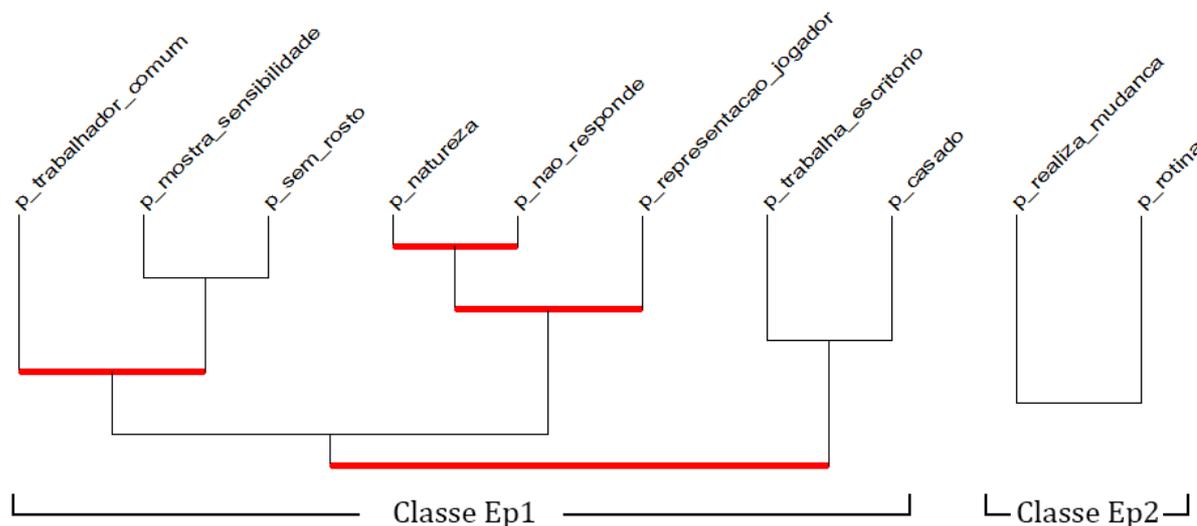


Figura 23: Árvore de similaridade do Questionário 1, mostrada como exemplo.

A Figura 23 mostra o exemplo de uma das árvores de similaridade elaboradas com as ideias que surgiram na pergunta do Questionário 1 sobre o personagem principal, do jogo Every Day the Same Dream. Os nomes colocados na diagonal representam cada uma das categorias em que as ideias foram classificadas, como será melhor explicado no Capítulo 3, na análise de cada um dos dois questionários. As linhas colocadas mostram relações de similaridade entre essas ideias. É importante notar que algumas linhas foram marcadas em vermelho, e com espessura mais grossa, pelo próprio *software*. Essas ligações são consideradas mais relevantes que as outras pelo *software* CHIC, e por isso são destacadas nas imagens (VALENTE, 2015). As análises das árvores começaram por essas relações marcadas em vermelho. Depois, as outras ligações mais próximas foram sendo analisadas, até que todas fossem vistas. Depois da marcação em vermelho, outro elemento que mostra a relevância das relações é o tamanho das linhas que unem duas categorias, como se formassem um "U": quanto menor, maior a relevância da relação. No exemplo dado na Figura 23, a relação entre *p_mostra_sensibilidade* e *p_sem_rosto* é mais relevante que a relação entre *p_trabalha_escritorio* e *p_casado*, porque o tamanho do "U" é menor.

Outro elemento que pode ser visto na imagem é a divisão em classes. Os nomes das classes foram colocados para visualizar essa divisão das categorias. Nesse

exemplo, a Classe Ep1 envolve as categorias de ideias: *p_trabalhador_comum*, *p_mostra_sensibilidade*, *p_sem_rosto*, *p_natureza*, *p_nao_responde*, *p_representacao_jogador*, *p_trabalha_escritorio* e *p_casado*. Já a Classe Ep2 envolve apenas as categorias de ideias *p_realiza_sonho* e *p_rotina*. Por meio dessa divisão em classes, as categorias também são relacionadas entre si, como será visto na análise de cada uma das árvores em específico, no Capítulo 3. Apesar do exemplo dado ser de uma árvore de similaridades, o mesmo método serve também para analisar as árvores coesitivas que foram geradas com dados dos dois questionários.

Com os questionários respondidos, foi feita análise dos dados, em que foram tratadas as questões narrativas pensadas durante o desenvolvimento das perguntas, como será visto no Capítulo 3.

3. Análise dos dados coletados

Primeiro, serão tratadas as respostas da segunda parte do questionário, de perguntas elaboradas para fins estatísticos, que foram separadas para cada um dos dois jogos. Depois, serão analisadas as respostas da terceira parte, de cada uma das questões dos dois jogos. Além disso, foram organizadas em gráficos e tabelas para serem analisadas com mais facilidade. Foram levantadas informações sobre os participantes da pesquisa, como será visto no primeiro tópico, começando pelo Questionário 1, do jogo Every Day the Same Dream.

3.1. Análise dos dados estatísticos do Questionário 1

O primeiro dado pedido foi a idade dos participantes, com campo de preenchimento aberto. O perfil dos usuários e usuárias foi dentro da faixa etária de 18 a 28 anos, havendo predominância de pessoas com 25 anos de idade, conforme mostrado no Gráfico 1.

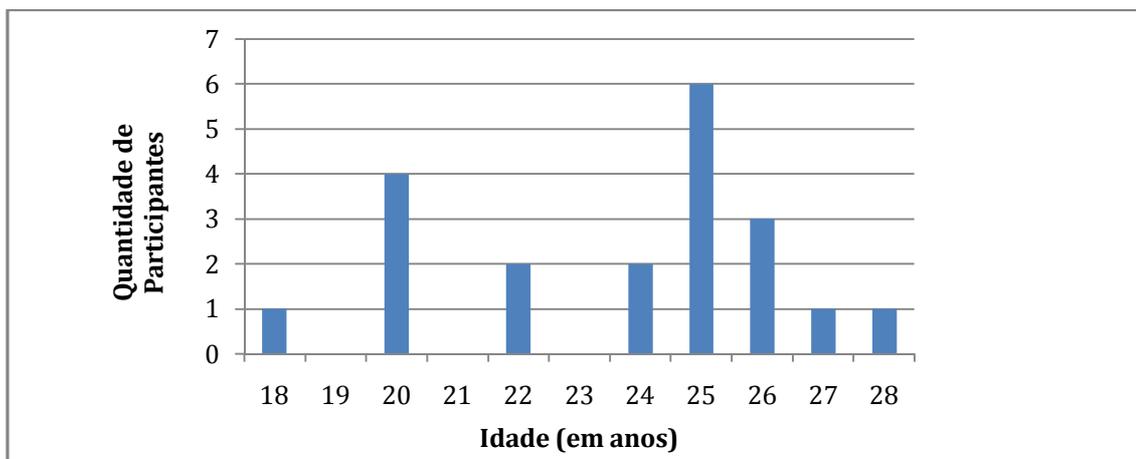


Gráfico 1: idade dos participantes da pesquisa no Questionário 1.

O segundo dado pedido foi da cidade que a pessoa mora. Mesmo com uma predominância das cidades de Jundiaí, Campinas e São Paulo, que são cidades próximas, além do pesquisador desenvolver o projeto em Campinas, houve participação de pessoas de outras cidades, o que era esperado, considerando que o questionário foi divulgado abertamente pela Internet, como foi já tratado. O resultado é mostrado na Tabela 2.

Tabela 2: relação das cidades conforme foi preenchido no Questionário 1.

Cidade	Campinas	São Paulo	Jundiaí	Mogi Guaçu	Rio de Janeiro	Limeira
Quantidade	7	6	4	1	1	1

A terceira informação pedida nos questionários foi a formação acadêmica, que foi dividida em várias possibilidades em uma resposta de múltipla escolha. Foi vista predominância de estudantes universitários, ou com ensino superior incompleto, com uma quantidade relevante de 13 participantes, do total de 20. O resultado é mostrado no Gráfico 2. As alternativas "ensino básico incompleto", "ensino básico completo" e "ensino médio incompleto" não foram colocadas no gráfico por não terem sido selecionadas pelos participantes.

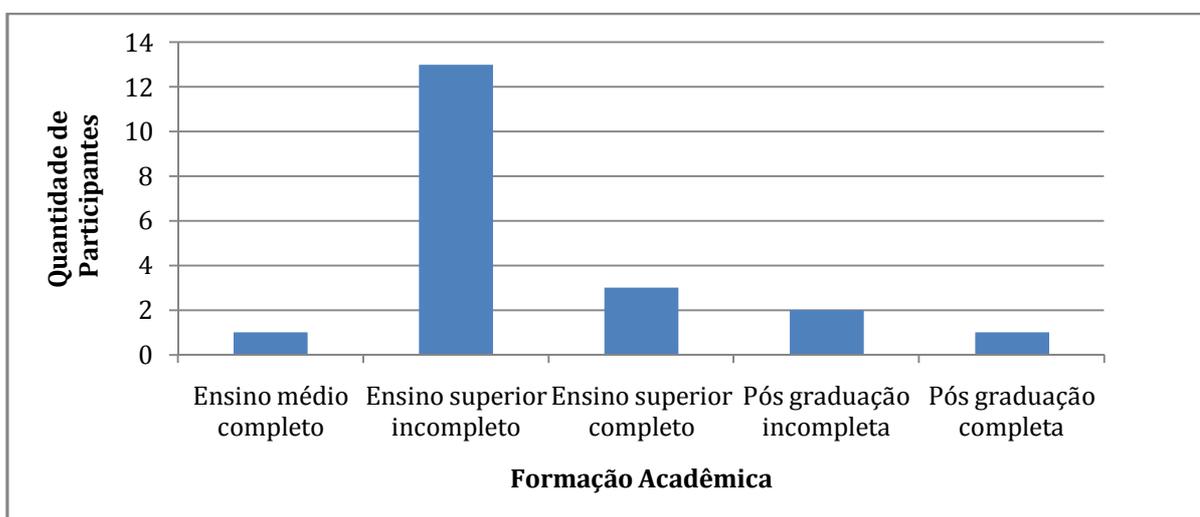


Gráfico 2: formação dos participantes do Questionário 1.

Essas 3 primeiras perguntas permitem ver que a população que participou se enquadra como: uma maioria de jovens em idade universitária, moram próximos à universidade em que a pesquisa de mestrado foi feita e, em sua maioria, estão na graduação. Ou seja, apesar da pesquisa ter sido realizada pela Internet, esperando uma participação de pessoas vindas de diversos lugares e com idades diversas, houve uma grande influência geográfica na população. Além disso, a divulgação por mídia social mostrou que o alcance virtual foi parecido com um alcance físico, caso a pesquisa fosse divulgada, por exemplo, dentro de espaços acadêmicos de Campinas.

Por fim, a última informação pedida na parta estatística dos questionários foi "Tempo que joga por semana, somando todo o tempo que você passa jogando, tanto

jogos digitais como não digitais", e foram dadas 4 opções de múltipla escolha. Os resultados são colocados no Gráfico 3.

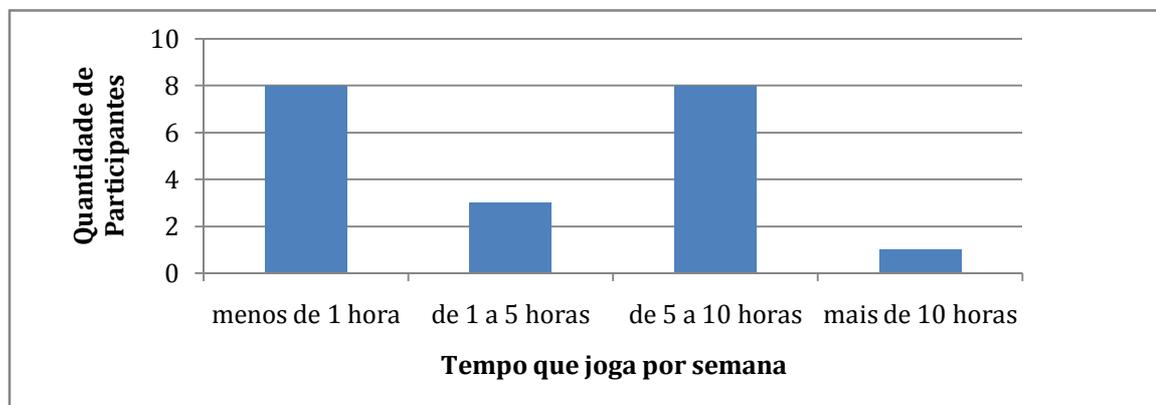


Gráfico 3: tempo de jogo por semana dos participantes do Questionário 1.

O Gráfico 3 foi bem distribuído entre duas das alternativas: 8 participantes marcaram que jogam menos de 1 hora por semana, ao mesmo tempo que outros 8 participantes marcaram que jogam de 5 a 10 horas, o que mostra diversidade entre os jogadores deste primeiro questionário.

3.2. Análise dos dados estatísticos do Questionário 2

O primeiro dado pedido foi, mais uma vez, a idade dos participantes, com campo de preenchimento aberto. O perfil dos usuários e usuárias foi dentro da faixa etária de 18 a 28 anos. Houve mais participantes com idade de 25 e 26 anos, como é mostrado no Gráfico 4.

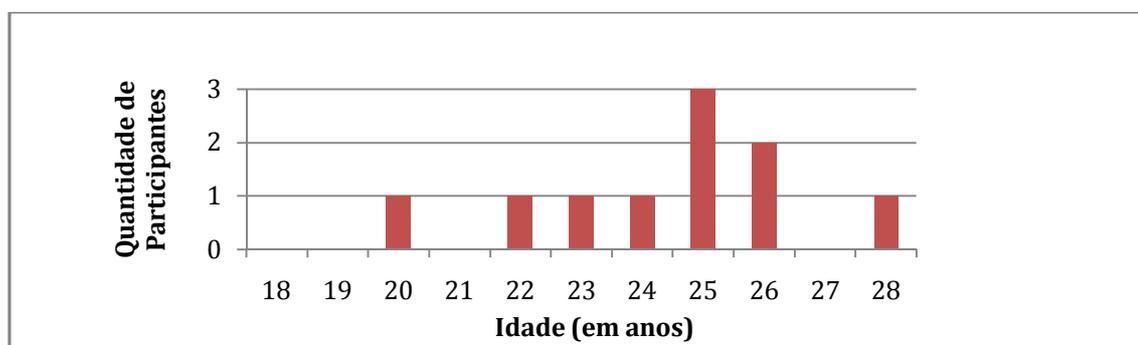


Gráfico 4: idade dos participantes do Questionário 2.

O segundo dado pedido foi a cidade em que a pessoa mora. Desta vez, houve participação de pessoas de apenas 3 cidades: Campinas, São Paulo e Jundiaí. O resultado é mostrado na Tabela 3.

Tabela 3: relação das cidades conforme foi preenchido no Questionário 2.

Cidade	Campinas	Jundiaí	São Paulo
Quantidade	5	3	2

A terceira informação pedida nos questionários foi a formação acadêmica, dividida em várias possibilidades de múltipla escolha. Foi vista predominância de estudantes universitários, ou com ensino superior incompleto. Porém, neste segundo questionário, essa predominância foi menor, com 4 participantes de 10. O resultado é mostrado no Gráfico 5. Mais uma vez as alternativas "ensino básico incompleto", "ensino básico completo" e "ensino médio incompleto" não foram mostradas no gráfico, por não terem sido selecionadas.

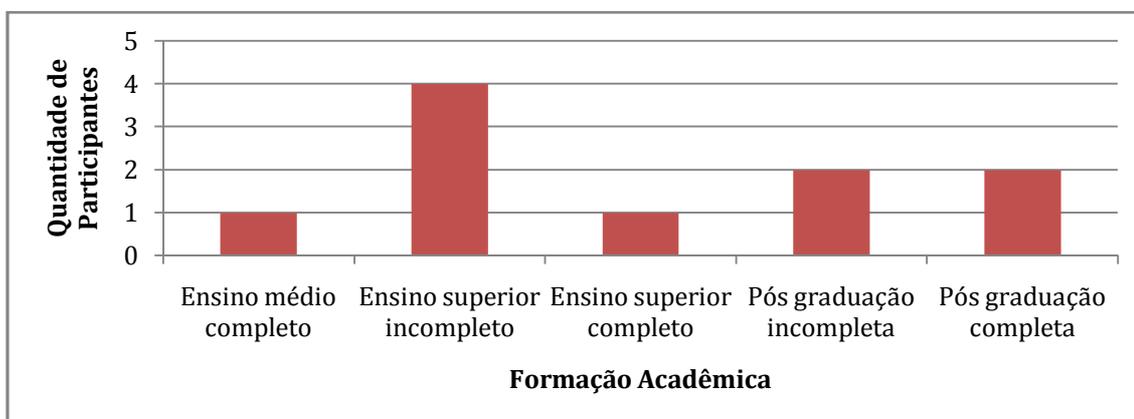


Gráfico 5: formação dos participantes do Questionário 2.

Essas 3 primeiras perguntas permitem ver que a população que participou se aproxima da população do primeiro questionário, por se apresentar como uma maioria de jovens em idade universitária, moram próximos à universidade em que a pesquisa de mestrado foi feita e, em sua maioria, estão na graduação. Pode-se verificar que houve, mais uma vez, uma grande influência geográfica na população, já que se encontram em Campinas, São Paulo e Jundiaí.

A última informação pedida na parte estatística desse segundo questionário foi "Tempo que joga por semana, somando todo o tempo que você passa jogando, tanto

jogos digitais como não digitais". Foram dadas 4 opções de múltipla escolha. Os resultados são colocados no Gráfico 6.

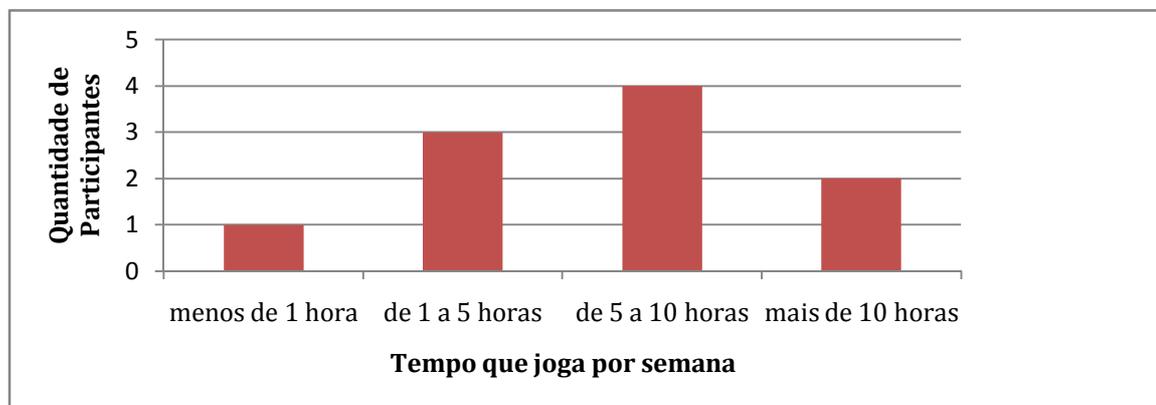


Gráfico 6: tempo de jogo por semana dos participantes do Questionário 2.

Neste caso, houve uma maioria de participantes que jogam entre 5 e 10 horas por semana. Uma informação que pode ser vista no Gráfico 6 é que apenas um participante preencheu que joga menos de 1 hora por semana. Ou seja, a população que aceitou jogar esse título está mais habituada com jogos, já que este jogo possui uma dificuldade mecânica maior que o primeiro.

3.3. Análise dos dados coletados em *Every Day the Same Dream*

Para organizar melhor as análises de cada uma das respostas do Questionário 1, elas foram divididas em sub-tópicos para cada um dos temas, começando pela narrativa. Em seguida, são analisadas as respostas sobre o personagem principal, o lugar em que a narrativa acontece, a moça do elevador e o final do jogo. Depois há a análise com o uso do software CHIC. Por fim, há uma síntese da análise desse jogo. Os usuários foram classificados de E1 a E20³³.

3.3.1. Pergunta 1 - Sobre a Narrativa

A análise começa pela primeira pergunta: "Do seu ponto de vista, qual é a história do jogo?", com o subtítulo "O que acontece, como começa, se desenvolve, termina etc". A maioria das respostas foi extensa e algumas ideias se repetiram bastante, sendo a de rotina a que mais apareceu. Pela contagem de palavras em todas as respostas

³³ Essa nomenclatura foi utilizada para separar os usuários do primeiro jogo dos usuários do segundo jogo. No primeiro jogo, *Every Day the Same Dream*, foi utilizada a letra E em maiúsculo. No segundo jogo, *The Company of Myself*, foi utilizada a letra C em maiúsculo.

para essa pergunta (desconsiderando palavras de uso comum como advérbios e preposições), as 10 palavras que mais apareceram (nesse caso, 8 vezes ou mais) foram as mostradas na Tabela 4. Além disso, as 20 respostas trouxeram um total de 1527 palavras.

Tabela 4: palavras que mais apareceram nas respostas da pergunta 1 do primeiro questionário.

Palavra	dia	jogo	rotina	personagem	vida	história	escolha	vestir	carro	decisão
Aparições	21	21	18	15	14	11	9	9	8	8

Pela contagem de palavras, é possível ver uma tendência das respostas, pela repetição das palavras "rotina", "escolha" e "decisão", como será visto na análise semântica. Além, é claro, da palavra "personagem", o que é de se esperar ao se tratar de uma narrativa centrada em um personagem. Já na segunda análise, que foi mais aprofundada, é possível ver que, dos 20 usuários, 15 trouxeram a ideia de rotina de maneira explícita. Por exemplo: "[...] ele está irrevogavelmente preso à sua rotina extremamente repetitiva e maçante." (Usuário E1); "O jogo conta a história da vida de um rapaz que se encontra preso em sua monótona vida cotidiana." (Usuário E4); "Ele tem uma rotina comum: acordar, se trocar, dar oi para a esposa, sair para trabalhar, pegar trânsito e ficar horas em seu cubículo." (Usuário E17); entre outras possibilidades. Além desses 15 usuários e usuárias, a ideia apareceu de maneira implícita com o conceito de "vida normal ou comum" em 2 respostas: "[...] é a vida de um cara normal, ele trabalha, mora e tem uma vida normal." (Usuário E8); "[...] De decisão em decisão temos claramente o que seria o dia prototípico para o personagem, as decisões "piloto automático". E podemos tomar essas decisões e ter um dia "normal" ou podemos decidir fora do piloto automático e ver o mundo do jogo reagir a isso." (Usuário E14).

Outro conceito que é relacionado ao de rotina é o de mudança, que apareceu explicitamente em 11 respostas. Em 10 das respostas, como uma quebra do conceito anterior, ou seja, a mudança como uma quebra da rotina do personagem: ele vive uma rotina e é necessário sair dela, deixando as duas ideias ligadas em uma continuação narrativa. Por exemplo: "[...] o personagem deve, de alguma forma, quebrar com esta rotina." (Usuário E3); "Com isso o personagem principal vai seguindo sua vida enquanto faz coisas fora da rotina [...]" (Usuário E7); "A história do jogo é a rotina de mais um trabalhador. O jogo se desenvolve conforme o jogador percebe que precisa sair dessa

rotina pra que a vida avance." (Usuário E18); entre outras. Dos outros usuários, 2 trouxeram a ideia de uma tentativa de mudança que não acontece: "Embora ainda tenha algo que talvez possamos chamar de vislumbres de mudança e/ou felicidade (representados por alguns elementos interativos do jogo), ele está irrevogavelmente preso à sua rotina [...]" (Usuário E1); e "Você pode mudar ou querer mudar algumas coisas, mas nada sai do lugar, acaba se tornando um pesadelo." (Usuário E6). Desta maneira é possível ver que a ideia de que há uma rotina e que ela vai ser quebrada é um conceito que está explícito no jogo, considerando que foi explicado por diversas pessoas de maneiras próximas.

Assim, 17 respostas se aproximaram nos conceitos. As outras 3 trouxeram outras ideias, mostrando possíveis interpretações diferentes da narrativa deste jogo, o que não quer dizer que são erradas ou que vão contra a ideia que foi mostrada em maior quantidade. A primeira delas foi "A história se passa na vida de um homem que trabalha em um escritório, que acaba por fazer coisas inusitadas, talvez para apreciar mais a natureza ou fazer reflexões sobre a vida, diante às dicas da mulher do elevador." (Usuário E2). Essa resposta traz duas possibilidades de justificativa para as mudanças que o personagem pode realizar que, apesar de não negarem a ideia mostrada nas outras respostas, traz uma outra perspectiva para a motivação do personagem em realizar diferentes escolhas, o que pode ser confirmado ao ver que dois dos 5 passos que precisam ser dados pelo personagem envolvem elementos da natureza: pegar uma folha caindo de uma árvore e passar a mão em uma vaca. A segunda resposta foi: "A história do jogo é os acontecimentos do mesmo sonho, sempre com a mesma estrutura. No entanto, há algumas alterações, quando o jogador explora as possibilidades do jogo." (Usuário E9). Apesar do jogo possuir a palavra "sonho" em seu nome, nesta primeira pergunta houve apenas esta resposta que tratou diretamente da possibilidade da narrativa se passar em um sonho ou não. Nas outras perguntas a ideia de sonho apareceu com mais força e foi mais trabalhada, como será visto nas outras análises. E por fim, a terceira resposta foi:

"O jogo tem um início, mas nunca chega ao fim. O início mostra o personagem de pijamas, podendo escolher vestir-se ou não. Logo após, ele encontra sua fria e calculista esposa e vai ao trabalho. Seu chefe é parecido com um pai abusivo. Após o trabalho ou suicídio, o jogo volta ao início." (Usuário E12)

Mais uma vez, apesar do foco da resposta ser outro, não exclui a ideia predominante nesta primeira pergunta. Das 20 respostas, esta foi a única a caracterizar a esposa, no caso, como fria e calculista, o que é uma interpretação possível, visto que a única fala da esposa no jogo é de que o personagem principal está atrasado. Quando o personagem decide não se vestir, a fala dela passa a ser de que ele deve se vestir porque está atrasado. Repara-se que há, nessa resposta, destaque para o chefe e uma possível interpretação, esta vinda talvez de um contexto pessoal do usuário ou usuária. Outro ponto importante mostrado é em relação ao jogo ser em *loop*, fato que talvez não tenha sido percebido ou explorado por muitos usuários.

Uma outra ideia que apareceu, porém em apenas 5 das respostas, foi a descrição (total ou parcial) de todos os passos que o personagem precisa dar para que sua rotina seja transformada (Usuários E3, E7, E14, E19 e E20). Uma das respostas mostra os passos bem detalhados:

[...] A rotina deste personagem consiste em acordar, trocar de roupa, falar com a esposa, descer o elevador (onde encontra sempre a senhora), pegar o carro, dirigir até o trabalho apesar do trânsito, receber bronca do chefe e caminhar até o seu cubículo para trabalhar, para que isto não se repita eternamente, o personagem deve, de alguma forma, quebrar com esta rotina. No jogo há cinco possibilidades de se fazer isto: falando com o mendigo ao invés de ir ao estacionamento pegar o carro; parando o carro no meio do trajeto e interagindo com uma vaca; pegando uma folha que cai de uma árvore próxima ao local de trabalho; indo de pijama para o trabalho e, conseqüentemente sendo despedido; e, por fim, indo até a saída de emergência do local de trabalho e pulando do prédio. O jogo não termina até que você pule do prédio, e mesmo depois de pular do prédio, você ainda faz todo o percurso mais uma vez (porém, desta vez não existem as outras pessoas - chefe, mulher, senhora do elevador) e vê-se um personagem idêntico ao principal pulando do prédio ao subir a saída de emergência. (Usuário E3)

Como é possível ver na resposta acima, os passos são a quebra da rotina do personagem, e são feitos ao mudar o trajeto tradicional. Ou seja, o personagem possui uma rotina que se constitui de diversos passos que são dados todos os dias da mesma maneira, indo de sua cama até o seu cubículo do trabalho. Em alguns momentos, é possível fazer uma escolha diferente, o que mudará a resposta do jogo. O fato de que o jogo é feito de escolhas, foi bem lembrado em uma outra dessas 5 respostas:

Enxergo essa história como a proposta de um dia e suas diferentes possibilidades de acordo com as decisões que o personagem pode tomar para seguir esse dia. Mas não de forma exposta como "várias possibilidades para o seu dia". De decisão em decisão temos claramente o que seria o dia prototípico

para o personagem, as decisões "piloto automático". E podemos tomar essas decisões e ter um dia "normal" ou podemos decidir fora do piloto automático e ver o mundo do jogo reagir a isso.

Desde a primeira escolha, vestir ou não as roupas antes de sair até a decisão de se sentar ou não na mesa para trabalhar (se você chegar a ir ao escritório e não descer do carro pra brincar com uma vaca antes) vamos descobrindo que se decidirmos sempre no piloto automático viveremos sempre o mesmo dia, e para mim é a isso que se conecta o título. E chamo isso de piloto automático porque é o que parece ser, mais do que decisões propriamente ditas. Quase não são escolhas conscientes. São as ações que você faz automaticamente, que parecem ser o caminho natural.

Você tem um armário com roupas em um point 'n click. Quando você está jogando, vesti-las parece simplesmente ser o que você deve fazer para seguir. Não vesti-las é que parece ser uma escolha, uma decisão. Você não decide se vestir, apenas se veste. Porém decide não se vestir. Decide não se sentar na mesa de trabalho. Ao longo do jogo fui me questionando sobre essa diferença, o que é piloto automático e o que é escolha durante um dia comum.

O sonho/dia tem alguns pontos de finalização, que te fazem "acordar" e ir para a próxima oportunidade. (Usuário E14)

Essa questão de escolha traz novamente o ponto principal do jogo, de que a rotina precisa ser quebrada. O usuário possui um trajeto pré-determinado em sua rotina, indo desde o seu quarto até o seu cubículo, passando pela cozinha, elevador, carro e a empresa em que trabalha. No momento em que o jogador decide realizar uma escolha diferente desse caminho, se depara com os 5 passos.

Outra questão interessante que apareceu foi na resposta: "É sobre a vida, mesmo chamando de sonho, parece a rotina de uma cidade grande. Você pode mudar ou querer mudar algumas coisas, mas nada sai do lugar, acaba se tornando um pesadelo." (Usuário E6). A rotina foi associada diretamente ao sonho em uma contraposição de ideias, por meio da expressão "mesmo chamando de sonho".

Por meio desta primeira pergunta, foi possível ver que, apesar de algumas interpretações trazerem outras ideias e se focarem em conceitos diferentes, a maioria seguiu a ideia principal de uma rotina que precisa ser quebrada, algo que pode ser apontado como explícito no jogo, com poucas interpretações diferentes possíveis.

3.3.2. Pergunta 2 - Sobre o Personagem

A segunda pergunta foi "Como você descreve o personagem principal?", que teve como subtítulo "Aspectos da personalidade, características físicas e psicológicas etc.". Essa pergunta se refere ao protagonista da história, que segue a composição visual do jogo, com tons de cinza e traços estilizados, como é mostrado na Figura 24.



Figura 24: personagem em seu quarto, depois de se vestir. (Imagem extraída do próprio jogo)

A Figura 24 mostra o personagem com terno e segurando a maleta, logo após o jogador clicar com a barra de espaço em frente ao armário, para fazer a interação de trocar de roupa. Assim, o jogador troca o pijama pelo terno. O cenário é bem simples. Há um despertador, que não para de piscar e pode ser desativado em uma interação menor do personagem. Há também uma cama, uma janela e um armário, todos em tons de cinza. A luz do despertador se destaca por ser vermelha e por piscar.

Na análise de contagem de palavras para essa pergunta, mais uma vez excluindo advérbios e artigos, as mais utilizadas foram as mostradas na Tabela 5. Além disso, essa pergunta trouxe, somando todas as respostas, 897 palavras.

Tabela 5: palavras que mais apareceram nas respostas da pergunta 2 do primeiro questionário.

Palavra	comum	personagem	homem	parecer	personalidade	trabalhador	vida	característica	mesmo	rotina
Aparições	9	9	8	8	8	6	6	5	5	5

Na Tabela 5, as palavras que mais se repetiram foram "comum" e "personagem", o que está de acordo com a segunda análise, em que foi possível ver que a ideia que apareceu em mais respostas foi a de o personagem ser um trabalhador comum. Em 12 respostas a ideia esteve presente, não necessariamente com o uso do termo "comum". Alguns fragmentos de respostas que trazem essa ideia são: "Suas características físicas não o destacam em nada, tornando-o uma pessoa comum sem nenhum diferencial marcante." (Usuário E4); "É sempre um homem idêntico a todos os outros [...]" (Usuário E15); "Um sujeito simples, comum, ordinário (em todas as esferas)." (Usuário E17); ou "Um homem que, de acordo com modelos atuais de normalidade social, poderia ser considerado como normal." (Usuário E19). Dentro da ideia de comum também surgiu o conceito de que o personagem é igual aos outros

trabalhadores, conforme pode ser visto no jogo, quando o personagem está no escritório, como mostrado na Figura 25. Essa ideia foi trazida explicitamente em algumas respostas, além das já mostradas: "[...] sua rotina igual não só para si, mas igual a de todos os outros trabalhadores comuns." (Usuário E1); "[...] ele tem a aparência igual aos outros funcionários [...]" (Usuário E20).

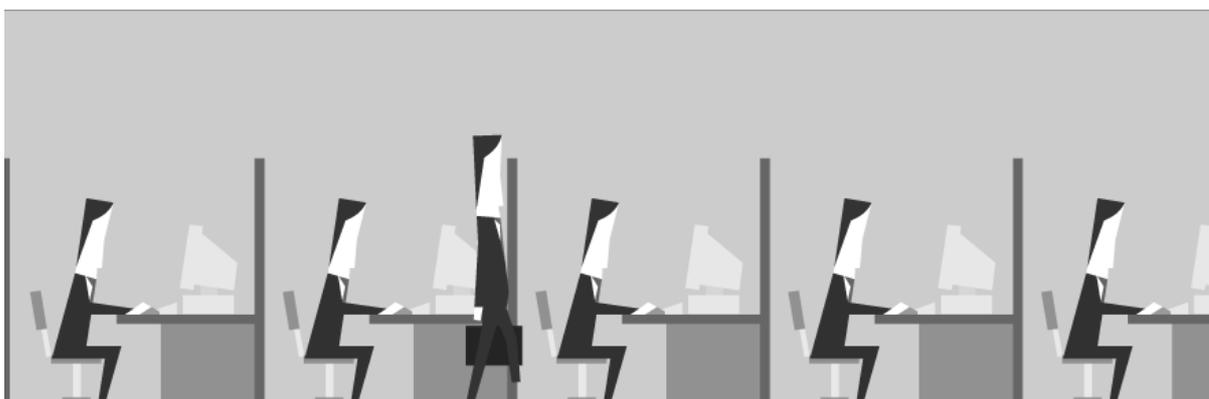


Figura 25: personagem no escritório, onde todos possuem a mesma aparência.
(Imagem extraída do próprio jogo)

Na Figura 25, o personagem está de terno e gravata passando pelo primeiro corredor cheio de cubículos dos 3 corredores que existem no total. Todos os funcionários se vestem da mesma maneira, estão sentados do mesmo jeito, e realizam os mesmos movimentos repetitivos e sincronizados com o *mouse* na mão. Os funcionários também possuem a mesma cabeça com o mesmo corte de cabelo e sem um rosto definido, o que reforça a ideia mostrada nas respostas de que o personagem é igual aos outros, de não ter um rosto, o que dá a ideia de um possível processo de perda de identidade, tanto do personagem principal, quanto dos outros personagens que estão em seus cubículos.

Além das características já apontadas, outras surgiram, porém em uma menor quantidade. Dentro das características físicas, foi dito que aparenta ter entre 30 e 40 anos (Usuários E4 e E15); "A idade não é clara mas pressupõe-se que tenha por volta dos 30" (Usuário E19); alto e magro (Usuários E5 e E15); homem branco, cabelo curto, magro (Usuário E7), magro e branco (Usuário E11), inosso (Usuário E20). De características psicológicas e de personalidade, que ele é metódico e rotineiro (Usuário E5); "Seu modo de andar dá a impressão de que ele pode ser um pouco frustrado com sua vida medíocre." (Usuário E4); sempre está atrasado e com pressa (Usuário E3); "Conformado com a vida, com as pessoas, com o mundo, ao mesmo tempo parece

cansado de tudo, por isso a tentativa de mudar, prestar atenção em algum pequeno detalhe." (Usuário E6); apático e sem sentimento (Usuário E9); "[...] Provavelmente deve sentir muito tédio e ser depressivo." (Usuário E11); "[...] parece apático e sem muito carisma." (Usuário E20).

Um ponto interessante surgido dentro das características físicas foi a utilização de termos próximos, mas para mostrar duas ideias diferentes. Em uma resposta, foi dita a característica de que é um homem branco, usando o termo "branco" como uma descrição: "O personagem principal é um homem hétero, cis³⁴, magro, branco e que trabalha o dia inteiro. Provavelmente deve sentir muito tédio e ser depressivo." (Usuário E11). Já em outra resposta, o termo "branco", junto a outros termos, foram utilizados para tratar de uma padronização do físico, como pode ser visto em: "Pessoa humilde, de casa (apartamento) simples, com um físico, digamos, "padrão": homem branco, cabelo curto, magro. Estressado e cansado, por isso sempre acorda atrasado para o trabalho, mas que busca algo diferente na vida." (Usuário E7). Assim, são vistas duas visões diferentes sobre uma mesma característica do personagem, sendo que uma delas é uma visão talvez estereotipada de preconceito social, do homem padrão ser branco, com cabelo curto e magro.

Já nas características psicológicas, duas respostas trouxeram um ponto interessante a respeito da construção do personagem:

Suas características psicológicas não são muito desveladas ao longo do jogo (nem acho que poderiam ser, afinal, creio que o objetivo do jogo é representar um padrão, o trabalhador comum, sua rotina igual não só para si, mas igual a de todos os outros trabalhadores comuns). Ele se mostra sensibilizado, porém, ao interagir com elementos que fogem de sua rotina, como a folha que cai da árvore e a vaca. Fora isso, é um trabalhador comum.

Esta "padronização" do trabalhador comum está presente até na sua aparência e vestuário (e na dos outros trabalhadores, seus colegas de trabalho): cabelo penteado, terno, gravata e maleta. Não possui feições, nem mesmo um rosto de fato. (Usuário E1)

O personagem parece pensado para ser o mais vazio possível, para ser um avatar para o jogador se projetar. Por isso, não são colocadas para ele muitas características. Pessoas falam com ele, mas ele nunca fala, apenas aponta para nós quem são as pessoas (o chefe, a esposa), o que ajuda a dar essa indefinição que parece atender aos propósitos dessa projeção do jogador. Não temos itens

³⁴ O termo "cis", assim como "cisgênero" e "cissexual", é utilizado para tratar "as pessoas que se identificam com o gênero que lhes foi determinado quando de seu nascimento" (JESUS, 2012, p. 15). Ou seja, uma pessoa que tenha concordância entre seu sexo biológico e sua identidade de gênero. O sexo é uma classificação biológica, feita através de características orgânicas, como cromossomos e órgãos reprodutivos. Já o gênero é uma classificação pessoal que independe do sexo biológico. (JESUS, 2012).

definidores de personalidade no quarto ou nas roupas (apenas uma roupa padrão de trabalho, nada como uma camiseta de banda, por exemplo, que poderia dar alguma definição de personalidade). As pistas e sugestões de característica seriam o próprio modo de vida e trabalho, mas mesmo isso parece não nos dizer muito, posto que ele parece "igual a qualquer outro". Os fatores de definição acabam sendo o que o jogador faz, sair do carro, não colocar roupas. O único grande definidor fixo que vejo é o suicídio, que parece denotar que houve um questionamento nesse personagem, um incômodo, um descontentamento. Se não tivesse um incômodo, continuaria vivendo essa rotina normalmente e não tomaria essa decisão consciente e nada automática de pular de um prédio. (Usuário E14)

De acordo com o mostrado, há uma associação entre o personagem ser como todos os outros e possuir uma personalidade vazia ou fraca, em uma associação de ideias muito clara: o ser comum é vazio. Além disso, esse vazio auxilia na representação do usuário dentro do espaço diegético por meio da ideia de avatar. Além disso, o personagem não interage, ou interage muito pouco com os outros presentes: "[...] Ele quase não interage com os outros personagens, pois sempre está atrasado e com pressa, somente parando devidamente para interagir com o mendigo, a folha e a vaca." (Usuário E3); "As poucas vezes em que ele transmite algum sentimento de personalidade são quando ele interage com a vaca (a velocidade que ele toca nela, especialmente) e com a folha." (Usuário E10).

Uma última característica que pôde ser vista nesta questão, é a sensação de inconformismo do personagem com a sua vida, como 3 respostas apontam: "Conformado com a vida, com as pessoas, com o mundo, ao mesmo tempo parece cansado de tudo, por isso a tentativa de mudar, prestar atenção em algum pequeno detalhe." (Usuário E6); "Algumas características do gameplay, como a escolha do preto e branco e a trilha sonora melancólica, indicam que é um homem insatisfeito com sua condição atual. Resolve, portanto, fazer algo a respeito." (Usuário E19); "A princípio pode ser um ser condicionado à sociedade, mas até mesmo quando não temos uma saída, podemos escolher. [...]" (Usuário E12). Ou seja, o personagem se sente tocado pelos elementos que não pertencem à sua rotina mecânica, ele vive conformado com a sociedade, mas quer mudar.

É possível ver que, apesar de que algumas características terem sido dadas apenas em uma ou duas respostas, elas podem se complementar, formando no conjunto das respostas uma definição viável do personagem principal e de como se dá a sua construção para o jogo e a posterior representação do usuário no meio.

3.3.3. Pergunta 3 - Sobre o Ambiente

A questão 3 foi "Na sua opinião, onde se passa a história do jogo?" com o subtítulo "É um lugar real? Imaginário? Por favor, explique" e foi uma pergunta em que as respostas tenderam a ser mais curtas que nas duas primeiras. Trouxe, ao todo, 693 palavras. Pela contagem de palavras, o resultado foi o mostrado na Tabela 6.

Tabela 6: palavras que mais apareceram nas respostas da pergunta 3 do primeiro questionário.

Palavra	lugar	real	jogo	mundo	cidade	personagem	Sonho
Aparições	23	19	12	9	7	7	7

Na análise mais detalhada das respostas, foi possível separá-las em 5 categorias de acordo com as ideias levantadas em cada, conforme indicado na Tabela 7.

Tabela 7: categorias das respostas da pergunta 3 do primeiro questionário.

Lugar	Quantidade de respostas
Real	6
Imaginário ou sonho	6
Imaginário e real	3
Lugar físico (cidade)	4
O dia automático	1

Foi visto que 4 pessoas partiram para a ideia de lugar como localização física, sem tratar da questão do real e imaginário colocada no subtítulo da pergunta, ao responder que o jogo acontece em uma cidade. As respostas foram as seguintes: "É uma cidade, qualquer cidade, em qualquer lugar do mundo, são todas iguais." (Usuário E6); "Alguma cidade grande, poderia ser em vários lugares do mundo. Poderia ser no Rio. Talvez o fato de ter uma vaca dê algum recorte mais específico, mas a história se encaixa em qualquer cidade grande." (Usuário E10); "Passa-se num ambiente urbano. Com certeza uma metrópoles, dado o trânsito." (Usuário E12); "O jogo se passa numa típica cidade, um lugar que padroniza pessoas e coisas diferentes." (Usuário E16). Pode-se ver que a ideia de cidade se encontra bem expressa dentro do jogo, como um ambiente físico no qual toda a narrativa acontece.

Outras respostas já trouxeram a ideia de lugar como a distinção entre real e imaginário. 6 respostas disseram que é um lugar real, com ideias como, por exemplo: "Se

passa em um mundo virtual, mas que retrata fielmente o mundo real." (Usuário E13); "Um lugar real, com personagens reais. Tudo se assemelha fortemente ao que vivemos todos os dias." (Usuário E17); entre outros. Enquanto nas respostas de que é um espaço imaginário, ou um sonho, surgiram as respostas: "É um mundo imaginário, um mundo em que as coisas acontecem de uma maneira a ficar evidente o quão ruim é a vida dessa pessoa." (Usuário E9); "Num sonho muito parecido com a vida real." (Usuário E18); "É um lugar factível. Possui características semelhantes ao mundo real. Cidade, prédios, escritório, carros. Porém, por ser uma representação simples, entende-se que seja um lugar imaginário." (Usuário E19); entre outros.

Já nas respostas que trataram dos dois mundos, as respostas foram: "É uma boa pergunta. Ainda estou indeciso se primeiro se passa num lugar imaginário e depois num lugar real (no momento em que se vê o outro "eu" pulando do prédio), ou vice-versa." (Usuário E2); "[...] Pela repetição incessante da rotina, a realidade se mistura com o subconsciente (ou o contrário)." (Usuário E3); entre outras. Por fim, uma das pessoas desenvolveu uma resposta trazendo uma ideia distinta sobre a questão do lugar dentro do jogo:

Penso nesse jogo mais como se passando em um dia do que em um lugar. O dia, o dia prototípico (automático) com suas possibilidades adjacentes (decisões conscientes) se espacializa e se torna o lugar onde o jogo se passa, se você enxergá-lo dessa maneira. (Usuário E14)

Apesar de ter sido uma resposta com um conceito isolado das demais, não deixa de ser um ponto interessante de ser analisado, ao retomar a ideia do dia automático, trazido pelo mesmo usuário nas respostas já analisadas. Neste caso, a rotina e as possibilidades de sua quebra, deixam de ser ação e passam a ser o espaço, a traçar o espaço onde a narrativa do jogo se desenvolve. Ou seja, não existe espaço onde não há uma possibilidade de ação do personagem.

Alguns jogadores também trataram sobre o nome do jogo em suas respostas, desde uma relação direta como "Pelo nome do jogo, [a narrativa se passa] em um sonho." (Usuário E5); até uma interpretação mais elaborada, como a vista na resposta a seguir:

Acredito que o jogo se passa em um lugar real, em todos os cenários frequentados pelo personagem no seu dia-a-dia. O único momento que, aparentemente, não se passa em um lugar real - quer dizer... depende do que

você entende por "real" - é no último percurso, que ocorre depois que o personagem pula do prédio, sinto que este se passa em um universo alternativo, porque o personagem morreu (no estilo de Silent Hill). Apesar de o nome do jogo ser Every Day the Same Dream, o nome me soa mais como uma referência ao distanciamento da realidade fora da sua rotina que a vida do personagem lhe proporciona, dando-lhe contornos de algo irreal e paralelo, como um sonho. (Usuário E7).

É interessante notar que poucos usuários trataram de relacionar o nome do jogo com a narrativa. O nome foi tratado por apenas 6 usuários dos 20, principalmente sobre a relação com o sonho. Essa é uma característica que mostra uma experiência mais aprofundada nesse título, a partir do momento em que seu nome é relacionado com a narrativa.

3.3.4. Pergunta 4 - Sobre a Moça do Elevador

A quarta pergunta, e primeira específica do jogo, foi sobre a moça do elevador. Foi perguntado aos usuários "Em uma escala de 0 a 5, na sua opinião, qual a importância da moça no elevador? Considere 0 como "sem importância" e 5 como "extremamente importante". E em seguida, "Justifique, por favor, sua resposta anterior". Os resultados foram colocados na Tabela 8.

Tabela 8: avaliação de importância da moça do elevador na pergunta 4 do primeiro questionário.

Valor de importância	0	1	2	3	4	5
Quantidade escolhida	0	1	4	4	3	8

A contagem de palavras significativas presentes nas justificativas dadas nessa questão trouxe o resultado mostrado na Tabela 9. Houve, somando todas as respostas, 844 palavras.

Tabela 9: palavras que mais apareceram nas respostas da pergunta 4 do primeiro questionário.

Palavra	jogo	personagem	vida	elevador	jogador	moço	Rotina
Aparições	12	9	9	8	6	6	6

Pelo visto, nenhum dos usuários e usuárias achou a personagem sem importância, apesar de alguns usuários terem demonstrado essa ideia por escrito nas justificativas. A resposta colocada no valor 1 foi "Porque o personagem, apesar de tentar várias vezes, não consegue interagir com ela." (Usuário E12), o que leva à questão da

interação dentro do jogo. A única interação que acontece entre os dois personagens é que a moça diz ao personagem principal sobre quantos passos faltam para ele virar uma nova pessoa, como mostrado na Figura 26. Nesta imagem se encontram os dois personagens no espaço do elevador. Enquanto se espera que o elevador chegue ao térreo, o que é indicado pela luz acima da porta, o personagem tem a opção de interagir ou não com a mulher. Ao interagir, ela lhe diz a frase "Mais 5 passos e você será uma nova pessoa". Conforme os passos são feitos, o número que ela diz diminui. Não há outra interação além dessa. O personagem principal, como já foi analisado na pergunta 2, não responde às outras pessoas e interage muito pouco no ambiente ou com os demais personagens que se encontram dentro do seu espaço.



Figura 26: personagem no elevador com a moça lhe falando dos passos.
(Imagem extraída do próprio jogo)

Já nas respostas com valor 2, duas tiveram conteúdo relevante e serão analisadas. A primeira foi: "A moça do elevador não tem grande importância, uma vez que sua previsão de mudança de vida não se concretiza." (Usuário E9). Há uma interpretação viável do que acontece na narrativa do jogo, se considerar que depois de que todas as ações acontecem, o personagem chega ao final em que vê uma pessoa pulando, e depois o jogo retorna ao início, no processo de loop. Desta maneira, pode-se dizer que o personagem não se torna uma nova pessoa, mantendo-se na mesma vida cotidiana de sempre. A outra resposta com valor 2 foi a seguinte:

Talvez, se ela não existisse, o jogo ficaria mais interessante. Talvez o jogador ficaria cada vez mais imerso na rotina e seria obrigado a fugir dela, procurando automaticamente pelas 5 tarefas da qual a moça fala. Por outro lado, ele correria o risco de ficar entediado e sem solução por parte de alguns jogadores. (Usuário E7)

Outra visão interessante sobre a narrativa do jogo, pois propõe que a moça seja retirada, deixando para o jogador descobrir que existe a possibilidade de quebrar a rotina por meio de suas escolhas. Apesar de que, como é lembrado logo depois, para alguns usuários pode se tornar um jogo sem objetivo, em que o personagem realiza as mesmas ações dia após dia. Ou seja, pode-se ver aí que a moça do elevador possui um papel de indicar ao personagem que algo pode ser feito.

Já as respostas de valor 3, 4 e 5 se aproximaram muito nas justificativas, tratando da personagem como importante por mostrar ao jogador que há outras possibilidades além das escolhas mecânicas da rotina que ele segue. A começar pelas respostas que indicaram a importância de valor 3, é dito que a personagem é importante por esse papel de mostrar que há outras possibilidades: "Pelo que entendi, ela é importante na mecânica do jogo, para indicar quantas coisas ainda precisam ser encontradas para se chegar ao final. [...]" (Usuário E15); "Ela é importante por indicar quantas iterações do sonho você ainda vai ter que percorrer para finalizá-lo." (Usuário E17). Além disso, há a justificativa dela ser importante, porém não essencial à narrativa:

Acredito que a senhora no elevador é de alguma importância para a narrativa, mas não extremamente, nem muito importante. Ela existe para indicar a quem joga que existem possibilidades de mudança na vida deste homem, e também é uma das únicas personagens com as quais ele consegue interagir sem ser em um contexto de trabalho, sendo um vínculo dele com o mundo exterior. Entretanto o jogo seria possível de ser jogado e compreendido sem a existência desta personagem. (Usuário E3)

Selecionei um número intermediário, 3, porque acho que essa figura da mulher no elevador é mais interessante que importante. Ela não influencia a ação do jogo diretamente. Na prática, funciona como um relógio em contagem regressiva. Mas é ela que traz o onírico ao jogo. [...] (Usuário E14)

Outros pontos encontrados nas respostas foram dela servir como um elemento de estranhamento ao personagem principal, principalmente ao ser associada a um sonho, já que é uma personagem que possui um relativo domínio da narrativa: apesar dela estar presente no espaço diegético, sabe exatamente quantas escolhas ainda devem ser feitas para se chegar ao final. Isso é visto nas respostas:

[...] A interação com ela é o que traz um estranhamento típico de sonho, que quebra o clima de uma rotina real. Faz isso quebrando o que se esperaria de uma interação rotineira de elevador. Não interage com o personagem dizendo "bom dia" ou falando do clima. Diz algo enigmático que pode nos levar a pensar

na construção daquilo como um sonho ou no próprio caráter de jogo. (Usuário E14)

[...] Também serve como um elemento de estranheza no jogo, pra aumentar a atenção às reflexões que ele pode gerar sobre rotina e liberdade. (Usuário E15)

[...] Além disso, a frase de 'X passos para se tornar uma pessoa melhor' é a maneira explícita que o autor teve de indicar que a vida não deveria ser só essa rotina comum. (Usuário E17)

Nas respostas de importância com valor 4, as mesmas ideias apareceram, como pode ser visto na resposta a seguir:

A moça do elevador é o primeiro sinal de que entre um dia e outro a ação tomada foi diferencial e somatória. Além disso, indica uma continuidade e quantas etapas são. A ausência dela ao final do jogo é suficiente para compreender que não se chegou ao final.

No meu primeiro dia eu pulei do prédio, e logo reparei que ela já não dizia 5, e sim 4. Todo o resto parecia igual. Eu sabia que havia mais 4 coisas a serem descobertas por causa da fala dela. (Usuário E10)

Além disso, outras ideias foram trazidas sobre a importância da personagem, ao tratar que "Ela é importante para manter as relações interpessoais. Garante que as comunicações entre as pessoas não se acabe." (Usuário E13); e também que "[...] está sempre instigando o funcionário do escritório a buscar por uma mudança, uma virada especial em sua vida que nunca acontece. Ela lhe dá falsas esperanças, prolongando sua vida vazia." (Usuário E16). Nesta última resposta, retorna a ideia de que o personagem possui uma vida comum e vazia, como foi apontado na análise da Pergunta 2.

As respostas que indicaram o valor de importância 5 trouxeram também a mesma ideia da moça do elevador servir como indicadora de que o personagem precisa mudar alguma coisa, conforme pode ser visto nas respostas: "Embora enigmática, ela é a única fonte de informação a dispor do jogador sobre o desenrolar da trama. [...]" (Usuário E1); "Sem ela o jogador estaria num loop infinito." (Usuário E2); "Ela que indica quando o jogo está de fato avançando ou parado no mesmo estado, dizendo quantos passos faltam para você quebrar a rotina de vez." (Usuário E18); "sem ela eu demoraria mais para tentar fazer algo diferente" (Usuário E20). A mesma ideia de personagem onisciente apareceu de novo, como pode ser visto na resposta a seguir:

Ela parece ser um indicativo do grau de libertação que o personagem conquistou sobre sua vida e rotina maçantes, já que ela contabiliza a quantidade de pequenas ações que o jogador tomou para mudar sua vida. Ela

também pode representar algum tipo de presença onisciente, já que ela é capaz de saber quantas pequenas ações o personagem já realizou para mudar sua vida e quantas ainda serão realizadas. (Usuário E4)

É possível ver que mesmo avaliando a personagem do elevador com graus diferentes de importância, as justificativas foram muito próximas entre as respostas, trazendo sempre ideias comuns sobre o seu papel no jogo de ser um elemento indicador das mudanças e de quantos passos ainda faltam para que chegue ao momento final. Esse momento é tratado na Pergunta 5.

3.3.5. Pergunta 5 - Sobre o Pulo no Final do Jogo

A quinta e última pergunta relacionada ao jogo foi "Do seu ponto de vista, por que o jogo termina com um personagem pulando do prédio?" e teve um total de 799 palavras ao somar as respostas. As palavras que mais apareceram foram as mostradas na Tabela 10.

Tabela 10: palavras que mais apareceram nas respostas da pergunta 5 do primeiro questionário.

Palavra	personagem	jogo	sonho	prédio	rotina	dia	final	Sempre
Aparições	22	11	11	9	9	5	5	5

Pela contagem de palavras mostrada na Tabela 10, pode-se ver que as palavras "sonho" e "rotina" estiveram presentes entre as mais utilizadas, o que está de acordo com as respostas que foram dadas. A ideia que mais apareceu em respostas, expressa de diversas maneiras, foi a de que o pulo, ou suicídio, é uma solução que há para o personagem sair da rotina de trabalhador comum, como pode ser visto em: "Ele mudou a realidade dele, quebrou a rotina." (Usuário E5); "O jogo, aliás apresenta esta como sendo a alternativa definitiva para a quebra da rotina de tédio do personagem, qualquer outra tentativa - por mais que, de certa forma, o reconecte com a sua realidade fora do trabalho - acaba sempre voltando ao estágio inicial." (Usuário E3); "Pular do prédio significava para aquele personagem fugir da rotina massacrante que ele estava submetido. Poderiam ter outros escapes, certo, mas não seriam ligados ao cemitério ("um lugar tranquilo") ao qual o personagem é exposto mais cedo." (Usuário E10); "Acredito que termine assim para quebrar radicalmente o ciclo estabelecido pelo dia prototípico e suas decisões automáticas [...]" (Usuário E14). Também houve respostas que trouxeram o suicídio como uma maneira de acordar do sonho, como mostrado em:

"Termina assim porque é o único jeito de acabar com esse sonho que é sempre igual." (Usuário E9); "Considerando que é necessário explorar todas as possibilidades do jogo antes de chegar ao final, o personagem pulando poderia ser um elemento num sonho do protagonista, significando uma chance de se libertar de uma rotina maçante em que ele se vê preso." (Usuário E15). Três respostas que merecem atenção foram as seguintes:

O pular do prédio, ato que, muitas vezes, é imaginado e realizado somente em sonhos durante o sono, pode ser uma metáfora do desejo de libertação do trabalhador comum de classe média de sua rotina extremamente repetitiva e maçante - outro sentido da palavra "sonho", ou "dream", presente no título do jogo. (Usuário E1)

Acredito que ele pudesse estar olhando uma versão de si mesmo que não foi capaz de tomar as pequenas atitudes que o jogo sugere que o jogador tome, levando ao destino trágico do personagem. (Usuário E4).

Ele se tornou uma nova pessoa. Talvez não tenha se matado literalmente, mas sim matado quem ele era, abandonando a rotina e a vida passadas para um novo caminho. Talvez por isso que ele (o novo ele) se encontra com ele (o ele antigo) antes de pular. (Usuário E7)

Nas três respostas é possível ver mais explícita uma visão metafórica da ação do suicídio, mostrando uma outra possível compreensão do final do jogo, com uma mudança do personagem, uma possível transformação. Enquanto que em outras respostas a ação foi colocada como um fim para o personagem: "Acho que ele não termina aí, mas é meio que uma solução pessimista pro problema dele, isso meio que resolve o conflito." (Usuário E8); "[...] não vê um solução feliz para o impasse do personagem. (Usuário E11); "Diante de todo o ciclo vicioso, ele se cansa, em seguida entra em um estado de depressão e acha o suicídio uma solução." (Usuário E13). Além disso, em algumas respostas a questão do sonho apareceu de novo: "Porque não existe saída além dessa. E tudo que ele viveu foram no fim apenas sonhos, pensamentos sobre como poderia fazer diferente." (Usuário E6); "Porque a rotina é vazia e deprimida, é um meio do personagem sair dela de uma vez por todas. Pelo nome do jogo sugerir que tudo se passa em um sonho, pular do prédio poderia significar acordar." (Usuário E18).

Enquanto alguns jogadores disseram que o personagem que salta se trata do próprio personagem principal, outros trataram da possibilidade de ser um outro personagem e o que isso acarreta na interpretação da narrativa. Por exemplo, "Outra possibilidade é que no final se tem controle de um outro personagem que mora em um outro andar/apartamento do mesmo prédio do anterior, e que vê o suicídio do anterior."

(Usuário E2); "Pelo meu entendimento, o jogo termina com um personagem pulando do prédio, porque alguém mais além do personagem principal pulou do prédio, por isso ele consegue vê-lo." (Usuário E3); "Acho que representar a universalidade do que ele está passando, por isso outro personagem que é exatamente igual a ele também comete suicídio" (Usuário E20). Esta última resposta mostra a situação como algo coletivo, tornando o personagem apenas uma representação de muitos que vivem a mesma situação. Uma outra resposta também tratou da relação do indivíduo com a sociedade: "Porque o incômodo desse personagem ao ver sua individualidade cair por terra é muito grande, sentimento comum em muitos centros urbanos." (Usuário E16).

Dois usuários responderam que esse não é o fim do jogo, o que retoma a ideia de que não há realmente um final, já que o personagem sempre retorna para o início: "O jogo nunca termina. Mesmo com o "suicídio", o personagem acorda no mesmo lugar de sempre." (Usuário E12); e "Acredito que o jogo não termine com o personagem pulando do prédio pois existem alternativas para o término do dia. Isso cabe ao personagem decidir [...]" (Usuário E19).

Outras ideias apareceram, como pode ser visto nas respostas: "Na minha opinião, é a ideia de que por mais que essa rotina comum que o personagem passa nos seja vendida como um sonho, quem a alcança acaba tendo que 'morrer' dentro de seus ideais para poder 'acordar'." (Usuário E17) e "A primeira coisa que pensei foi que o personagem principal ficou com arrependimento no limbo por ter se suicidado. [...]" (Usuário E2); "[...] é apenas nesse momento que vemos o personagem expressar algo, que entendo como um incômodo, e reage a ele de forma que definitivamente quebra o ciclo." (Usuário E14). Por fim, uma resposta analisou a relação do jogo com o nome:

[...] Não se sabe se o "todo dia o mesmo sonho" se refere ao sonho que se tem durante o sono, portanto sendo o jogo a repetição deste sonho todos os dias (ou noites), ou se a palavra sonho se refere ao desejo do personagem principal (e de qualquer trabalhador comum) de libertar-se, sendo o jogo o passar dos dias da personagem sempre da mesma forma, preso à sua rotina sempre igual (algo como "every day the same nightmare"). (Usuário E1)

Assim, é possível constatar que, mesmo que os usuários apresentem visões distintas sobre os jogos e tragam ideias diferentes, muitas dessas ideias são próximas e se complementam na compreensão do jogo.

3.3.6. Elaboração de categorias para análise geral no CHIC

As respostas dadas no primeiro questionário trouxeram muitas questões interessantes sobre a narrativa do jogo, principalmente sobre as características do personagem principal, como foi visto na análise separada de cada uma das respostas. A classificação das respostas dadas trouxe como resultado 36 categorias de ideias, que foram separadas em 5 grupos: narrativa (n), personagem (p), lugar (l), moça do elevador (m) e final do jogo (f). Os nomes entre parênteses foram usados para ajudar no momento de observar as categorias nas imagens produzidas pelo *software* CHIC. A separação nesses grupos não foi feita exatamente de acordo com as 5 perguntas, principalmente porque várias ideias de um grupo foram dadas na pergunta de outro grupo. Ou seja, foi trabalhada uma estrutura um pouco distinta das perguntas. Neste caso, houve várias ideias sobre o personagem principal e sobre o final do jogo quando foi perguntado sobre a narrativa dele, o que classificou algumas categorias como (p) ou (f) ao invés de (n). Além disso, como as ideias foram classificadas por usuário, caso um usuário tenha tratado da mesma ideia em duas respostas, foi considerada apenas uma aparição dessa ideia. As 36 categorias são mostradas na Tabela 11, separadas pelos tópicos das 5 perguntas, com os nomes entre parênteses indicando como as categorias foram colocadas no arquivo para análise:

Tabela 11: grupos e categorias encontrados no primeiro questionário, do jogo Every Day the Same Dream.

Grupos	Categorias de Ideias	Quantidade
Narrativa (7 categorias)	É citada a moça do elevador (n_moca_elevador)	3
	São citados os 5 passos (n_5_passos)	2
	Há uma crítica à sociedade (n_critica_sociedade)	3
	Não acontece mudança na vida do personagem (n_mudanca_nao_acontece)	3
	A narrativa é sem fim (n_sem_fim)	3
	Possui um viés pessimista (n_pessimista)	3
	Relaciona a narrativa ao nome do jogo (n_nome_jogo)	6
Personagem (10 categorias)	Trabalhador comum, padronizado (p_trabalhdor_comum)	14
	Realiza mudança (p_realiza_mudanca)	15
	Vive um uma rotina (p_rotina)	18
	Trabalha em um escritório (p_trabalha_escritorio)	7
	Quer apreciar a natureza (p_natureza)	1
	É casado (p_casado)	7
	Mostra sensibilidade em algum momento (p_mostra_sensibilidade)	5
	Sem rosto/expressão (p_sem_rosto)	6
	Não responde aos outros (p_nao_responde)	3
	Permite uma representação do jogador (p_representacao_jogador)	5
Lugar (7 categorias)	Real (l_real)	7
	Imaginário (l_imaginario)	6

	Real e imaginário (l_real_imaginario)	3
	Lugar sem identidade ou uma identidade genérica (l_sem_identidade)	4
	O ambiente muda com o pulo (l_pulo_muda_ambiente)	3
	É um lugar físico (l_lugar_fisico)	4
	Ideia do dia (l_ideia_do_dia)	1
Moça do elevador (5 categorias)	Serve como fonte de informação (m_fonte_informacao)	9
	Serve para contagem dos 5 passos (m_contagem)	6
	Não tem importância (m_sem_importancia)	3
	Não é essencial (m_nao_essencial)	2
	Causa a sensação de estranheza (m_estranheza)	2
Final do jogo (7 categorias)	É outro personagem que pula (f_outro_pula)	3
	Não deixa claro quem pula (f_nao_diz_quem_pula)	11
	É o personagem principal que pula (f_personagem_pula)	6
	Há um desejo de libertação (f_desejo_libertacao)	2
	O pulo é um arrependimento (f_arrependimento)	1
	A opção dada é a única opção (f_unica_opcao)	2
	É a solução para um conflito (f_solucao_conflito)	3

Um ponto interessante da utilização do CHIC para esta análise foi a ligação entre ideias de conceitos diferentes, que seriam dificilmente percebidos em uma análise de leitura das respostas, principalmente pela grande quantidade de dados que esse primeiro questionário trouxe. A primeira ferramenta usada do *software* foi a árvore de similaridade, como será visto nos próximos tópicos.

3.3.7. Análise dos Grupos pela Árvore de Similaridade

Em um primeiro momento, foi de interesse para a pesquisa que fosse feita a análise das categorias conforme os seus grupos. Foram encontradas ligações relevantes nas árvores elaboradas com cada um dos 5 grupos de categorias: sobre a narrativa (n), sobre o personagem (p), sobre o lugar em que tudo acontece (l), sobre a moça do elevador (m) e sobre o final do jogo (f). Começando pelo grupo da narrativa, com as categorias que possuem a letra "n" no começo, o *software* gerou a seguinte árvore de similaridade, mostrada na Figura 27.

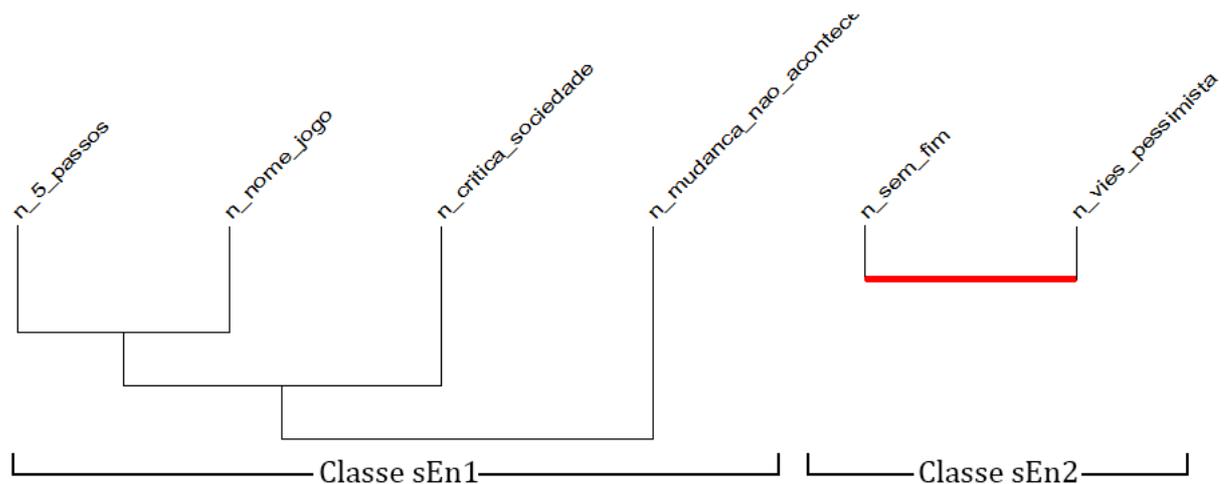


Figura 27: Árvore de similaridade com as categorias sobre a narrativa do Questionário 1.

Essas categorias foram separadas pelo *software* em duas classes³⁵, sEn1 e sEn2. Na Classe sEn2 existe uma relação em vermelho, considerada mais relevante pelo software do que as outras relações, então será analisada primeiro. Diz sobre as categorias *n_sem_fim* e *n_vies_pessimista*. Essas categorias se referem às ideias da narrativa não ter um fim, e de acontecer sob um viés pessimista. Apesar de não terem sido ideias utilizadas por usuários diferentes, não há dúvida de que há uma relação entre elas, considerando que a narrativa foi vista por alguns usuários como não tendo um fim, mais uma vez a ideia de um loop na vida do personagem, o que é uma característica pessimista para uma narrativa como a que é analisada.

Já na Classe sEn1, foi feita uma associação, mas de menor relevância, entre as outras categorias: *n_5_passos*, que se refere aos 5 passos serem citados com importância na descrição da narrativa; *n_nome_jogo*, em que a narrativa foi associada ao nome do jogo, principalmente sobre o sonho; *n_critica_sociedade*, em que a narrativa traz, de alguma maneira, uma crítica social; e *n_mudanca_nao_acontece*, que se refere à ideia de que não acontece nenhuma mudança na vida do personagem.

Ao selecionar as categorias de ideias referentes ao personagem, as categorias que possuem a letra "p" no começo do nome, o *software* trouxe a árvore de similaridade mostrada na Figura 28.

³⁵ Para facilitar a análise das classes, foram utilizadas 3 letras no nome. A primeira letra, em maiúsculo, para se referir ao tipo de árvore: a letra S para as árvores de similaridade, e a letra C para as árvores coesitivas. A segunda letra em maiúscula se refere ao jogo: nos casos em que é tratado o jogo Every Day the Same Dream, a letra E; nos casos em que é tratado o jogo The Company of Myself, a letra C. A terceira letra do nome de cada classe, em minúsculo, é relacionada aos grupos, n de narrativa, p de personagem, l de lugar, entre outros.

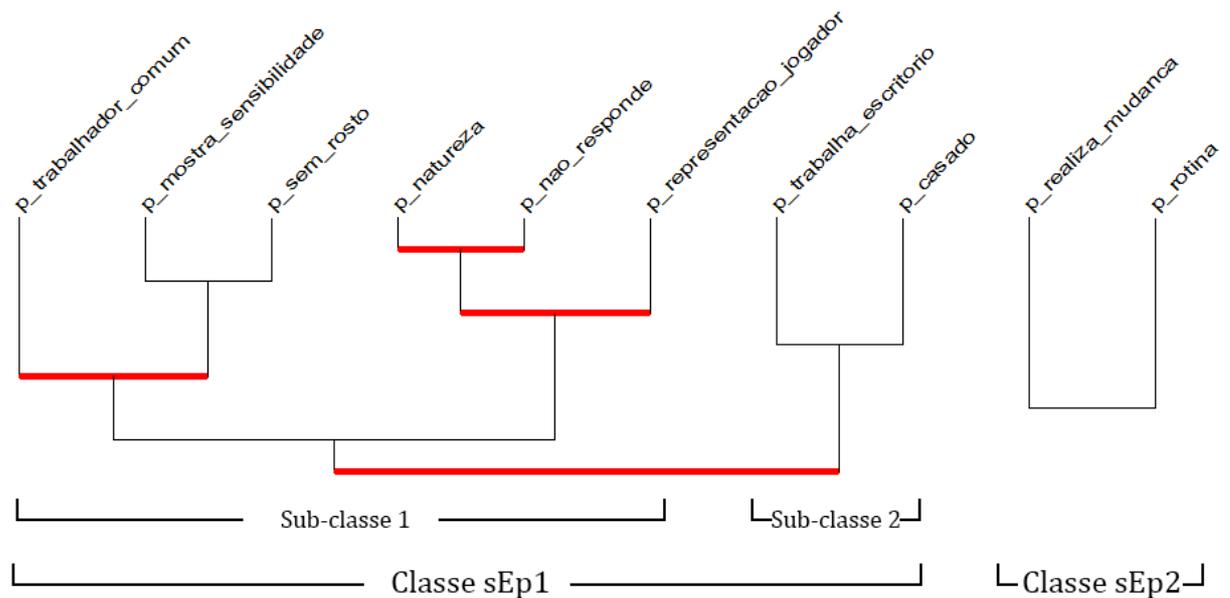


Figura 28: Árvore de similaridade com as categorias sobre o personagem do Questionário 1.

O *software* separou as categorias em duas classes. A primeira classe a ser analisada é a sEp1, por possuir ligações mais relevantes, o que é demonstrado pelo CHIC pelos destaques em vermelho. A Classe sEp1 está dividida em duas sub-classes. A primeira delas, a Sub-classe 1, divide-se em duas partes menores. Na primeira delas, há a similaridade entre as 3 categorias: *p_trabalhador_comum*, *p_mostra_sensibilidade* e *p_sem_rosto*. Essas categorias se referem às ideias do personagem ser um trabalhador comum, padronizado; mostrar sensibilidade em alguns momentos específicos da narrativa como, por exemplo, quando encontra a vaca; e de não ter um rosto ou uma expressão facial. A relação estabelecida entre a segunda e a terceira categoria traz uma composição do personagem que foi mostrada por alguns usuários, ao tratar que ao mesmo tempo em que é um personagem sem expressão, demonstra uma personalidade, ou se expressa, em alguns momentos. Ou seja, não é a todo momento um personagem sem expressão que segue sua rotina todos os dias até o escritório, sempre realizando as mesmas escolhas no cotidiano. Depende das escolhas do jogador para que o personagem mostre essas expressões. Essa ideia vinda das duas categorias é associada com a ideia do personagem ser um trabalhador comum. Mais uma vez, apesar de o personagem seguir um padrão de trabalhador que sempre faz a mesma coisa, pode mostrar sua expressão em alguns momentos específicos do jogo, conforme as escolhas do jogador.

Na segunda parte foi feita a associação de similaridade entre as categorias *p_natureza* e *p_nao_responde*. São referentes às ideias do personagem ter como objetivo

querer apreciar a vida e a natureza; e do personagem não responder aos NPCs do jogo. Depois, essas duas categorias são associadas juntas à *p_representacao_jogador*, que se refere ao personagem servir como uma representação do jogador, ou uma identificação dele dentro da narrativa. Apesar da ideia da natureza ter sido utilizada por apenas um usuário, essa relação entre as 3 categorias mostra que não foi uma resposta desconexa das outras. Essas duas partes são associadas à segunda sub-classe da primeira classe de categorias, a Sub-classe 2. Nela, está a similaridade entre *p_trabalha_escritorio* e *p_casado*, que se referem ao personagem principal trabalhar em um escritório e ser casado. Essas duas características têm muito em comum, por serem sobre o personagem dentro do ambiente diegético, e não nas suas ações ou objetivos. Assim, essa primeira classe traça um perfil interessante do personagem principal, o que vai de acordo com as respostas dos usuários, como foi visto na análise semântica.

Enfim, a Classe sEp2, com menos associações de similaridade e menor relevância, já que não foi marcada em vermelho, é entre as categorias *p_realiza_mudanca* com *p_rotina*. Referem-se ao fato do personagem realizar uma mudança na sua vida e de viver em uma rotina, uma monotonia cotidiana. Essas duas ideias podem ser associadas em uma complementação de ações dentro do jogo, pois o personagem começa em uma rotina e é necessário quebrá-la, como foi lembrado por alguns usuários. Por exemplo, pode ser retomado um trecho da resposta do Usuário E3, quando diz que:

[...] A rotina deste personagem consiste em acordar, trocar de roupa, falar com a esposa, descer o elevador (onde encontra sempre a senhora), pegar o carro, dirigir até o trabalho apesar do trânsito, receber bronca do chefe e caminhar até o seu cubículo para trabalhar, para que isto não se repita eternamente, o personagem deve, de alguma forma, quebrar com esta rotina. (Usuário E3)

Nessa resposta fica clara a ideia de que o personagem principal vive em uma rotina e precisa quebrá-la. Essa ligação também pode ser confirmada ao verificar mais uma vez a análise semântica feita, verificando que a ideia de rotina apareceu nas respostas de 18 usuários e a ideia de mudança em 15.

A terceira árvore gerada, com as categorias sobre o lugar em que o jogo acontece, marcadas com a letra "l" no começo do nome, é a mostrada na Figura 29.

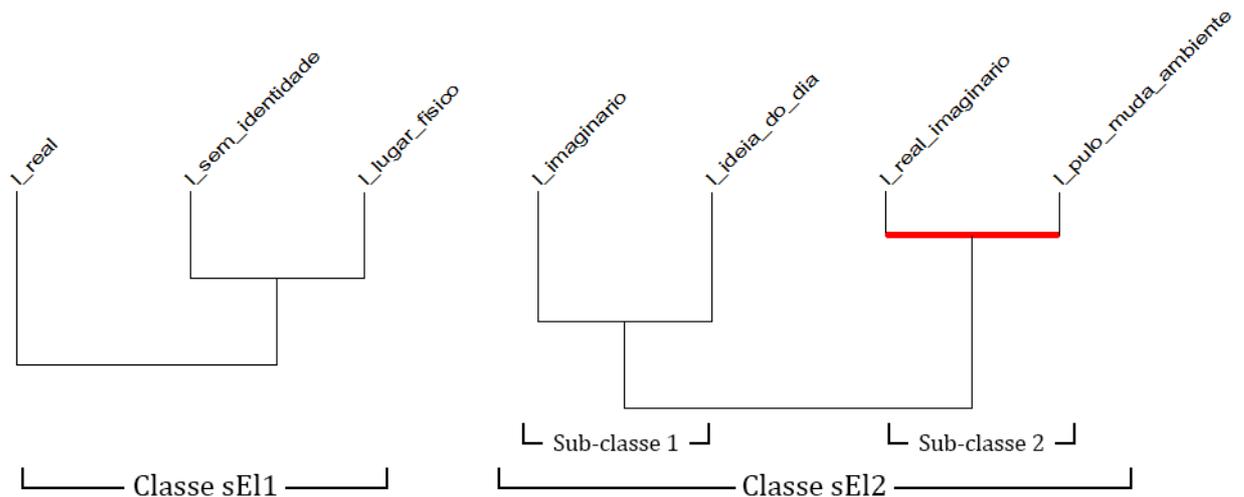


Figura 29: Árvore de similaridade com as categorias sobre o lugar do Questionário 1.

Desta vez, as categorias foram separadas em duas classes, sE1 e sE2. Como a Classe sE2 possui uma ligação em vermelho, a análise começa por ela. Assim, na Classe sE2, foram estabelecidas duas sub-classes. Na segunda, a Sub-classe 2, que possui a relação em vermelho, houve a similaridade entre as categorias *L_real_imaginario* e *L_pulo_muda_ambiente*, que se referem ao jogo se passar tanto em um lugar real quanto um lugar imaginário, e de que o pulo dado no final é o que separa os ambientes entre real e imaginário ou vice e versa. Essa é uma relação de complementação entre as duas ideias, como pode ser visto na resposta do Usuário E2, quando diz que: "Ainda estou indeciso se primeiro se passa num lugar imaginário e depois num lugar real (no momento em que se vê o outro "eu" pulando do prédio), ou vice e versa". Na segunda sub-classe, a Sub-classe 2, há a relação entre *L_imaginario* e *L_ideia_do_dia*. A primeira se refere ao jogo se passar em um ambiente imaginário, como um sonho do personagem. A segunda se refere a uma resposta que foi única, dada pelo Usuário E14, que disse que "Penso nesse jogo mais como se passando em um dia do que em um lugar. [...]". Apesar do usuário não ter deixado claro em sua resposta se é um ambiente imaginário ou real, por meio da similaridade, pode-se dizer que se trata de um ambiente mais próximo do imaginário que do real. Essas duas sub-classes se associam na segunda classe de categorias, porque tratam sobre o ambiente imaginário.

Na Classe sE1, há uma associação de similaridade entre as categorias *L_sem_identidade*, que se refere ao jogo se passar em um ambiente genérico, sem uma identidade definida; e *L_lugar_fisico*, que veio das respostas em que os jogadores disseram que o jogo se passa em um lugar físico como, por exemplo, uma cidade grande.

Essas ideias têm uma relação que faz muito sentido, pois traz o conceito de que o lugar físico do jogo não possui uma identidade. Isso pode ser confirmado pela resposta do Usuário E6, quando diz que "É uma cidade, qualquer cidade, em qualquer lugar do mundo, são todas iguais.". Existe aí essa ideia do lugar não possuir uma identidade, de ser um ambiente genérico. Depois, essas duas ideias são associadas em uma similaridade com *L_real*, que indica as respostas em que os usuários falaram que o jogo se passa em um lugar real, e não imaginário, considerando a perspectiva do personagem. Essa associação trabalha com ideias exclusivas, porque os jogadores disseram que a narrativa se passava, entre as várias opções, em um ambiente real, ou um ambiente físico, sem especificar se é real ou imaginário. Apesar disso, por meio dessa similaridade, é possível ver uma associação entre os dois conceitos, como se as respostas em que foi dito que se passa em um lugar físico tratassem de um lugar real. Diferente da Classe sE12, que tratou do ambiente como sendo imaginário, a Classe sE11 teve maior enfoque no ambiente tratado como um lugar real.

A quarta árvore gerada pelo software CHIC foi com as categorias sobre a moça do elevador (m), sendo mostrada na Figura 30.

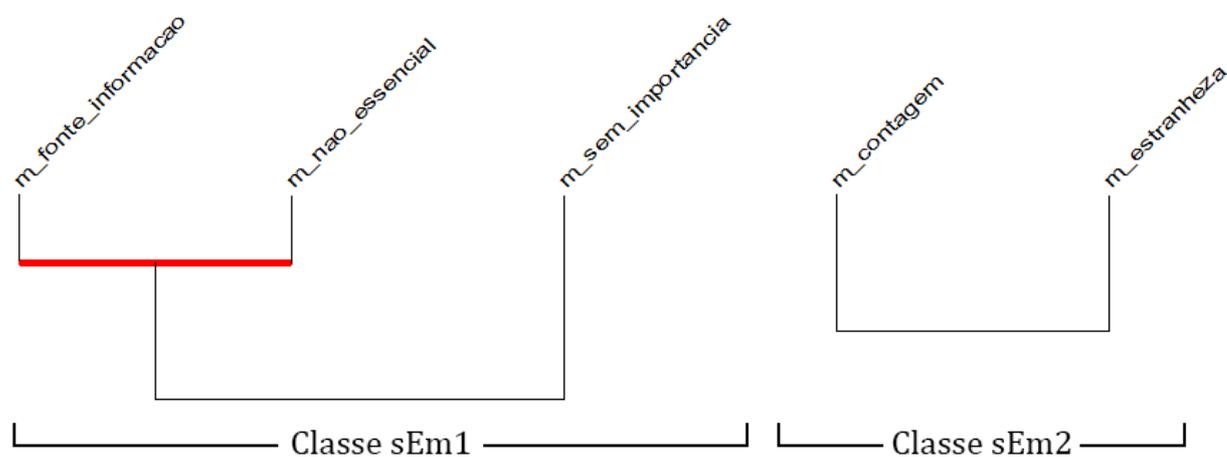


Figura 30: Árvore de similaridade com as categorias sobre a moça do elevador do Questionário 1.

Começando pela Classe sEm1, há uma relação relevante entre *m_fonte_informacao* e *m_nao_essencial*. Essa é uma relação relevante, marcada em vermelho. Refere-se à moça servir como uma fonte de informação ao personagem e a ela não ser essencial à narrativa. Essa é uma relação complexa, porque ao mesmo tempo que a moça serve ao jogador como uma fonte de informação, ela não é de extrema importância para que o jogador consiga informações dentro do jogo. Como foi tratado

pelo Usuário E3, ao dizer que "[...] o jogo seria possível de ser jogado e compreendido sem a existência desta personagem." (Usuário E3). Em outras palavras, se ela não existisse, o jogo ainda poderia acontecer. Depois, essas duas categorias foram relacionadas, em uma ligação com menor relevância, com a categoria *m_sem_importancia*. Essa categoria é da ideia de que a moça do elevador não tem importância para o jogo. Ou seja, ela pode servir como fonte de informação, o que, conforme alguns usuários trataram, não é algo essencial. Talvez por não ser essencial para o jogador chegar a essas informações, ela não é importante para o jogo, o que mostra uma das visões possíveis sobre essa personagem.

A Classe sEm2 traz uma relação entre *m_contagem* e *m_estranheza*, que se referem à moça contar os 5 passos, e de que a moça traz uma sensação de estranheza ao jogo. Essa relação possui sentido, considerando o fato da personagem estar sempre presente no elevador e de ter conhecimento de quantos passos faltam ao personagem principal. O conhecimento dos passos é uma informação que causa estranheza por dois motivos. O primeiro é que traz uma ideia de onisciência da personagem na narrativa, como se soubesse tudo que acontece na vida do personagem principal. O segundo é, como lembrou o Usuário E14, que ela quebra a rotina com uma interação fora do habitual, pois "Não interage com o personagem dizendo 'bom dia' ou falando do clima".

A quinta árvore gerada é mostrada na Figura 31. Foi elaborada com as categorias do grupo (f), que corresponde ao final do jogo.

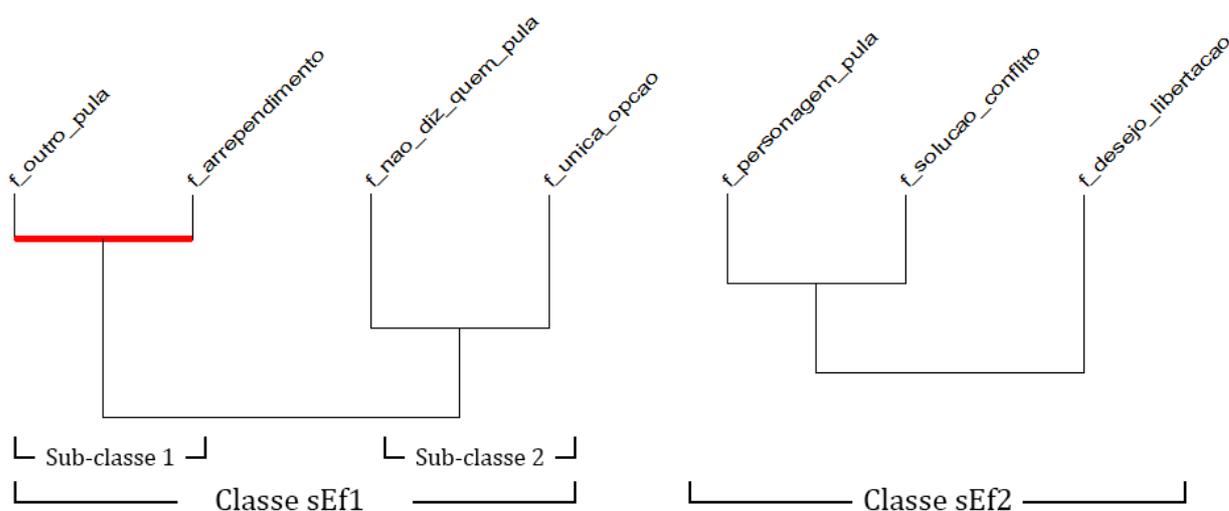


Figura 31: Árvore de similaridade com as categorias sobre a moça do elevador do Questionário 1.

A Classe sEf1 é composta da relação entre duas relações menores, ou sub-classes. A primeira delas, Sub-classe 1, marcada em vermelho, é entre *f_outro_pula* e *f_arrependimento*, que se referem ao personagem que pula do prédio no fim do jogo não ser o personagem principal, e o personagem se arrepender de ter pulado. As duas apareceram ao mesmo tempo na resposta do Usuário E2:

A primeira coisa que pensei foi que o personagem principal ficou com arrependimento no limbo por ter se suicidado.
Outra possibilidade é que no final se tem controle de um outro personagem que mora em um outro andar/apartamento do mesmo prédio do anterior, e que vê o suicídio do anterior. (Usuário E2)

São duas interpretações possíveis para o final do jogo, que podem dar entendimentos diferentes à relação do personagem principal com o ambiente em que vive.

A segunda relação estabelecida na Classe sEf1, a Sub-classe 2, é entre *f_nao_diz_quem_pula* e *f_unica_opcao*. Referem-se à ideia de que o jogador não especificou quem pula no final, ou não deixou essa informação clara em sua resposta, e à ideia de que o pulo foi considerado a única opção disponível ao personagem para se resolver algum conflito, ou sair de um sonho, como é mostrado em uma das respostas dadas no Questionário 1: "Termina assim porque é o único jeito de acabar com esse sonho que é sempre igual." (Usuário E9). Em outras palavras, há várias maneiras de se entender esse pulo, não necessitando saber exatamente quem é o personagem que realizou a ação.

Já na Classe sEf2, há a relação entre *f_personagem_pula* e *f_soluciao_conflito*, que se referem às ideias do personagem principal ser aquele que pula do prédio, e de que o pulo sirva como a solução para um conflito do personagem principal. Essa relação faz sentido, considerando uma relação de motivo entre uma ideia e outra: o personagem principal pula para solucionar seu conflito. Essas duas categorias são relacionadas com *f_desejo_libertacao*, que se refere à ideia do pulo vir de um desejo de libertação do personagem. Essa ideia se relaciona com as outras, também dentro da motivação para o pulo.

3.3.8. Análise Geral pela Árvore de Similaridade

Em um segundo momento, foi interessante analisar as possíveis relações estabelecidas entre todas as 36 categorias, já que todas estão relacionadas ao mesmo contexto narrativo dentro de um mesmo jogo, porém visto por usuários diferentes. Assim, foram selecionadas todas as categorias para análise do CHIC. Pode-se ver que as categorias foram separadas em 4 grandes classes. A primeira classe abrange 7 categorias, a segunda abrange 5, a terceira 12 e a quarta também 12, como pode ser visto na Figura 32. As classes serão analisadas, mais uma vez, pela ordem de relevância das relações entre as categorias.

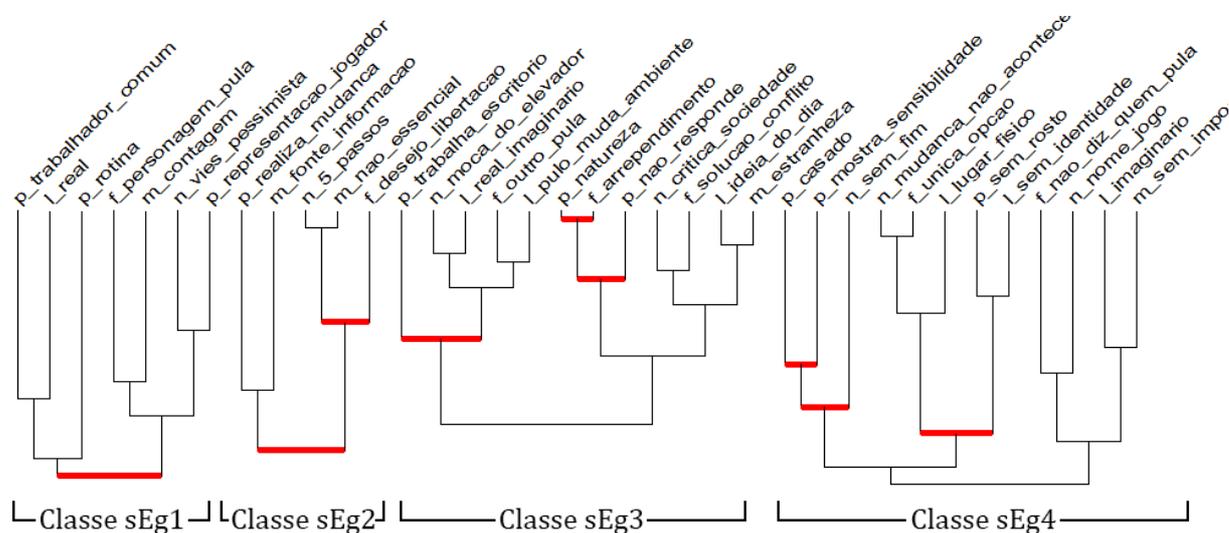


Figura 32: Árvore de Similaridade gerada pelo software CHIC com todas as categorias do Questionário 1.

Essa árvore gerada com todas as categorias de ideias foi dividida em 4 classes, indicadas pela letra "g", de geral. As Classes sEg3 e sEg4 tiveram 3 relações em vermelho, que são mais relevantes, por isso serão analisadas primeiro. As classes foram divididas nas Figuras 33, 34, 35 e 36 para facilitar a leitura e análise, começando pela Classe sEg3, mostrada na Figura 33.

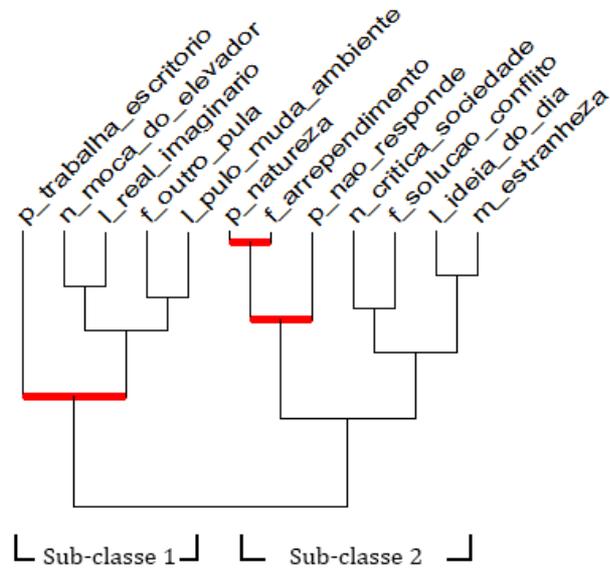


Figura 33: recorte da Classe sEg3 da Árvore de Similaridade mostrada na Figura 32

A Classe sEg3, mostrada na Figura 33, pode ser dividida em duas sub-classes. Na Sub-classe 2, a primeira similaridade, considerada a mais relevante de toda a árvore, foi entre *p_natureza* com *f_arrependimento*, que se referem à ideia que surgiu do jogo ser sobre o personagem querer apreciar a vida e a natureza, e a ideia de que ele pula no final como arrependimento de ter pulado em um dos 5 passos. Essa associação foi, por sua vez, associada com *p_nao_responde*, que é relativa à ideia do personagem principal não responder aos outros personagens. Essa ligação mostra que, apesar da resposta de que o personagem quer apreciar a natureza estar fora das respostas que eram esperadas, ainda está ligada em outras questões, como o que acontece no final do jogo. Assim, essa resposta se relaciona com as respostas de outros usuários. Outras similaridades existentes nesse sub-grupo são entre *n_critica_sociedade* e *f_solucao_conflito*, referentes à narrativa trazer uma crítica à sociedade e ao final do pulo ser visto como a resolução para um conflito do personagem; e entre *l_ideia_do_dia* com *m_estranheza*, que se referem à ideia de que o jogo segue a ideia de um dia com suas inúmeras possibilidades, e à ideia da moça do elevador servir como elemento de estranheza para a narrativa. Essa sub-classe, em sua totalidade traz vários conceitos que trabalham com vários pontos importantes da narrativa do jogo e suas possíveis interpretações.

Já na Sub-classe 1, há uma associação entre *n_moca_elevador* e *l_real_imaginario*, que se referem ao fato da moça do elevador ter sido citada pelos jogadores como um elemento da narrativa, e à ideia de que o jogo se passa tanto em um

lugar real quanto em um lugar imaginário. Uma segunda associação é entre *f_outro_pula* e *L_pulo_muda_ambiente*, ou seja, entre as ideias de que no final do jogo é outro personagem que pula do prédio, e que esse pulo do final altera o ambiente do jogo: passando do real para o imaginário ou vice e versa. Essas duas associações formam uma similaridade em vermelho com *p_trabalha_escritorio*, que se refere ao personagem principal trabalhar em um escritório.

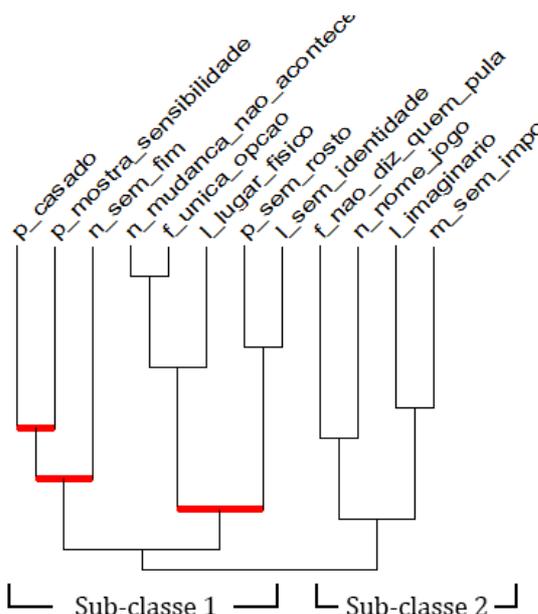


Figura 34: recorte da Classe sEg4 da Árvore de Similaridade mostrada na Figura 32

Já a Classe sEg4, mostrada na Figura 34, pode ser dividida em 2 sub-classes. Na Sub-classe 1, a relação de similaridade mais relevante é entre as categorias *p_casado* e *p_mostra_sensibilidade*, que se referem ao personagem principal ser casado e de mostrar sensibilidade em alguns momentos da narrativa. Essas são duas características importantes sobre o personagem principal. Essas duas categorias se encontram em uma similaridade com *n_sem_fim*, que se refere à interpretação de que a narrativa do jogo não possui um final. Depois, há a relação de similaridade entre *n_mudanca_nao_acoatece* e *f_unica_opcao*, que se referem à ideia de que não acontece nenhuma mudança na vida do personagem, e que o pulo que acontece no fim é a única opção existente para ele. Essas características formam similaridade com *L_lugar_fisico*, que se refere ao jogo se passar em um lugar físico, como uma cidade. Essas três categorias estão relacionadas em uma similaridade com *p_sem_rosto* e *L_sem_identidade*, que se referem ao personagem não possuir um rosto nem expressão, e do lugar não ter uma identidade, ser um lugar

genérico. Todas essas características podem ser relacionadas em uma possível interpretação do jogo, de que o personagem não tem opção, e que a mudança que é pretendida não acontece.

Já na Sub-classe 2, há a similaridade entre *f_nao_diz_quem_pula* e *n_nome_jogo*, que se referem à ideia de que não fica claro na resposta dos usuários quem é que pulou no final do jogo, e que as respostas trataram de associar a rotina do personagem, ou os acontecimentos, ao nome do jogo. A outra similaridade é entre *L_imaginario* e *m_sem_importancia*, que se referem ao lugar em que o jogo acontece ser imaginário e a moça do elevador não ser importante para a narrativa, o que é uma interpretação válida do que acontece no jogo.

Em geral, nessa quarta classe, essas ideias podem ser relacionadas por trazerem ideias de diferentes interpretações da narrativa desse jogo, além de características do personagem principal.

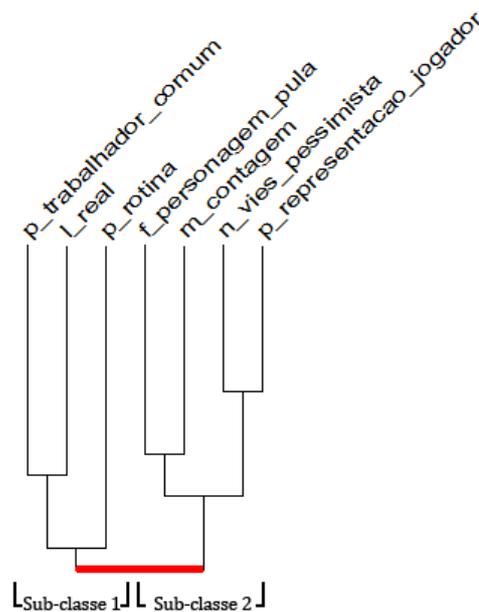


Figura 35: recorte da Classe sEg1 da Árvore de Similaridade mostrada na Figura 32

A Classe sEg1, mostrada na Figura 35, pode ser dividida em duas sub-classes. Na primeira delas, a Sub-classe 1, a primeira similaridade colocada é entre as categorias *p_trabalhador_comum* e *l_real*, que se referem às categorias do personagem ser um trabalhador comum, padronizado, e do lugar da narrativa ser um lugar real. Essa associação entre as duas ideias possui similaridade com a categoria *p_rotina*, relacionada ao fato do personagem viver em uma rotina. Essa associação, apesar de ter sido

mostrada como fraca, o "U" das ligações é grande, mostra uma relação direta entre o trabalhador comum, padrão, estar em um lugar real e ter uma rotina "extremamente repetitiva e maçante" (Usuário E1) ou "monótona vida cotidiana" (Usuário E4).

Já a segunda sub-classe é composta de duas similaridades menores. Uma delas é entre as categorias *f_personagem_pula* e *m_contagem*, que se referem à interpretação de que o personagem que pula é o personagem principal, e que a moça do elevador tem a função de contar os passos que faltam para o final do jogo. Assim, associa a contagem até o final a uma das interpretações desse fim. A outra é entre *n_vies_pessimista* e *p_representacao_jogador*. Refere-se à visão da narrativa ter um viés pessimista e de que o personagem pode servir como uma representação do jogador ou, melhor dizendo, uma identificação entre os dois. Ou seja, a identificação do jogador com o personagem principal pode ser uma visão pessimista, levando a uma representação dele próprio pulando no final do jogo.

A similaridade entre essas duas sub-classes traça uma relação em vermelho, o que mostra que formam uma relação importante entre as categorias. Isso mostra que as ideias de rotina, do personagem principal ser padronizado, comum, sem expressão, tem a ver com a identificação do jogador com esse personagem. Essa ideia vai de encontro com a crítica feita pelo jogo sobre o ato de trabalhar, e é confirmada pela análise que foi feita, principalmente, nas questões 1 e 2 do Questionário 1.

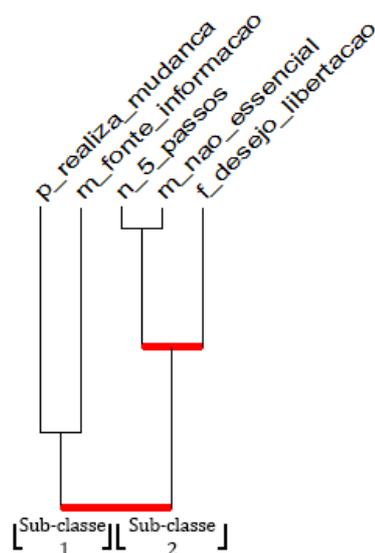


Figura 36: recorte da Classe sEg2 da Árvore de Similaridade mostrada na Figura 32

Por fim, a Classe sEg2, mostrada na Figura 36, pode ser dividida em duas sub-classes. Na Sub-classe 2, há a similaridade, mais forte que as outras, entre *n_5_passos* e *m_nao_essencial*. São as variáveis referentes ao usuário ter tratado da existência dos 5 passos na narrativa e da ideia da moça do elevador não ser essencial ao jogo. Essa é uma ligação de ideias complicada, pois ao mesmo tempo em que alguns usuários disseram que a moça do elevador é importante justamente por dizer sobre esses 5 passos, inclusive servindo para contá-los e saber quantos ainda faltam, outros usuários disseram que ela não é essencial pois esses passos podem ser descobertos sem a existência dela no jogo. Depois, há uma relação com a classe *f_desejo_libertacao*, que se refere ao pulo vir do desejo do personagem se libertar de sua vida.

Já a Sub-classe 1 é composta da relação entre *p_realiza_mudanca* com *m_fonte_informacao*. Essas variáveis se referem às categorias do personagem principal realizar mudanças em sua vida e a moça do elevador servir como uma fonte de informação para o personagem. Essa relação faz sentido, já que a moça oferece informações para o personagem de que ele pode mudar a sua vida, através dos 5 passos.

Essas ideias são relacionadas por uma similaridade em vermelho, o que dá relevância para ela, segundo a metodologia do CHIC. Pode-se dizer que há uma relação entre todas essas ideias, principalmente por tratarem da moça do elevador e das escolhas do personagem, o que tem uma ligação direta com os 5 passos que ele deve dar dentro da narrativa do jogo.

3.3.9. Análise pela Árvore Coesitiva

Uma segunda ferramenta do CHIC que foi usada é a árvore coesitiva. Em um primeiro momento, foi feita a análise das categorias de cada um dos grupos. Depois foi elaborada uma árvore com todas as categorias desenvolvidas. Serão tratados a seguir os grupos que mostraram questões relevantes para a pesquisa: personagem (p) e final do jogo (f). Os outros grupos de questões não serão analisados em árvores individuais, porque não trouxeram relações entre as categorias que fossem relevantes para a pesquisa. Começando pelo personagem, o *software* trouxe a árvore mostrada na Figura 37.

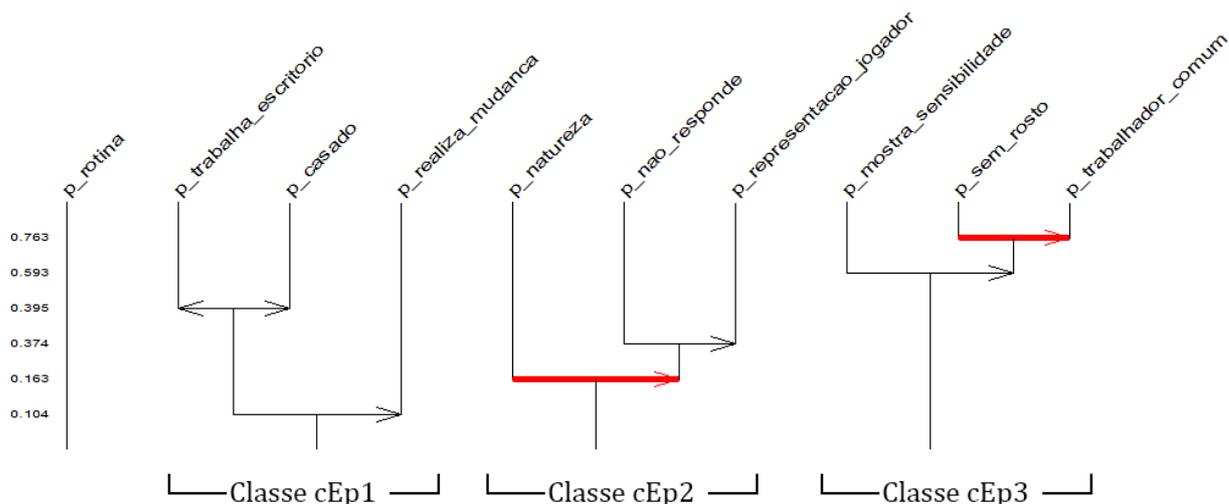


Figura 37: Árvore coesitiva com as categorias sobre o personagem do primeiro questionário

A categoria *p_rotina* é uma categoria neutra, o que quer dizer que não implica em outras e nem é implicada por elas. Isso pode acontecer devido à grande quantidade de vezes que essa ideia se repetiu nas respostas. Como já foi dito anteriormente, essa ideia apareceu em 17 das 20 respostas. Além disso, o *software* gerou 3 classes que lembram muito as similaridades encontradas na árvore de similaridade sobre o personagem, como foi visto no tópico anterior. Pela ordem de importância, devido às relações em vermelho, as classes serão analisadas a partir da cEp3.

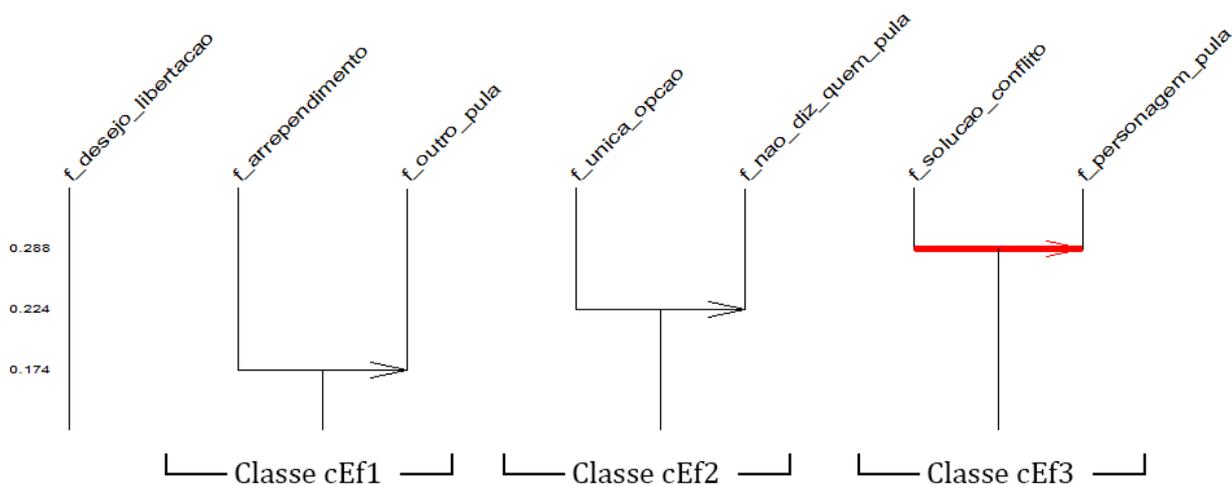
Na Classe cEp3, diz que a ideia *p_trabalhador_comum* implica na ideia *p_sem_rostos*, o que tem a ver com a relação entre as ideias colocadas na árvore coesitiva. Com essa regra satisfeita, há a tendência de aparecer a outra ideia *p_mostra_sensibilidade*. Em outras palavras, dizer que o personagem é um trabalhador comum, implica em dizer que não tem rosto ou expressão facial o que, por sua vez, implica em dizer que o personagem mostra sensibilidade em alguns momentos específicos da narrativa.

A Classe cEp2 diz que há uma regra de tendência da ideia *p_nao_responde* aparecer quando existe a ideia *p_representacao_jogador*. E depois disso, em um nível hierárquico maior, a tendência de que quando há essa regra, há a tendência de aparecer a ideia *p_natureza*, o que se caracteriza como uma meta-regra.

Já na Classe cEp1, houve a implicação mútua entre as categorias *p_trabalha_escritorio* e *p_casado*, que podem acontecer caso apareça a ideia *p_realiza_mudanca*. Essa relação mostra apenas uma tendência das respostas, sem um significado relevante para a narrativa do jogo. Isso quer dizer que, nas respostas em que

é dito que o personagem realiza uma mudança em sua vida, geralmente é dito também que ele trabalha em um escritório e que é casado.

O segundo grupo de categorias analisado é sobre o final do jogo, em que há um pulo. A árvore coesitiva é a mostrada na Figura 38.



Nessa árvore, a categoria *f_desejo_libertacao* é neutra. Além disso, há 3 implicações, que podem ser divididas em 3 classes. A Classe cEf3 é a mais relevante, tanto pelo tamanho do "U" ser menor, quanto estar destacada em vermelho, que diz que *f_personagem_pula* implica em *f_solucao_conflito*. Essa é uma informação relevante, pois diz a respeito de uma sequência de interpretação sobre o final do jogo. Nesse caso, é o personagem principal quem pula, e não outro trabalhador, como outras interpretações mostraram. E ele pula para resolver um conflito.

Além disso, na Classe cEf2, há a relação de que *f_nao_diz_quem_pula* implica em *f_unica_opcao*. Essas duas classes se referem a não ser dito na resposta quem é que pula e de que o pulo se mostra como única opção para sair de um conflito. Mostram uma relação de tendência de escolha ao responder às questões, de pular ser a única coisa que o personagem pode fazer, porém, sem especificar quem é esse personagem.

Por fim, há as relações na Classe cEf1, de *f_outro_pula* implica em *f_arrependimento*. Essa relação se refere a quando é outro personagem que pula, que não o personagem principal, o pulo pode ser visto como um arrependimento da ação de pular.

Depois de analisar as categorias por grupos, foi gerada uma árvore coesitiva com todas as 36 categorias. O resultado é mostrado na Figura 39. As classes que trouxeram ligações relevantes serão mostradas separadamente para facilitar a leitura e análise, nas Figuras 40 a 52.

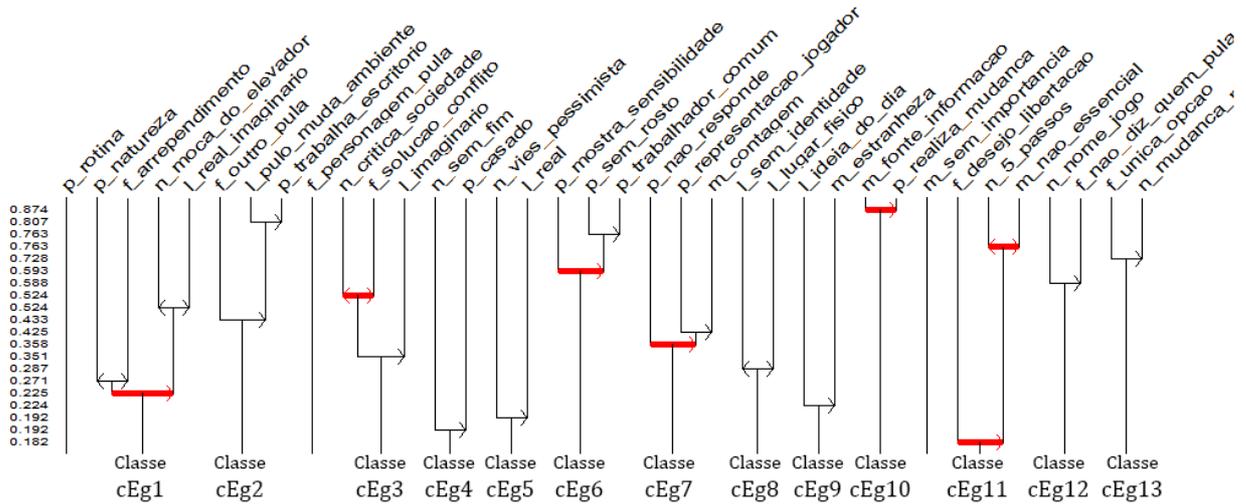


Figura 39: árvore coesitiva, elaborada pelo CHIC com os dados do Questionário 1.

Nessa análise, algumas categorias se mostraram neutras. Ou seja, essas características não dependem nem interferem em outras: *p_rotina*, *f_personagem_pula* e *m_sem_importancia*. São referentes ao personagem seguir uma rotina, pular do prédio no final do jogo e a moça do elevador não ter importância. A principal delas é a primeira, que foi a característica mais apontada em respostas, em um total de 18 respostas das 20, considerando as aparições dessa ideia nas 5 perguntas, não somente na primeira.

A análise tem início a partir das classes com ligações mais relevantes, considerando também as mais altas, que mostram uma implicação maior. Em outras palavras, as que possuem o "U" menor.

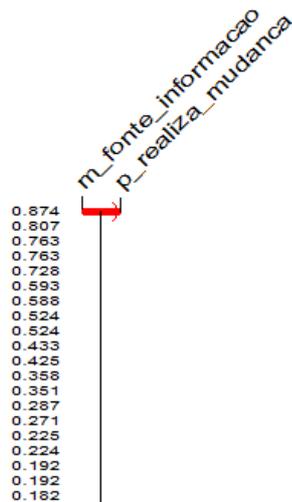


Figura 40: recorte da Classe cEg10 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

A primeira delas é a Classe cEg10, mostrada na Figura 40. Nela, há a relação *m_fonte_informacao* e *p_realiza_mudanca*, que é uma relação interessante de ser notada, ainda mais por ter sido considerada relevante pelo CHIC. Ela pode ser interpretada como: o personagem realizar mudanças no seu cotidiano implica que a moça do elevador é uma fonte de informações ao personagem. Essa regra estabelecida pelo *software* reforça a importância da moça do elevador para a narrativa.

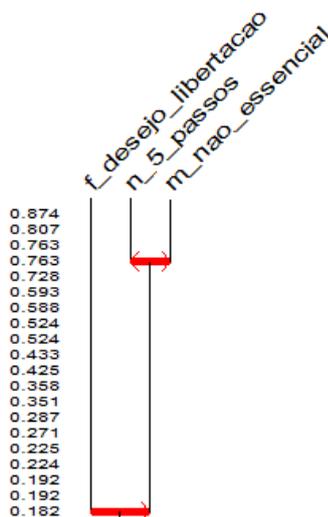


Figura 41: recorte da Classe cEg11 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

A segunda a ser analisada é a Classe cEg11, mostrada na Figura 41. Nesta classe há outra relação relevante, entre *n_5_passos* e *m_nao_essencial*. Essa relação é mútua, e pode implicar na compreensão de que os 5 passos são importantes dentro da narrativa, mas a moça do elevador não é essencial para conseguir alcançá-los, até

porque ela não dá alguma dica concreta de quais são os passos, apenas dizendo quantos ainda estão faltando. Algo interessante de ser notado é que essa regra mútua implica em *f_desejo_libertacao*, do personagem pular como uma tentativa de se libertar de algo. Esse pulo acontece depois dos 5 passos, e se refere ao momento final do jogo.

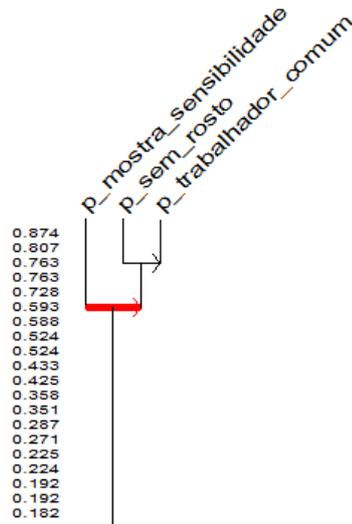


Figura 42: recorte da Classe cEg6 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

Depois, há a Classe cEg6, melhor mostrada na Figura 42. Nessa classe, a relação entre *p_trabalhador_comum*, *p_sem_rosto* e *p_mostra_sensibilidade* se manteve com todas as categorias, igual à relação apontada na árvore coesitiva elaborada apenas com as categorias do personagem, a árvore mostrada na Figura 37, mudando apenas a relevância de uma das duas implicações para a outra.

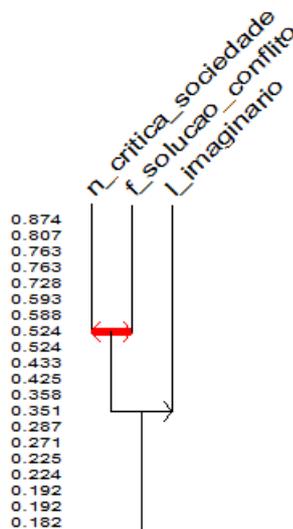


Figura 43: recorte da Classe cEg3 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

Na Classe cEg3, mostrada na Figura 43, aparece a regra da categoria *l_imaginario*, que implica em *f_solucao_conflito*, que implica em *n_critica_sociedade*. Isso pode representar a ideia de que o ambiente do jogo ser imaginário pode fazer com que o pulo seja uma resolução para um conflito do personagem, o que se relaciona com uma crítica social do mercado de trabalho. Ou seja, o conflito do personagem é dentro do trabalho.

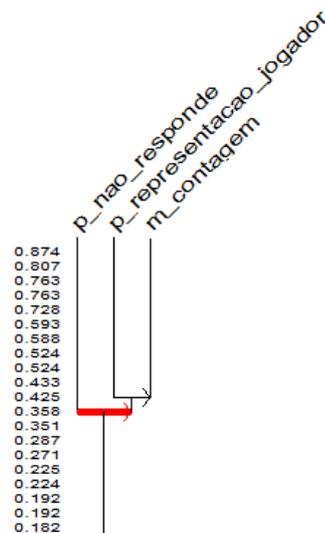


Figura 44: recorte da Classe cEg7 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

Já na Classe cEg7, mostrada na Figura 44, há a relação *m_contagem* implica em *p_representacao_jogador*. Essa relação se mostrou apenas uma tendência de se responder às perguntas. Já a implicação dessa regra em *p_nao_responde* foi considerada relevante pelo CHIC, e pode ser interpretada como a representação, ou identificação, do jogador com o personagem implica na importância do fato que é observado do personagem não responder aos NPCs do jogo. Isso pode trazer uma possível característica de identificação do jogador ou jogadora com o personagem.

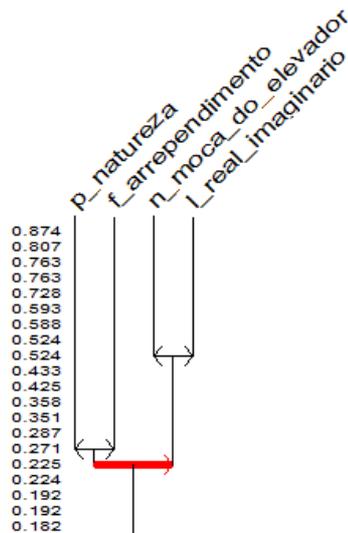


Figura 45: recorte da Classe cEg1 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

A última classe que mostrou ligações relevantes foi a Classe cEg1, melhor mostrada na Figura 45. Nela, há uma implicação mútua entre *p_natureza* e *f_arrependimento*, que tende a acontecer se ocorre outra implicação mútua, entre *n_moca_do_elevador* e *L_real_imaginario*. Apesar de que na questão do personagem querer apreciar a natureza ser uma ideia fora do esperado para o jogo, está de acordo com o final do pulo ser um arrependimento deste personagem. Essa ideia tende a aparecer quando aparece a interpretação do lugar em que a narrativa se passa ser em um momento real, e em outro imaginário, além da relevância para a moça do elevador.

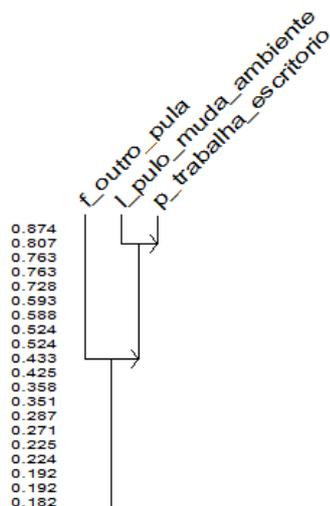


Figura 46: recorte da Classe cEg2 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

Na Classe cEg2, mostrada na Figura 46, houve a relação de *p_trabalha_escritorio*, que implica em *L_pulo_muda_ambiente*, que implica em

f_outro_pula. Essas são ideias que podem ser consideradas muito distantes dentro da narrativa, mostrando apenas uma tendência de se responder às questões.

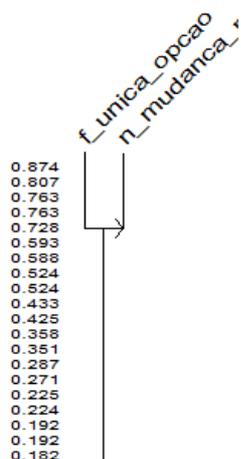


Figura 47: recorte da Classe cEg13 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

A Classe cEg13, mostrada na Figura 47, trouxe a regra de que *n_mudanca_nao_acontece* implica em *f_unica_opcao*, o que pode ser interpretado como: a ideia de que o personagem não consegue realizar nenhuma mudança em sua vida e possui o pulo do prédio como única opção para acabar com essa rotina.

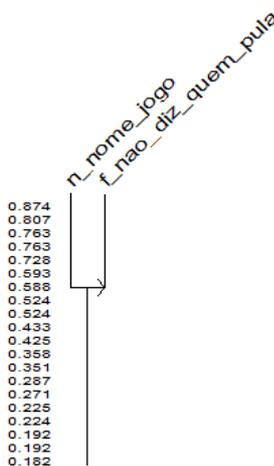


Figura 48: recorte da Classe cEg12 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

Depois, a Classe cEg12, mostrada na Figura 48, mostrou a regra de que *f_nao_diz_quem_pula*, que implica em *n_nome_jogo*. Essa ligação pode trazer uma possível relação entre o fato dos jogadores não dizerem exatamente quem é que pula no fim do jogo, como se fosse um fato que não precisa ser considerado, ao mesmo tempo que trataram do nome do jogo nas respostas.

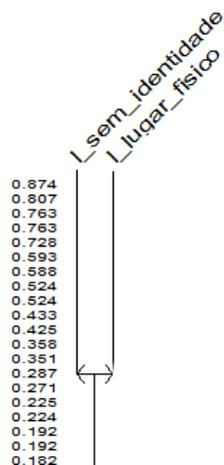


Figura 49: recorte da Classe cEg8 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

A Classe cEg8, mostrada na Figura 49, traz a relação que é colocada entre *L_sem_identidade* e *L_lugar_fisico*. Essa relação seguiu a ideia vista na análise da árvore de similaridade das categorias de lugar. Há uma relação mútua de coesão entre essas duas características, associando o lugar físico a um lugar genérico sem uma identidade definida, o que faz sentido para esse jogo. Essa relação foi feita pelos usuários 6 e 10, como pode ser visto em suas respostas, em que tratam de um lugar físico que não possui uma identidade: "É uma cidade, qualquer cidade, em qualquer lugar do mundo, são todas iguais." (Usuário E6); "Alguma cidade grande, poderia ser em vários lugares do mundo. Poderia ser no Rio. Talvez o fato de ter uma vaca dê algum recorte mais específico, mas a história se encaixa em qualquer cidade grande." (Usuário E10).

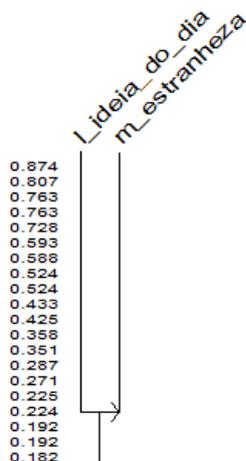


Figura 50: recorte da Classe cEg9 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

A Classe cEg9, exibida na Figura 50, mostrou a categoria *m_estraneza*, que implica em *L_ideia_do_dia*. Essa relação pode ser interpretada como: o fato da moça do elevador causar estranheza pode remeter a uma interpretação do jogo se passar em um lugar que serve como metáfora de um dia prototípico, e não um lugar em específico. Em outras palavras, a estranheza causada pode ser relacionada com o lugar não se tratar de um lugar comum, independente de real ou imaginário, mas metafórico.

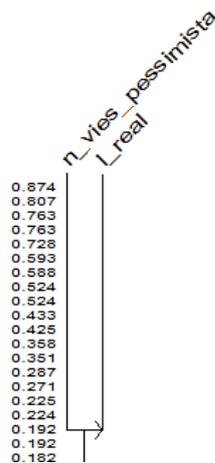


Figura 51: recorte da Classe cEg5 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

Na Classe cEg5, mostrada na Figura 51, houve a relação de que *L_real* implica em *n_vies_pessimista*, o que pode trazer a ideia de que quando se diz que o ambiente em que o jogo acontece é real, e não imaginário, a narrativa possui um viés pessimista.

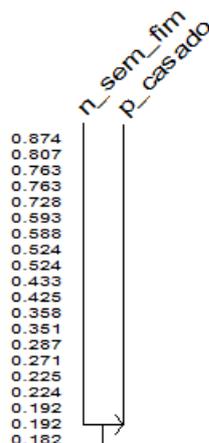


Figura 52: recorte da Classe cEg4 da árvore coesitiva mostrada na Figura 39

Por fim, a Classe cEg4, que é exibida na Figura 52, mostrou apenas uma tendência de se responder às questões pelos jogadores, sem um significado maior aparente, com a relação *p_casado* implica em *n_sem_fim*.

3.3.10. Síntese da análise do Questionário 1

Por meio do que foi analisado sobre as 5 perguntas do Questionário 1, foi possível ver que há uma linha geral da narrativa do jogo *Every Day the Same Dream*, com situações pontuais que o personagem precisa sempre explorar, para que a narrativa tenha prosseguimento.

Nesse jogo, a narrativa se desenvolve por meio das personagens, dos objetos e cenários e a exploração desses lugares pela personagem principal, além de uma parte textual pequena, que surge na interação com objetos e NPCs. Isso acontece também nos outros jogos que foram analisados: *Apples in The Tree* (MASTERMEROL, 2010), *Endeavor* (ZILLIX, 2010), e *Coma* (BRUSH, 2010). Nesses jogos, a narrativa vai se desenvolvendo com a exploração do ambiente e da interação com outros personagens. Os trechos da narrativa vão se construindo com cada objeto encontrado ou interação feita. No caso do *Every Day the Same Dream*, a narrativa se constrói principalmente quando o personagem consegue realizar cada um dos 5 passos que precisa para chegar ao final do jogo.

Como foi dito anteriormente, não há uma maneira "correta" de se entender a narrativa, mas sim, diversas maneiras possíveis. Apesar de algumas diferenças nas interpretações, uma grande parte dos jogadores compreendeu essa narrativa de uma maneira próxima.

Essas interpretações mostram também que, apesar de ser um jogo considerado de narrativa impositiva, há uma narrativa emergente que pode variar. Há, assim, um equilíbrio entre o que o desenvolvedor quis mostrar e o que cada um dos jogadores entendeu ao jogar. Isso acontece a partir do momento em que cada jogador explora o espaço da sua maneira, e interpreta a narrativa pela sua visão particular de mundo, a partir de sua própria visão subjetiva.

Essas diferentes visões podem ser vistas em alguns pontos relevantes para a narrativa. O primeiro deles é sobre o lugar. Surgiram interpretações de que o jogo pode se passar em um lugar real, imaginário, ou real e imaginário. Também houve usuários que trataram apenas do espaço físico, sem dizer explicitamente se é um lugar real ou

imaginário, apesar de que na análise com o CHIC foi visto que houve uma tendência de tratar como real nesses casos. Essas diferenças mostram que, em um mesmo jogo, o espaço pode ser apreendido de várias maneiras pelos jogadores. Apesar disso, essas diferenças não impedem que se jogue o jogo, nem que se tenha um entendimento da narrativa que acontece.

Um segundo ponto foi sobre a importância da moça do elevador. Houve respostas que a colocaram como de extrema importância para seguir o jogo, como uma indicação de que há algo para ser feito pelo personagem, além de sua rotina de acordar, dirigir até o escritório e sentar em seu cubículo. Ao mesmo tempo, outras respostas trataram da moça como um elemento sem importância. Por exemplo, o Usuário E7, ao dizer que o jogo poderia ficar mais interessante sem a presença dela no elevador, pois traria maior imersão ao jogador. Desta maneira, é possível ver pelo menos duas maneiras de se jogar esse título. Na primeira, a moça do elevador serve como guia, ao indicar que há ações que podem ser feitas, além de quantas ações ainda faltam. O jogador segue uma espécie de roteiro para pensar nas ações. Na segunda, há um caráter mais exploratório, em que o jogador se encontra no ambiente e precisa descobrir o que pode fazer por conta própria. Nessa segunda visão, caso não existisse a moça do elevador, certamente seria uma maneira mais exploratória de se jogar. Porém, como lembrou o mesmo Usuário E7, alguns jogadores poderiam não saber o que fazer. Um exemplo dessa exploração é encontrado no que é descrito pelo Usuário E20, quando diz que:

O jogo começa com o personagem principal se arrumando para ir ao trabalho e depois cumprimenta a esposa, pega o elevador, depois o carro, chega ao trabalho se senta e trabalha. Depois da segunda que fiz isso e não vi mudanças comecei a explorar o cenário. Assim descobri q ele pode cometer suicídio, sair do carro e fazer carinho em uma vaca, sair de casa nu, conversar com um mendigo e pegar uma folha ao vento. Depois de ter feito tudo isso o personagem percebe que ele está só e que há outros fazendo a mesma coisa. (Usuário E20)

O exemplo do Usuário E20 mostra uma maneira de se jogar, primeiro, seguindo a rotina do personagem, sem tentar explorar o ambiente. Depois, ao perceber que não há variações no jogo, começa-se a explorar o cenário.

O terceiro ponto que foi visto é sobre a interpretação do pulo no fim do jogo. O personagem que pula usa as mesmas roupas de trabalho, e mesma maleta, além da mesma aparência física que o personagem principal. Mas, como já foi tratado, não fica

claro se ele é outro personagem que pula, ou se é uma representação do personagem principal. Essa diferença foi encontrada nas respostas dos usuários: enquanto alguns disseram que era o próprio personagem principal, outros disseram que se tratava de um colega de trabalho. Além desses usuários, outros acabaram por não tratar dessa questão. Além disso, o pulo foi entendido de várias maneiras pelos jogadores: como a resolução de um conflito do personagem, como uma morte metafórica, entre outras opções. Mais uma vez, diversas interpretações foram analisadas, não havendo, como já foi dito, uma interpretação correta.

Através dessa análise, pode-se ver que esse jogo foi uma escolha interessante e proveitosa para a pesquisa. Isso se deveu tanto às questões que foram levantadas especificamente sobre a sua narrativa, quanto ao entendimento que essas questões podem trazer para o estudo das narrativas em jogos de maneira geral.

3.4. Análise dos dados coletados em *The Company of Myself*

Do mesmo jeito que foi feito no primeiro jogo, a análise foi separada por tópicos seguindo a ordem das perguntas do Questionário 2. Começa-se pela primeira pergunta, que trata da narrativa do jogo. Em seguida, são analisados os outros temas, relativos às outras 4 perguntas: sobre o personagem, o lugar em que a narrativa acontece, os textos que aparecem durante as fases e as caixas verdes que aparecem nas fases. Depois há a análise feita por meio do *software* CHIC. Por fim, há a análise geral das respostas. Nesse segundo questionário, os usuários foram classificados de C1 a C10.

3.4.1. Pergunta 1- Sobre a Narrativa

A começar pela primeira pergunta feita: "Do seu ponto de vista, qual é a história do jogo?". Essa pergunta teve como subtítulo "O que acontece, como começa, se desenvolve, termina etc.". As respostas trouxeram um total de 1011 palavras. A relação de palavras que mais se repetiram é mostrada na Tabela 12, o que inclui o nome do personagem principal e o nome da personagem secundária Kathryn, que aparece no jogo durante algumas fases.

Tabela 12: palavras que mais apareceram nas respostas da pergunta 1 do segundo questionário.

Palavra	jogo	personagem	história	Final	jornada	Jack	Kathryn	fim	psiquiatra
Aparições	18	16	9	8	8	8	7	5	5

Algumas respostas foram extremamente simples, enquanto outras foram mais elaboradas e trouxeram elementos importantes que são encontrados nesse jogo. Entre as respostas simples, encontram-se: "um ermitão que resolve desvendar os mistérios perto de seu lar" (Usuário C1); "[...] Pelo que entendi o jogo foi desenvolvido porque o criador se sente muito sozinho." (Usuário C6); "É alguém sozinho jogando" (Usuário C8). Outras respostas já trouxeram elementos da narrativa de modo a explicarem de modo mais detalhado o que acontece com o personagem, como é visto em: "O jogo trata de uma jornada de auto conhecimento de uma personagem, que sofre com o fim de um relacionamento e que passa a tentar perceber que ele é a única pessoa com a qual pode contar." (Usuário C3); "É a história de um homem que, tendo sido de alguma forma responsável pela morte da esposa, enlouqueceu e, em confinamento, criou pra si uma nova história sobre como a perdeu." (Usuário C9). Apesar de sucintas, essas respostas trazem elementos importantes da narrativa, em especial o fato de o personagem principal ser solitário, e sobre a morte de sua amada, que pode ser apontado como uma metáfora para o fim de um relacionamento. Porém, não tratam da narrativa em sua totalidade.

Já as respostas mais elaboradas trouxeram descrições contendo muitos elementos do jogo, como pode ser visto em:

The Company of Myself conta a história de um homem que trabalhava com algum tipo de espetáculo e agora vive em isolamento, interagindo somente consigo mesmo; o jogo explora indagações internas do personagem sobre os motivos de ele estar isolado, as técnicas que ele foi obrigado a desenvolver por não ter mais ninguém com quem contar e os eventos que o levaram até aquele momento de sua vida, que incluem uma mulher já falecida de nome Kathryn - que ele considera o grande amor de sua vida. O jogo é narrado pela visão do próprio personagem e é contado na forma de alegorias, já que, como ele mesmo diz, a sua vida de verdade é muito sem graça e ele prefere contá-la de uma forma mais interessante. Em todas as fases, o personagem (ou os personagens, quando o jogo passa a incluir Kathryn) parte(m) de uma flor e tem (têm) como objetivo chegar a uma caixa verde, precisando da ajuda, ou de suas réplicas ou de Kathryn para alcançá-la. Na última fase em que Kathryn aparece, o personagem é obrigado a matá-la para prosseguir, o que mostra que, de alguma forma, ele foi culpado pela morte da mulher; e no último nível, percebemos pelo texto que ele, na verdade, estava contando a sua história a alguém este tempo todo, pois ele diz algo como: "Não vá embora, eu ainda tenho muito para contar...".

No final, pode-se ler um texto na tela, onde se descobre que o personagem principal - chamado Jack, só descobrimos através deste texto - está preso na solitária de uma clínica psiquiátrica por ter assassinado Kathryn e que a pessoa para quem o personagem principal estava narrando estes fatos é o seu psiquiatra (a quem se atribui a autoria deste texto final), ele diz que esta foi a

última consulta, pois ele não acredita que a condição de Jack irá melhorar e ele ainda representa perigo para si mesmo e para a sociedade, além de sempre contar a mesma história em todas as visitas, o que demonstra também que ele também não tem memórias de suas consultas. Entretanto, depois dos créditos aparece uma frase final, dita por Jack: "O meu terapeuta sai e, novamente, eu não tenho mais ninguém para quem contar a minha história"; o que mostra que, na verdade, ele tinha consciência da presença do psiquiatra e das visitas constantes. (Usuário C2)

Creio que a história do jogo pode ser dividida em duas partes, ou ainda, em duas perspectivas: a do protagonista, Jack, predominante ao longo de quase todo o jogo, e a de seu psiquiatra.

A segunda faz com que o jogador pondere a primeira: Jack, que primeira e constantemente se apresenta como um homem muito só, triste e de certo modo arrependido pelo enigmático fim de seu relacionamento com Kathryn, é, na verdade, um assassino e um paciente de um hospital psiquiátrico cujo quadro psicológico não apresenta melhora, ali confinado justamente por ter assassinado Kathryn.

Por toda a participação "ativa" do jogador se concentrar na perspectiva de Jack (a perspectiva do psiquiatra é apresentada somente ao final, ao final de todas as fases), cremos que a história do jogo seja uma "jornada" dentro da mente de Jack, criada a partir de sua perspectiva dos fatos, "jornada" esta que se repete a cada visita do psiquiatra, há oito anos. (Usuário C10)

Essas respostas mostram que o jogo pode ser dividido em dois momentos fundamentais: o jogo em si, com todas as fases e desafios, e o final quando é revelado que o personagem Jack está internado e recebe as visitas do psiquiatra, que é um momento explicado no que foi chamado de texto de epílogo. Considerando que a presença do psiquiatra é revelada no texto final do jogo, é possível ver que alguns usuários jogaram sem ler ou prestar atenção nos textos, tornando o ato de jogar algo puramente mecânico. Além disso, o nome do personagem principal só é mostrado no final. Isso mostra uma separação clara entre o desafio das fases e a narrativa geral do jogo, o que possibilita que alguém consiga chegar ao final do jogo sem se dar conta de toda a significação explorada pela narrativa existente.

Uma outra resposta trouxe uma visão diferente da narrativa, de maneira mais crítica, como é mostrado abaixo:

Inicialmente o jogo parece se passar na mente do personagem principal, ou melhor, no seu psicológico do personagem. Em momentos, o jogo em si parece fazer uma crítica à maioria dos outros jogos, especialmente aqueles que utilizam a mitologia da jornada do herói. Jogos que consistem de um personagem "escolhido" que precisa enfrentar uma jornada impossível que apenas ele pode completar, e apesar de surgirem personagens secundários, sem os quais ele não pode completar algumas tarefas, ele permanece sendo o principal e sem ele não existem jogo, ou mundo. Posteriormente no jogo o personagem menciona uma parceira que com o decorrer do jogo morre, que também pode ser relacionada ao herói e sua jornada, sendo a parceira o grande sacrifício que ele precisa fazer em prol do "seguir em frente" a fim de completar

o desafio. Por fim chegamos a uma fase que é quase impossível de se completar e para tal é necessário se sacrificar infinitas vezes em uma tentativa de vencer o jogo que pode ser relacionado com o estado emocional do personagem no fim do jogo, um desgaste tão grande que vencer quase não importa mais, uma vez que você não se encontra mais inteiro. O jogo parece uma crítica, uma vez que nunca esse lado é mostrado do herói, ele simplesmente é bravo e completa a tarefa por sem ele o mundo está perdido. (Usuário C7)

De fato a personagem Kathryn morre em uma fase, sendo este o único modo que Jack tem de passar nesta fase, pois a fase foi estruturada de maneira que obriga o jogador a perder a personagem, como é mostrado na Figura 53.



Figura 53: última fase de Kathryn no jogo. (Imagem extraída do próprio jogo)

Nesta fase, obrigatoriamente o jogador deve levar Kathryn até a alavanca roxa com o chão cinza, para liberar o espaço para que Jack chegue à alavanca cinza. Ao puxar esta alavanca cinza, o chão abaixo de Kathryn some e ela cai. Além dessa perda, na última fase do jogo, há um espaço muito largo que Jack precisa passar para ir da flor até o quadrado verde, como é mostrado na Figura 54.



Figura 54: última fase do jogo, com Jack pulando por cima dos demais. (Imagem extraída do próprio jogo)

Para chegar do outro lado, é necessário que se produzam diversas cópias do personagem principal para que Jack pule por cima delas até alcançar o outro lado. Enquanto Jack consegue chegar, essas cópias acabam caindo em um buraco em uma suposta morte. Tais sacrifícios necessários no jogo chamaram a atenção do usuário, que trouxe destaque para esses acontecimentos em sua resposta, além de associar esses atos à "jornada do herói", método de desenvolvimento de narrativas exposto por Campbell (1968) ao tratar de narrativas míticas.

Através dessa primeira pergunta, já é possível ver 3 maneiras de se vivenciar a narrativa desse jogo: com a atenção mais voltada para os desafios; com o entendimento de alguns elementos narrativos; e com a leitura de todos os textos, principalmente o final, que vai explicar a situação do personagem.

3.4.2. Pergunta 2 - Sobre o Personagem

A segunda pergunta feita foi "Como você descreve o personagem principal?" com o subtítulo "Aspectos da personalidade, características físicas e psicológicas etc.". Trouxe um total de 655 palavras e teve contagem de palavras mais utilizadas conforme é mostrado na Tabela 13. Porém, a contagem de palavras não mostrou nenhuma informação relevante, com exceção, talvez, do nome "Jack", que só é revelado no texto final, e da repetição da palavra "solidão", que mostra uma característica do personagem.

Tabela 13: palavras que mais apareceram nas respostas da pergunta 2 do segundo questionário.

Palavra	Jack	personagem	jogador	jogo	si	solidão	atuação	Cartola	imagens	tristeza
Aparições	7	7	6	4	4	4	3	3	3	3

Ao analisar as respostas, foi possível ver mais uma vez uma diferença muito grande entre respostas muito sucintas e outras bem elaboradas. Em geral, nessa pergunta foram trazidas ideias diversas sobre a personalidade de Jack. As respostas mais curtas foram as seguintes: "uma pessoa tranquila, estudiosa, parece um lorde." (Usuário C1); "Muito triste e dramático." (Usuário C6); "parece alguém solitário." (Usuário C8). É possível ver na primeira resposta características diferentes das lembradas nas outras respostas. Nas outras se manteve as ideias de solidão já apresentadas na pergunta anterior.

Outras respostas um pouco mais elaboradas lembraram sobre a perda, ou assassinato, da personagem Kathryn e da condição de saúde mental do personagem como, por exemplo, em: "É um homem adulto, branco, de idade indefinida, muito emocionalmente dependente de pessoas próximas, propenso a momentos de autopiedade, talvez apenas devido ao trauma da perda da esposa." (Usuário C9). Outras respostas que trouxeram essas ideias foram:

O personagem principal é um homem, que usa uma cartola e terno (um mágico), ele se sente sozinho por estar em constante isolamento, porém, ao mesmo tempo, é auto-suficiente, devido a técnicas desenvolvidas para suprir suas condições especiais, ele sofre de algum tipo de doença mental não especificada pelo jogo, que o deixa instável, violento e com uma visão um tanto deturpada da realidade. Ele sente a falta da mulher que amou e se culpa constantemente por sua morte, ao ponto de dizer que preferia que ela nunca o tivesse conhecido. (Usuário C2)

É um personagem que usa vestimentas elegantes e parece bastante seguro psicologicamente, pelo menos antes de começarmos a poder acompanhar sua memória e ver como ele ainda sofre com o fim de um antigo relacionamento. (Usuário C3)

O jogo não apresenta nenhuma indicação de características físicas do personagem. Porém, no aspecto psicológico, ele é bem rico. Aparentemente o personagem passa por problemas mentais sérios, a ponto de supostamente ter cometido assassinato de sua companheira. (Usuário C4)

É possível constatar que, mais uma vez, mesmo de diferentes maneiras, há características que são lembradas mais de uma vez, como é o caso da perda que o

personagem tem de Kathryn e o quanto Jack sofre com isso. Para alguns usuários, foi apenas uma perda, para outros, um assassinato cometido pelo personagem principal. Uma outra resposta trouxe a ideia de dualidade presente no personagem, ao dizer que:

Jack é um personagem solitário que possui sentimentos tanto melancólicos quanto de esperança. Há em si uma ambiguidade. Devido ao motivo apresentado para o sentimento de solidão do personagem, os desafios que ele mesmo monta para resolver envolvem sua própria sombra ajudando-o. (Usuário C5)

Uma outra ideia que surgiu, seguindo o mesmo conceito mostrado na primeira pergunta, foi do personagem ser um tipo de herói, comparando-o a personagens fantásticos do universo literário, como é visto na resposta:

O personagem principal se parece bastante com os personagens fantásticos que podemos encontrar hoje em dia na literatura. Um herói, escolhido que carrega em si um fardo de salvar o mundo, e como isso o afeta, como apesar de cumprir o seu "papel", ele se perde de uma certa maneira em sua jornada, ao ponto de mesmo tendo completado sua tarefa, o mundo que ele "salva" não se torna mais adequado para ele. (Usuário C7)

Pode-se ver uma visão diferente da predominante, ao colocar o personagem como um herói com o fardo de salvar o mundo, talvez de maneira metafórica, considerando a condição mental na qual o personagem se encontra.

E, por fim, da mesma maneira que na primeira pergunta, houve uma resposta bem elaborada que trouxe diversos elementos já mostrados nas outras respostas, como pode ser visto a seguir:

Ao longo de todo o jogo, Jack reitera sua solidão e como aprendera a viver sem qualquer companhia que não a de si mesmo. Como mencionado no item anterior, ele também expressa com constância sua tristeza e arrependimento em relação a Kathryn, sua amada.

Para o jogador que se concentra apenas nesses dados e se comove com sua dor e solidão, sua aparência é enigmática: por que ele usaria uma cartola? Teria sido ele um mágico? Ou a cartola e a alusão à magia se dão pelo fato de ele poder fazer "truques", criando projeções de si que o ajudam nas fases?

Contudo, no começo do jogo, Jack apresenta suas duas paixões: Kathryn, obviamente... e o amor pela atuação. Ele diz: "Even today, when I find that I can't relate to others, I can still stand in front of them and make them laugh or surprise them."³⁶

A história contada por Jack e as imagens apresentadas ao jogador podem ser, portanto, não só uma triste distorção das imagens e memórias reais causadas

³⁶ "Mesmo hoje, quando eu descubro que não posso me relacionar com outros, eu ainda posso permanecer na frente deles e fazê-los rir ou surpreendê-los" (tradução livre)

pela loucura de sua mente arrependida, mas somente produto de suas habilidades como ator. O relato feito ao psicanalista e ao jogador, ou seja, aos espectadores, e as imagens, memórias e fases apresentadas ao segundo podem ser só fruto de sua atuação, que, segundo o próprio protagonista, é capaz de comover os outros até mesmo "hoje", quando ele não mais tem contato com terceiros.

Caso esta seja uma hipótese válida, o jogador que se deixa comover pelo relato de solidão e tristeza de Jack pode estar sendo manipulado pelo protagonista, reagindo como ele deseja.

Mesmo que, para nós, o mencionar de seu amor pela atuação e de suas habilidades como ator despertem no mínimo alguma curiosidade ou suspeita, nada impede que o jogador adote a perspectiva adotada por Jack, e creia realmente que a mente de Jack não esteja mais sã, e que tudo o que é apresentado ao jogador e ao psicanalista é o produto de sua loucura, tristeza, arrependimento e dor. (Usuário C10)

Apesar de trazer ideias que não foram tratadas por outros usuários, essa resposta trabalha com elementos interessantes de serem analisados na narrativa, a começar pela questão da atuação, que é mostrada no texto de prólogo do jogo. Talvez não tenha sido muito lembrada não apenas pela importância dada à informação, mas também pela possibilidade que há de se pular o texto inicial ao clicar na tela, o que leva diretamente à primeira fase do jogo. Mais uma vez entra a questão das maneiras de se jogar um mesmo jogo, o que mostra, neste caso, que o usuário da última resposta mostrada leu o texto e interpretou o jogo conforme as informações dadas nessa primeira parte textual. Ou seja, ele pôde aproveitar mais o conteúdo narrativo disponível no jogo.

3.4.3. Pergunta 3 - Sobre o Ambiente

A terceira pergunta foi "Na sua opinião, onde se passa a história do jogo?" com subtítulo "É um lugar real? Imaginário? Por favor, explique" e teve um total de 386 palavras, com as que mais apareceram mostradas na Tabela 14. Pela contagem de palavras, é possível ver que as que mais se repetiram foram "imaginário", "mente" e "real", o que está de acordo com as respostas que foram dadas e vão ser analisadas de acordo com as ideias que trouxeram.

Tabela 14: palavras que mais apareceram nas respostas da pergunta 3 do segundo questionário.

Palavra	jogo	imaginário	mente	real	lugar	Jack
Aparições	13	7	5	5	4	4

Todas as respostas, de uma maneira ou outra, situaram a narrativa em um ambiente imaginário, na mente do personagem principal, com exceção de uma que apontou o jogo como se passando "em uma floresta" (Usuário C1), como é mostrado na Tabela 15.

Tabela 15: quantidade de respostas divididas nos tipos de lugares.

Lugar	Quantidade de respostas
Imaginário	6
Real	0
Real e Imaginário	3
Floresta	1

Em relação à resposta da floresta, pode ser relacionada ao aspecto visual do jogo. É possível associar a um ambiente natural, pois o cenário é simples e bem estilizado: além da flor e da caixa verde, possui apenas um céu, grama e uma textura próxima de pedra que preenche o chão e o contorno das fases. Porém, considerando os aspectos psicológicos da narrativa, essa resposta mostra-se distante das demais, mais uma vez, mostrando a possibilidade de se jogar sem dar atenção aos textos e o significado que eles oferecem. Assim, torna-se apenas um jogo com mecânica de plataforma em uma possível floresta. Houve também outras respostas mais sucintas, mas que trouxeram a questão psicológica, como é visto em: "Imaginário. O jogo se passa na mente da protagonista, representando primeiramente seus pensamentos, e em alguns dos níveis sua memória." (Usuário C3); "Imaginário, na mente do protagonista" (Usuário C4); "O jogo se passa na mente do personagem. Logo no começo ele explica que monta desafios mentais para resolver e ensina o jogador como fazê-lo, quais teclas apertar e qual direção seguir por exemplo." (Usuário C5); "acho que imaginário, pois os fantasminhas não são reais" (Usuário C8).

Algumas respostas trataram de aspectos tanto imaginários quanto reais dentro do mundo do personagem, como pode ser visto em: "O jogo parece se passar na cabeça do personagem, ao mesmo tempo que os efeitos no seu psicológico acontecem na vida real." (Usuário C7); "Aparentemente é um lugar imaginário, a animação do cenário não deu pistas (até onde joguei) se o cenário havia sido baseado num espaço físico além jogo ou não. Logo conclui-se que é um lugar totalmente baseado na imaginação do criador do cenário." (Usuário C6); "Fisicamente, o protagonista estaria num hospital para doentes mentais. Mas, o jogo se passaria nas memórias reconstruídas dele com a

esposa e nas imagens mentais de como ele enxerga a própria vida atualmente." (Usuário C9). Novamente, uma resposta trouxe a questão do texto que surge no final do jogo, que possui elementos que podem mudar a interpretação que é criada de onde se passa a narrativa:

Graças às palavras finais do jogo, descobrimos que as falas de Jack ao longo do jogo são um relato ao seu psiquiatra, e que este relato condiz com o que de fato aconteceu durante sua vida. A última fala de Jack, por exemplo, comprova que o texto ao longo do jogo não é, por exemplo, um monólogo que ocorre dentro da mente de Jack ("What? Don't leave yet. I have more to say. I really do.³⁷")

Deste modo, podemos talvez dizer que o local do jogo está entre o imaginário e o real: conforme Jack relata sua história ao psiquiatra (textos no decorrer do jogo), imagens vão sendo criadas, lembradas ou reestruturadas em sua mente (as fases do jogo, elementos como as flores, as caixas verdes, a presença de Kathryn em algumas fases, etc.).

Pelo relato/ato de fala (mundo real) ser o provocador/incitador das imagens e memórias (mundo imaginário, virtual), não podemos descartar a importância do primeiro. (Usuário C10)

A figura do psiquiatra é mais uma vez lembrada. Pode-se ver que essas informações que surgem no final do jogo, no texto de epílogo, trazem uma interpretação diferente do jogo, ao constatar que as falas do decorrer da narrativa são do personagem Jack falando com o psiquiatra, e não apenas falas para o jogador acompanhar. Uma última resposta tratou dos elementos visuais que marcam os pontos de início e de fim de cada uma das fases, a flor e a caixa verde, e trouxe uma possível interpretação para esses dois elementos, principalmente sobre a caixa, questão que será melhor detalhada na Pergunta 5:

O jogo se passa em um lugar imaginário, entretanto, este lugar possui aspectos pertencentes ao mundo real (como a caixa verde onde ele enterrou Kathryn e as flores do início do jogo, que representam as flores que ele deixou ao lado do caixão improvisado), funcionando como um labirinto mental, uma alegoria da história real que aconteceu com o personagem. (Usuário C2)

Pelas respostas, pode-se ver que a ideia de que a narrativa acontece na mente do personagem é uma ideia bem estruturada e compreensível aos jogadores e jogadoras, contanto que a experiência de jogar envolva ler os textos e interprete seus elementos.

³⁷ "O que? Não vá ainda. Eu tenho mais para falar. Eu realmente tenho" (tradução livre)

3.4.4. Pergunta 4 - Sobre os Textos

Essa questão da experiência, principalmente com os textos, ficou clara ao ler as respostas para a questão 4, já que ela tratou justamente dos textos. A pergunta foi "Em uma escala de 0 a 5, na sua opinião, qual a importância dos textos que aparecem no decorrer do jogo? Justifique." A quantidade que cada valor de importância recebeu de respostas é mostrada na Tabela 16. As respostas das justificativas trouxeram um total de 378 palavras e as palavras mais usadas são mostradas na Tabela 17. A contagem de palavras mostra o termo "narrativa" entre os mais utilizados.

Tabela 16: avaliação de importância dos textos, na pergunta 4 do segundo questionário.

Valor de importância	0	1	2	3	4	5
Quantidade escolhida	0	0	1	0	4	5

Tabela 17: palavras que mais apareceram nas respostas da pergunta 4 do segundo questionário.

Palavra	jogo	textos	narrativa	fases	história	importantes
Aparições	12	8	5	4	4	4

A justificativa dada da resposta no valor de importância 2 foi que a presença dos textos "é importante para desenvolver o enredo, e entender como funciona o jogo. No entanto, se for uma pessoa habituada a jogar, provavelmente não irá ler todo o texto." (Usuário C1). Essa resposta resume um comportamento possível em muitos jogos, em que os jogadores não lêem textos e explicações. É dada importância apenas para a mecânica do jogo, sem dar importância para os aspectos narrativos. Nesses casos, o entendimento narrativo é muito menor do que nos casos em que se presta atenção nos textos. Talvez a única atenção dada seja aos textos que explicam os comandos que o jogador deve utilizar para controlar o personagem, como pular ou mover uma alavanca. Nas respostas em que foi dada a importância de valor 4, houve uma resposta mais sucinta: "Não apenas guiam o jogador, como dão pistas do que acontece por fora do jogo." (Usuário C7); e outras mais elaboradas, colocadas abaixo:

Eu acredito que os textos sejam muito importantes, pois a jogabilidade torna-se muito difícil caso você não leia os textos, pois em alguns casos eles dizem quais os comandos que desencadeiam certas ações (por exemplo, a barra de espaço faz passar para a próxima fase ou criar uma réplica; a tecla A faz o personagem apertar o botão...) e sem estas informações é muito difícil passar as fases (embora não impossível); também são importantes para que você acompanhe a

narrativa do jogo, porque sem eles não saberíamos quem são os personagens ou o que os elementos de cena representam, entretanto, pode-se jogar o jogo sem que se preste atenção à narrativa, embora a experiência fique reduzida neste caso. (Usuário C2)

São muito importantes para que possamos conectar a mecânica do jogo à narrativa que este deve passar. Não se trata, no entanto, da única solução para isso, talvez um diferente trabalho no gráfico do jogo, na trilha ou em uma pequena apresentação inicial poderiam ser uma diferente (não necessariamente melhor) solução. (Usuário C3)

Os textos orientam fortemente a interpretação narrativa do jogo, dando às fases e a cada elemento, como as sombras, portas e flores, significados melancólicos. Sem eles, as interpretações seriam mais vastas e vagas, assim como o jogo, à exceção das fases com a mulher, poderia parecer apenas um puzzle sem uma história tão específica. (Usuário C9)

Já as respostas que trouxeram a importância de valor 5, maior valor posto na escala, foram: "Sem os textos, o jogo se tornaria mais um 'plataformer' genérico. Os textos são cruciais para o desenvolvimento da história e para dar sentido às ações tomadas." (Usuário C4); "Os textos são uma mistura da narrativa da história com dicas para resolver as fases." (Usuário C5); "Os textos são importantes pois informam ao decorrer do jogo informações sobre como passar da "fase", como teclas do teclado responsáveis pela movimentação mais aprimorada do personagem, que são desconhecidas pelo jogador antes." (Usuário C6); "Eles mostram todos os controles e tal." (Usuário C8); "Como cremos que a história do jogo se baseia sobretudo na perspectiva de duas "personagens", que são expressadas por textos ao longo do jogo, para nós, eles são evidentemente importantes." (Usuário C10).

As respostas foram todas similares na ideia geral de importância que os textos possuem ao realizar duas funções: explicar ao jogador os controles essenciais como, por exemplo, apertar o botão "a" para pressionar uma alavanca; e mostrar a narrativa do jogo. Assim, como foi lembrada por alguns usuários, os textos dão sentido para as ações tomadas dentro do jogo, de maneira que não se torna apenas um jogo mecânico de resolução de desafios para se chegar ao final da fase. Ou, como foi posto na resposta do Usuário C3, para conectar a narrativa com a mecânica, situação que já foi trabalhada nas questões anteriores e é bem vista com jogadores demonstrando entendimentos diferentes.

Analisando as ideias principais que surgiram em cada uma das respostas, foi possível ver uma tendência, de tratar a importância dos textos como uma importância

narrativa ou uma importância para a jogabilidade ou para os dois conceitos. Assim, as respostas puderam ser separadas em 3 categorias, como é mostrado na Tabela 18.

Tabela 18: quantidade de respostas divididas na importância.

Importância	Quantidade de respostas
Narrativa	4
Jogabilidade	2
Narrativa e Jogabilidade	4

É possível ver que foi dada grande importância narrativa para os textos, considerando 8 respostas. É importante tratar sobre as duas respostas que trataram apenas da importância para a jogabilidade. Em uma delas, foi dito que as caixas possuem uma importância afetiva para o personagem (o que se trata de uma importância para narrativa), mas além disso, não foi vista importância para esses objetos, como é apontado pelo Usuário C9. Na outra resposta, foi dito que as caixas possuem a importância de instigar o jogador a continuar no jogo e a resolver os desafios que são propostos, em uma leitura que não demonstrou preocupação com as possibilidades narrativas do jogo, apenas com as possibilidades de desafio.

3.4.5. Pergunta 5 - Sobre as Caixas Verdes

A quinta, e última, questão foi relacionada aos quadrados verdes que aparecem no final de cada uma das fases, ao perguntar "Em uma escala de 0 a 5, na sua opinião, qual a importância das caixas verdes que o personagem encontra? Justifique". A distribuição de importância foi colocada na Tabela 19 e as justificativas que, ao todo, trouxeram 505 palavras, possuem as mais utilizadas mostradas na Tabela 20. Uma das palavras que são mostradas, com 4 repetições é o nome da personagem "Kathryn", o que tem a ver com as caixas verdes, como será visto na análise de cada uma das respostas dadas.

Tabela 19: avaliação de importância dos textos, na pergunta 4 do segundo questionário.

Valor de importância	0	1	2	3	4	5
Quantidade escolhida	0	0	1	1	2	6

Tabela 20: palavras que mais apareceram nas respostas da pergunta 4 do segundo questionário.

Palavra	caixas	fase(s)	verde	Jogo	personagem	Kathryn	Final	jogador
Aparições	10	10	9	6	5	4	4	4

As caixas são um elemento presente em cada uma das 20 fases, e Jack precisa alcançá-las para avançar no jogo e, conseqüentemente, na narrativa. No começo do jogo, o personagem se questiona sobre esse objeto, como é mostrado na Figura 55 e ensina ao jogador, por meio dos textos que aparecem na tela, que ao chegar a eles e pressionar a barra de espaço, ele avança de fase.

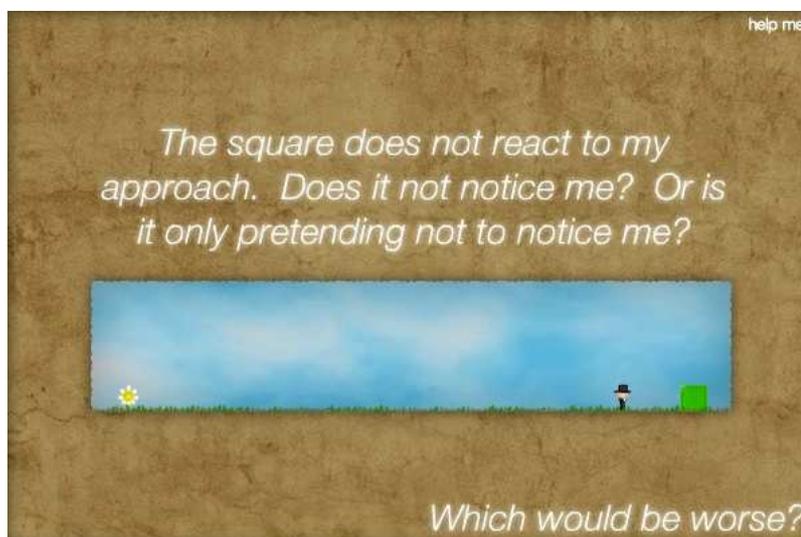


Figura 55: Jack falando a respeito do quadrado verde. (Imagem extraída do próprio jogo)

A resposta com importância 2 na escala trouxe a justificativa "As caixas verdes parecem ter alguma importância afetiva para o personagem no início do jogo, mas não entendi nenhuma importância maior nelas." (Usuário C9). Já com importância 3, foi elaborada a seguinte resposta:

As caixas verde parecem representar os desafios que ele vence, como ele as descreve como amigáveis e a maneira como ele diz querer se aproximar delas, parecem conclusões de um ciclo, principalmente uma vez que ao chegar nela, você é transportado para uma nova fase. (Usuário C7)

Para importância de valor 4, uma das respostas foi simples e tratou puramente da mecânica do jogo, deixando de lado o aspecto narrativo. Para este usuário,

"é o objetivo final, serve pra passar pra próxima room" (Usuário C8). A outra resposta foi mais elaborada, como pode ser visto a seguir:

As caixas verdes que, a princípio, são somente um mecanismo das fases, como um portal que transporta o protagonista do fim de uma fase ao começo de outra, são, na perspectiva do psicanalista (e do mundo real), a representação da caixa em que Jack escondeu o corpo de Kathryn.

Levando isso em consideração numa análise posterior ao fim das fases, e considerando que as fases se passam dentro da mente de Jack, ele parece, então, sempre se direcionar ou ser direcionado a este evento, ou ainda, à uma memória distorcida deste evento, num ciclo vicioso, até o final de seu relato semanal ao psicanalista: ao assassinato de Kathryn, ao esconder e enterrar de seu corpo. Este ciclo e este acontecimento parecem ser tão fortes que ele até cria, ao longo das fases, várias projeções de si mesmo, que o auxiliam a chegar ao ponto final, o portal, ou ainda, às caixas verdes.

(Talvez seja este o motivo pelo qual seu quadro psicológico não melhora. Mas todas essas especulações surgem num momento pós-jogo, e não durante a experiência de jogo, o que talvez torne as caixas verdes menos importantes do que elementos que geram uma reação ainda no decorrer do jogo.) (Usuário C10)

Essa resposta trouxe os dois lados da importância do objeto, tanto a importância mecânica (de servir para avançar as fases), como a importância narrativa, de ser o objeto utilizado por Jack para esconder o corpo de Kathryn, fato que é revelado no texto final, ao ser explicada a perspectiva do terapeuta sobre o caso de Jack.

Nas justificativas de importância com valor 5 também foram encontradas respostas que trataram da importância mecânica, como pode ser visto em: "na minha opinião as caixas verdes funcionam mais a nível de mecânica - evidenciando para o jogador quais são os objetivos - do que em nível narrativo." (Usuário C3). Uma outra resposta tratou da instigação que podem oferecer ao jogador, porém, sem tratar de uma possível importância narrativa:

As caixas verdes são responsáveis pelo desenvolvimento do jogo, pela mudança de nível e de fase, então são extremamente importantes para instigar o jogador a continuar jogando e a enfrentar novos desafios. A instigação do jogador é muito importante, sem ela é bem difícil o jogador continuar jogando. (Usuário C6)

Também foi respondido que "As caixas verdes simbolizam os objetivos da fase/personagem." (Usuário C5); e "é importante, para o desenvolvimento da história, e continuidade do jogo." (Usuário C1). Essas duas respostas, mesmo sucintas, foram um pouco mais adiante além da importância mecânica. Duas respostas trataram do fato revelado no texto final, como pode ser lido em:

As caixas verdes representam não somente o elemento final ao qual o personagem precisa chegar para passar para a próxima fase, mas também a caixa onde Kathryn foi enterrada e, portanto, um dos elementos que possui ligação com a realidade dentro da alegoria criada na mente do personagem - os outros sendo as duas flores das quais saem o personagem principal e Kathryn no início das fases - tendo importância tanto para a jogabilidade quanto para a criação da narrativa. (Usuário C2)

Apesar de a princípio as caixas verdes serem tidas como um 'amigo' e serem referenciadas como portas, elas representam o elo entre um problema e outro. Além disso, no fim do jogo há o relato do psicólogo que explicita que a caixa é uma referência ao local onde foram colocados os restos mortais da companheira do protagonista. (Usuário C4)

Essas duas últimas respostas mostram claramente que esses dois usuários tiveram uma experiência com o jogo que incluiu a leitura dos textos, e consequente ligação deles com os desafios mecânicos do jogo.

Da mesma maneira que aconteceu na pergunta anterior, sobre os textos, nesta última questão sobre as caixas foi possível ver uma tendência em se responder sobre a importância das caixas dando a elas uma importância narrativa, uma importância para a jogabilidade, ou as duas ideias. Assim, as respostas puderam ser classificadas em 3 categorias, como é mostrado na Tabela 21.

Tabela 21: quantidade de respostas divididas na importância dada para as caixas.

Importância	Quantidade de respostas
Narrativa	3
Jogabilidade	5
Narrativa e Jogabilidade	2

É possível ver que é considerada uma importância maior das caixas para a mecânica do jogo, por meio da jogabilidade, do que da narrativa, ou dos dois conceitos ao mesmo tempo. A partir dessa informação, é esperado que as pessoas que aceitaram jogar este título, em sua maioria, tiveram maior preocupação com a mecânica do que com a narrativa, desconsiderando o texto final, que explica o motivo das caixas aparecem no jogo.

3.4.6. Categorias de ideias para análise do CHIC

As respostas trazidas pelo segundo questionário trouxeram pontos importantes sobre a relação entre a mecânica do jogo e as suas possibilidades narrativas, como foi

visto nas respostas anteriores. Além disso, a maioria das ideias, independente da pergunta que foi feita, são voltadas ao personagem principal, como pode ser visto na classificação das ideias que surgiram nas respostas, com 14 categorias relacionadas ao personagem. Um ponto que foi também importante foi sobre os jogadores terem lido o último texto do jogo. Para essa questão, foi criada uma categoria a parte das outras, onde foram colocados os usuários que mostraram, de alguma maneira, que tiveram essa experiência no jogo. As categorias em que as ideias foram colocadas são as mostradas na Tabela 22, em um total de 30 categorias, divididas em 5 grupos: narrativa (n), personagem (p), lugar (l), textos no meio das fases (t) e caixas no fim das fases (c). Mais uma vez, os nomes entre parênteses são os nomes que foram colocados no arquivo para ser analisado pelo CHIC.

Tabela 22: grupos e categorias encontrados no segundo questionário, do jogo The Company of Myself.

Grupos	Categorias de Ideias	Quantidade
Narrativa (5 categorias)	Tudo acontece perto do lar do personagem (n_perto_lar)	1
	O jogador leu o texto final (n_texto_final)	2
	Jornada de auto-conhecimento (n_auto_conhecimento)	1
	É uma crítica a outros jogos (n_critica_jogos)	1
	Possui duas perspectivas (n_duas_perspectivas)	1
Personagem (13 categorias)	O personagem é um ermitão (p_ermitão)	2
	Sozinho (p_sozinho)	7
	Cria uma nova visão (p_nova_visao)	5
	Sente-se responsável pela morte de Kathryn (p_responsavel_morte)	4
	Está internado em uma clínica ou demonstra distúrbio mental (p_internado)	4
	Sente a perda da amada (p_perda_amada)	4
	Sente-se triste (p_triste)	2
	Auto-suficiente (p_auto_suficiente)	1
	Parece, em um primeiro momento, seguro (p_parece_seguro)	1
	É um personagem ambíguo (p_ambiguo)	1
	Mostra-se dependente dos outros (p_dependente)	1
	Tem amor pela atuação (p_amor_atuacao)	1
	Lembra personagens fantásticos (p_fantasticos)	1
Lugar (4 categorias)	Imaginário (l_imaginário)	7
	Real e imaginário (l_real_imaginario)	2
	Floresta (l_floresta)	1
	É uma alegoria do real (l_alegoria_real)	1
Textos no meio das fases (3 categorias)	Tem importância para a narrativa (t_narrativa)	4
	Tem importância para a jogabilidade (t_jogabilidade)	2
	Tem importância para os dois (t_narrativa_jogabilidade)	4
Caixas no fim das fases (5 categorias)	Tem importância para a narrativa (c_narrativa)	3
	Tem importância para a jogabilidade (c_jogabilidade)	5
	Tem importância para os dois (c_narrativa_jogabilidade)	2
	Serve para instigar o jogador (c_instigar_jogador)	1
	Não tem importância além de afetiva ao personagem (c_sem_importancia)	1

3.4.7. Análise geral por meio da Árvore de Similaridade

Foram elaboradas duas árvores de similaridade para esse jogo. A primeira foi feita para analisar o personagem, já que esse teve grande importância aos jogadores. Essa importância é mostrada pela quantidade de ideias trazidas nas respostas, em um total de 13 categorias sobre o personagem principal. Foi elaborada, assim, a árvore de similaridade com o grupo de categorias (p). Não foram feitas árvores para os outros 4 grupos de categorias: narrativa (n), lugar (l), textos no meio das fases (t) e caixas no fim das fases (c). Isso se deve porque esses grupos não trouxeram relações relevantes para a pesquisa, quando analisados individualmente. A Figura 56 mostra a primeira árvore de similaridade.

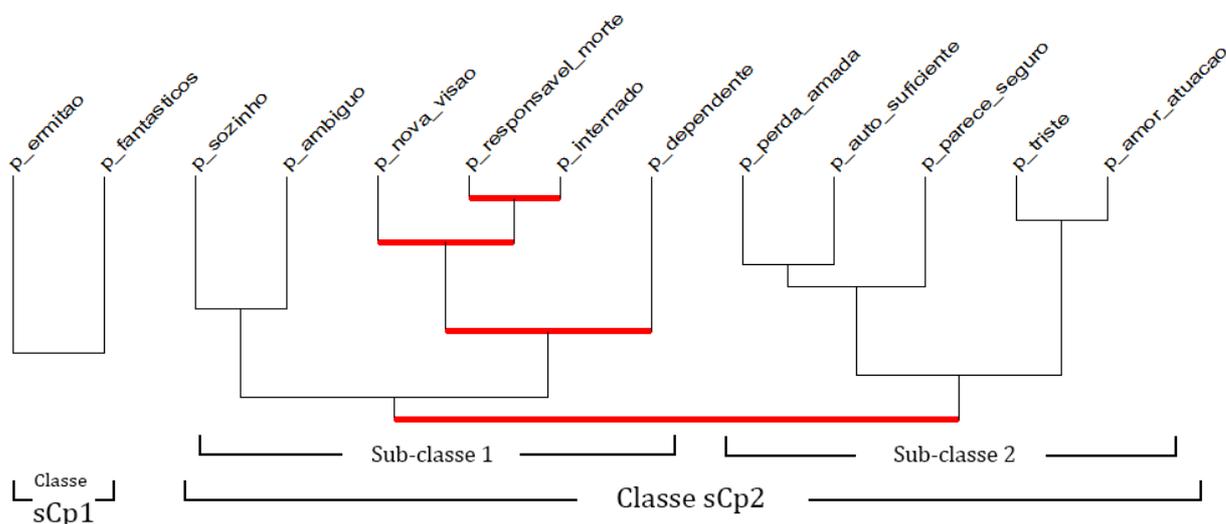


Figura 56: árvore de similaridade com as categorias sobre o personagem do Questionário 2.

Essa árvore foi elaborada pelo CHIC com duas classes, sCp1 e sCp2. A Classe sCp2 é composta de uma relação relevante entre 2 sub-classes, por isso será analisada primeiro. Depois, será vista a Classe sCp1, composta apenas de duas categorias.

Na Sub-classe1 da Classe sCp2, há três ligações em vermelho. Começando a analisar pela ligação mais relevante, há a similaridade entre *p_responsavel_morte* e *p_internado*, que se referem ao personagem se sentir responsável pela morte de sua amada, ou ser acusado disso, e ao fato dele estar internado em uma clínica psiquiátrica, ou apresentar indícios de algum distúrbio mental. Essa é uma relação importante de sequência: ele está internado porque é responsável pela morte. Essas duas características são colocadas em uma similaridade também relevante com *p_nova_visao*, que se refere ao personagem criar uma nova visão dos acontecimentos. Essa ideia

continua na sequência de acontecimentos, do personagem se sentir culpado, ser internado e criar uma nova maneira de ver o mundo real. Por fim, essas ideias estão associadas em outra similaridade relevante com *p_dependente*, que quer dizer que o personagem se mostra dependente de outras pessoas, talvez pelo fato de estar internado em uma clínica psiquiátrica. Essas categorias são colocadas em uma similaridade com a relação entre *p_sozinho* e *p_ambiguo*, que se referem ao personagem ser solitário e ambíguo, o que pode ser uma relação interessante que dá sentido para o comportamento do personagem.

Já na Sub-classe 2, há a associação entre *p_perda_amada* e *p_auto_suficiente*, que se referem ao personagem sentir a perda de sua amada e de se mostrar auto-suficiente. Essas duas categorias são colocadas em uma similaridade com *p_parece_seguro*, que se refere ao personagem parecer, em um primeiro momento, alguém seguro. Essas características se relacionam no estado emocional do personagem: mesmo sendo auto-suficiente, ou apenas demonstrando isso, ele sente pela perda de sua amada e tenta parecer alguém seguro, ideia que é desconstruída com o decorrer do jogo. Além disso, essas categorias se encontram em similaridade com a relação de similaridade entre *p_triste* e *p_amor_atuacao*. Essas duas categorias se referem ao personagem ser alguém triste e ter amor por atuar, característica pouco reparada pelos usuários, apesar de aparecer escrito na narrativa. Essa conexão faz sentido, considerando a situação do personagem e sua solidão.

Assim, a Classe sCp2, traça uma sequência de ações entre assassinar e ser internado, com seu estado emocional. Isso mostra uma ligação relevante entre as respostas dos usuários. Além disso, pode ser vista uma separação entre as duas sub-classes em relação à experiência narrativa dos jogadores. Na primeira sub-classe, a maioria das categorias dão uma visão mais profunda do personagem, geralmente sendo respostas vindas dos usuários que demonstraram ler os textos e, assim, tiveram uma experiência narrativa mais profunda. Enquanto isso, as categorias da segunda sub-classe, com exceção da última, *p_amor_atuacao*, mostram uma visão mais superficial, com características que podem ser vistas sem a necessidade de ler os textos.

Já a Classe sCp1 é composta apenas pela similaridade entre *p_ermitao* e *p_fantasticos*, com uma relevância menor que a Classe sCp2. Essas categorias se referem ao personagem ser um ermitão e lembrar personagens de contos fantásticos, que foram características que apareceram poucas vezes nas respostas dos usuários.

A segunda árvore foi elaborada com 3 grupos de categorias: narrativa (n), personagem (p) e lugar (l). As categorias sobre os textos (t) e as caixas verdes (c) também não foram utilizadas nessa árvore. Isso porque foram ideias mais voltadas para uma relação de importância entre narrativa e mecânica, sem trazer muitas ideias que pudessem ser aproveitadas ao serem relacionadas com as outras categorias de ideias na análise do CHIC. Por isso, foram deixadas de lado na segunda árvore. Essa árvore é mostrada na Figura 57.

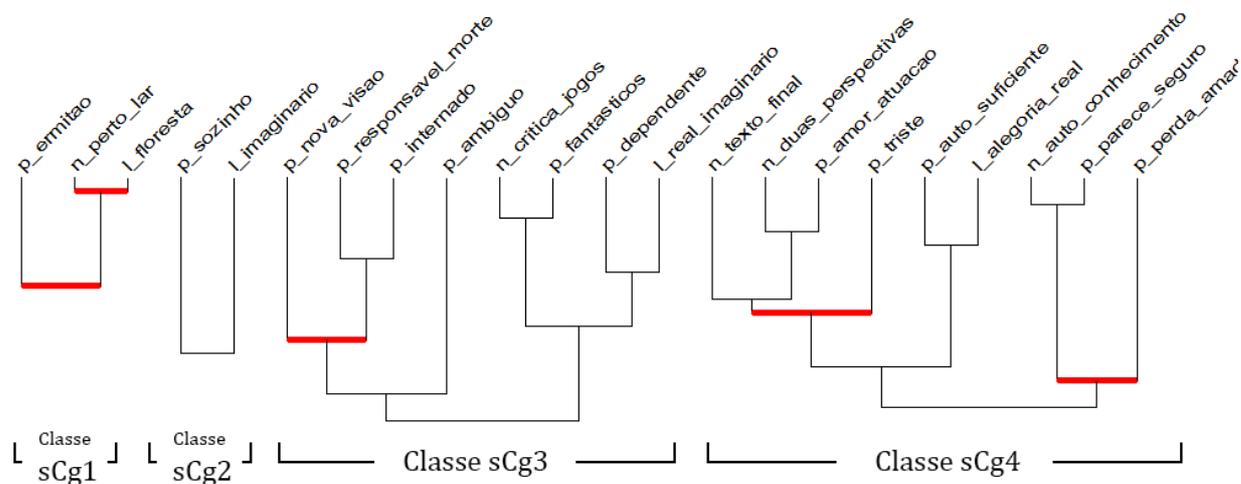


Figura 57: árvore de similaridades elaborada pelo CHIC com os 3 grupos de categorias

Desta vez, as categorias foram divididas em 4 classes. Para um melhor entendimento da análise, as classes foram recortadas nas Figuras 58 a 61.

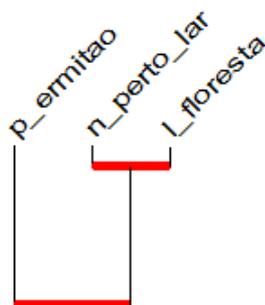


Figura 58: recorte da Classe sCg1 da árvore de similaridade mostrada na Figura 57

A primeira delas, a Classe sCg1, mostrada na Figura 58, traz uma similaridade significativa entre *n_perto_lar* e *l_floresta*, que se referem à narrativa acontecer perto do lar do personagem e de ser em uma floresta. Essa relação pode ser explicada por essas categorias terem sido usadas por apenas um jogador, Usuário C1, que disse que o jogo se

passa em uma floresta e o personagem é "um ermitão que resolve desvendar os mistérios perto de seu lar" (Usuário C1). Essas duas categorias possuem uma similaridade significativa com *p_ermitao*, que se refere ao personagem principal ser um ermitão, alguém que vive isolado. Além desse usuário, outros usaram o termo "ermitão". Essa palavra está presente na descrição do jogo dada pelos desenvolvedores, o que mostra que esses usuários leram essa descrição e acharam a informação relevante, já que o personagem se diz, e se mostra, em um estado de solidão.

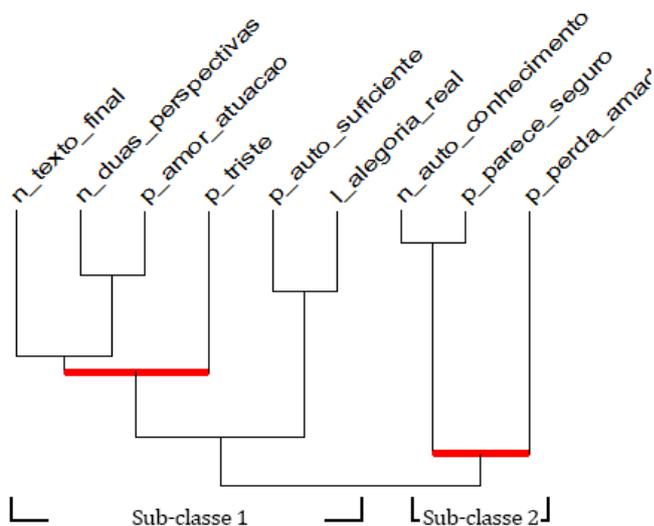


Figura 59: recorte da Classe sCg4 da árvore de similaridade mostrada na Figura 57

Depois dela, por ordem de relevância, há a Classe sCg4, mostrada na Figura 59, que pode ser dividida em duas sub-classes. A primeira dessas sub-classes possui uma relação entre *n_duas_perspectivas* e *p_amor_atuacao*, que se referem ao jogo mostrar duas perspectivas sobre a narrativa e ao personagem ter amor por atuar. Essas duas perspectivas surgiram nas respostas mais atentas, de pessoas que tiveram a experiência narrativa mais completa, incluindo o texto final. Isso se deve porque é no texto final, do epílogo, que será mostrada uma segunda perspectiva sobre o que acontece no jogo. Já a característica de amor por atuar é mostrada no texto de prólogo, texto que todos os usuários tiveram que ver no começo do jogo. Mas, como foi uma ideia pouco lembrada, é possível ver que não foram todos que leram essa parte. Relacionado também a essa maior atenção com o jogo, e essa experiência narrativa mais ampla, é estabelecida uma relação de similaridade com *n_texto_final*, que se refere justamente aos usuários mostrarem indícios de que leram o texto de epílogo. Assim, essas 3 características se relacionam pela experiência narrativa mais ampla do jogo. Depois, essas categorias são

postas em uma similaridade com *p_triste*, que se refere ao personagem ser triste. Essa já foi uma característica que deveria ser mais visível, mas foi lembrada por apenas dois usuários, um deles que mostrou ter lido o texto final. Enfim, todas essas categorias são associadas com a similaridade entre *p_auto_suficiente* e *L_algoria_real*, que se referem ao personagem se mostrar auto-suficiente e ao lugar em que o jogo se passa ser uma alegoria do mundo real. Essas duas categorias podem ser relacionadas por uma negação: o personagem apenas se mostra auto suficiente. No fundo, precisa colocar elementos do mundo real na história que conta, por ter uma ligação forte com o mundo real.

Já na segunda sub-classe da Classe *sCg4*, há a similaridade entre *n_auto_conhecimento* e *p_parece_seguro*, que se referem à narrativa ser uma jornada de auto conhecimento e ao personagem parecer ser seguro. Essa relação faz sentido, considerando que o personagem demonstra não ser tão seguro, enquanto conta a sua história e o jogador vai interpretando os fatos. Depois, essas duas categorias são relacionadas com *p_perda_amada*, que se refere ao personagem sentir a perda de sua amada, o que mostra também que não é realmente alguém seguro. Essas duas sub-classes são relacionadas pelas características que trazem de personalidade, do personagem se mostrar seguro e auto suficiente, mas na verdade ser triste e sentir a perda de sua amada, sem estar relacionado diretamente com as ideias dele estar internado ou de ser considerado o assassino dela.

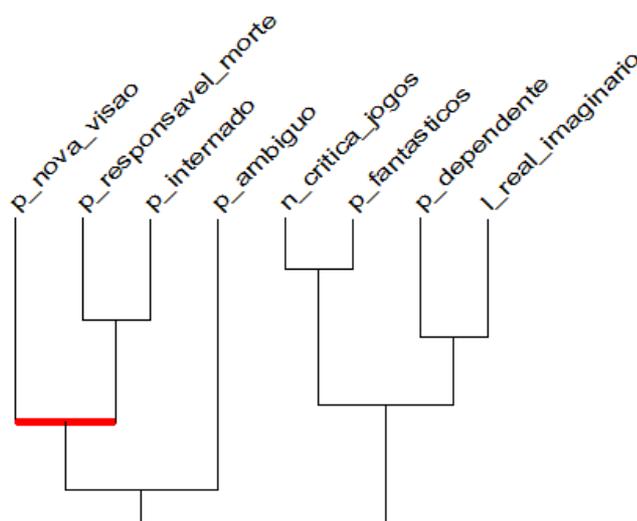


Figura 60: recorte da Classe *sCg3* da árvore de similaridade mostrada na Figura 57

A Classe *sCg3*, mostrada na Figura 60, também pode ser dividida em duas sub-classes. A primeira começa com a mesma associação feita na árvore elaborada

apenas com as características do personagem: há similaridade entre *p_responsavel_morte* e *p_internado*, que possuem similaridade com *p_nova_visao*. Essas três categorias, desta vez foram associadas em similaridade com *p_ambiguo*, que se refere ao personagem se mostrar ambíguo, relacionando diversos traços de sua personalidade. Já a segunda sub-classe envolve *n_critica_jogos* e *p_fantasticos*, que se referem ao jogo ser uma crítica a outros jogos, e ao personagem principal lembrar os personagens de contos fantásticos. Essa é uma relação que traz duas interpretações possíveis relacionando o jogo com algum objeto externo a ele, como outros jogos e contos fantásticos. Essas duas categorias são relacionadas em uma similaridade significativa com *L_real_imaginario* e *p_dependente*, que se referem ao jogo se passar em um lugar tanto real quanto imaginário e ao personagem se mostrar dependente de outras pessoas. Mais uma vez, é estabelecida uma relação entre as categorias que mostra mais um pouco da identidade do personagem principal. Além disso, pode-se dizer que há uma perspectiva do jogo na Classe sCg3 e outra na Classe sCg4, considerando as categorias que entraram em cada uma dessas classes.

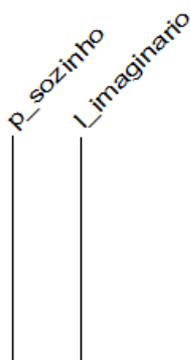


Figura 61: recorte da Classe sCg2 da árvore de similaridade mostrada na Figura 57

Por último, a Classe sCg2, que é a mais curta e é mostrada na Figura 61, trata da similaridade entre duas categorias, *p_sozinho* e *L_imaginario*. Referem-se ao personagem ser uma pessoa solitária, e ao lugar em que a narrativa acontece ser imaginário. Essas duas características podem ser relacionadas, considerando o ambiente imaginário como um reflexo da solidão real do personagem.

3.4.8. Análise pela Árvore Coesitiva

Para a análise de regras e meta-regras, foram feitas 3 árvores coesitivas: uma para as categorias do personagem, outra para as categorias da narrativa, e a última com as categorias de narrativa, personagem e lugar, da mesma maneira que foi feita na árvore de similaridade. A primeira delas, do personagem, é mostrada na Figura 62.

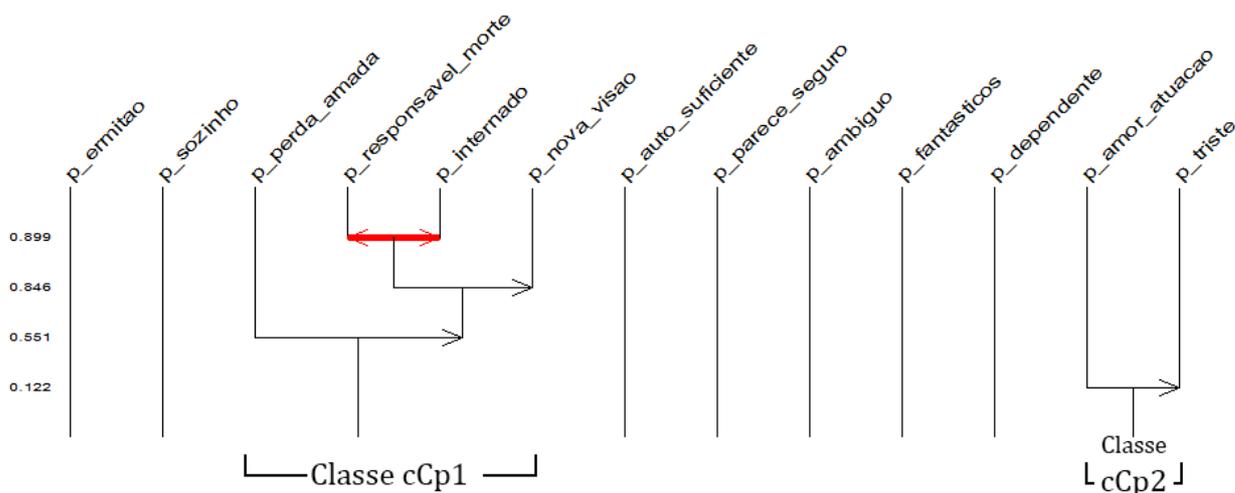


Figura 62: Árvore coesitiva com as categorias sobre o personagem do segundo questionário.

Por meio dessa imagem, pode-se ver que foram geradas apenas duas classes, deixando as categorias *p_ermitao*, *p_sozinho*, *p_auto_suficiente*, *p_parece_seguro*, *p_ambiguo*, *p_fantasticos* e *p_dependente* neutras.

A Classe cCp1 possui uma ligação com relevância, com uma relação mútua entre *p_responsável_morte* e *p_internado*. Há, mais uma vez, uma ligação clara entre essas duas ideias, o que traz uma interpretação válida sobre o jogo, confirmada pelo texto final do psiquiatra: o personagem se sente responsável pela morte de sua amada e se encontra internado em uma clínica, ou dá pistas para o jogador de que possui algum distúrbio mental. Essas duas características são implicadas pela categoria *p_nova_visao*. Ou seja, quando o usuário trata do personagem criar uma nova visão, ou uma nova maneira de interpretar o mundo, a tendência é que venham também as duas categorias anteriores, *p_responsavel_morte* e *p_internado*, em uma meta-regra. Além disso, há outra tendência: quando essa meta-regra se cumpre, há a tendência da categoria *p_perda_amada*, do usuário entender que o personagem sente a perda de sua amada.

Depois, na Classe cCp2, surge a regra de que *p_triste* implica *p_amor_atuacao*, que se trata de uma característica pouco tratada nas respostas, mas presente no jogo,

durante o primeiro texto de prólogo. Há assim, uma relação entre a tristeza do personagem e o fato dele gostar de atuar para outras pessoas.

A segunda árvore traz as categorias sobre a narrativa do jogo, sendo mostrada na Figura 63.

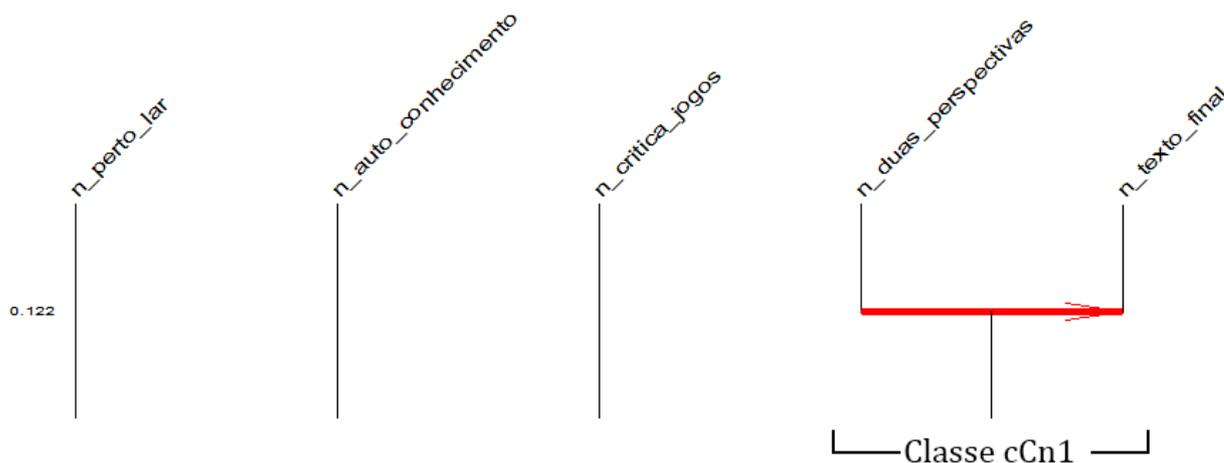


Figura 63: Árvore coesitiva com as categorias sobre a narrativa do segundo questionário.

A análise dessa árvore é simples, porém traz uma relação interessante, mostrada pela Classe cCn1. As categorias *n_perto_lar*, *n_auto_conhecimento* e *n_critica_jogos* são neutras. Já na Classe cCn1, há a regra de que *n_texto_final* implica em *n_duas_perspectivas*. Ou seja, quando o usuário leu o texto final, a tendência foi que visse o jogo em duas perspectivas, uma do personagem em seu mundo imaginário, e a outra do psiquiatra que só surge no texto final. Essa árvore é mais uma informação que confirma as várias maneiras de experienciar um mesmo jogo, como já foi tratado na análise semântica desse título.

Por fim, a última árvore a ser analisada é a com as categorias de narrativa (n), lugar (l) e personagem (p), que é mostrada na Figura 64. Mais uma vez, as categorias sobre os textos (t) e as caixas verdes (c) não foram utilizadas nessa árvore, porque foram ideias mais voltadas para uma relação de importância entre narrativa e mecânica, o que não trouxe questões interessantes ao serem relacionadas com as outras categorias de ideias.

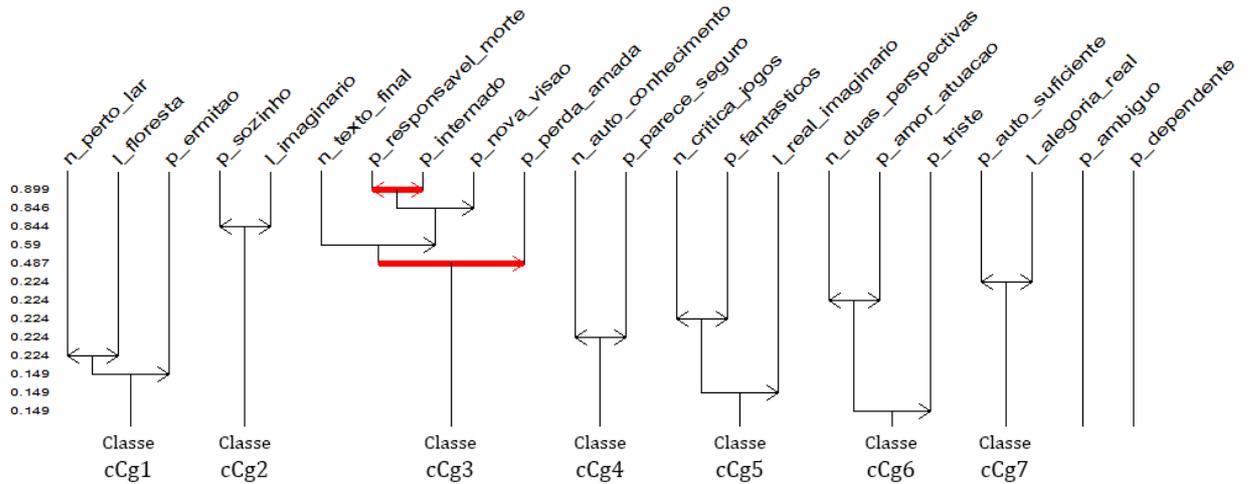


Figura 64: Árvore coesitiva gerada pelo CHIC com as respostas das 3 categorias.

Na árvore coesitiva formada, podem ser vistas ideias que não implicam em outras nem são implicadas por outras. São as representadas apenas por uma linha que vai até o fim, sem se ligar a nenhuma outra. No caso, foram as ideias *p_ambiguo* e *p_dependente*. Essas são ideias neutras. Além delas, foram formadas 7 classes, que serão melhor vistas nas Figuras 65 a 71.

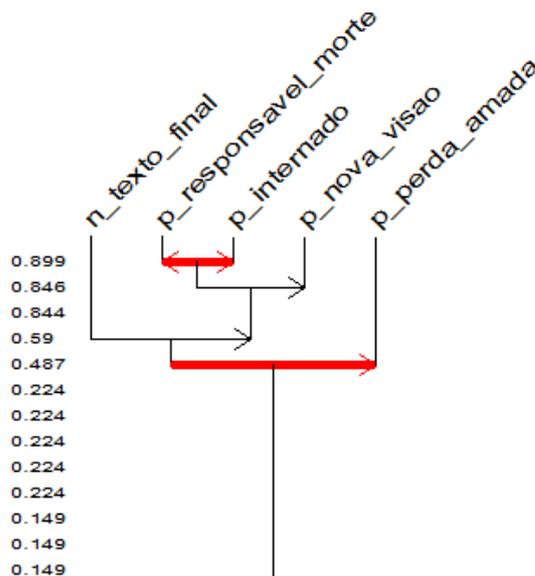


Figura 65: recorte da Classe cCg3 da árvore coesitiva mostrada na Figura 64

A única em que apareceram ligações relevantes, as ligações marcadas em vermelho, foi a Classe cCg3, melhor mostrada na Figura 65. Nela, há a regra e as meta-regras entre *p_responsavel_morte*, *p_internado* e *p_nova_visao*, da mesma maneira que foi tratado na árvore apenas com categorias sobre o personagem. Porém, nessa árvore foi

adicionada a implicação com *n_texto_final*. Isso quer dizer que a aparição dessas ideias sobre o personagem pode implicar no usuário ter lido o texto final. Além disso, há uma regra maior com *p_perda_amada*. Assim, tratar da perda da amada pode trazer essas outras categorias para a resposta dos usuários.

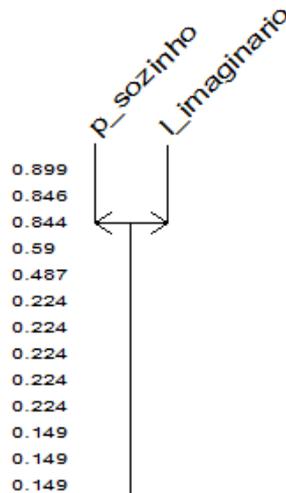


Figura 66: recorte da Classe cG2 da árvore coesitiva mostrada na Figura 64

Depois, por ordem de relevância, há a Classe cG2 mostrada na Figura 66, com a ligação que acontece entre *p_sozinho* e *l_imaginario*. Essa relação segue a mesma ideia posta na árvore de similaridade geral, na Classe sG2: o ambiente imaginário pode ser tratado como um reflexo da solidão real do personagem.

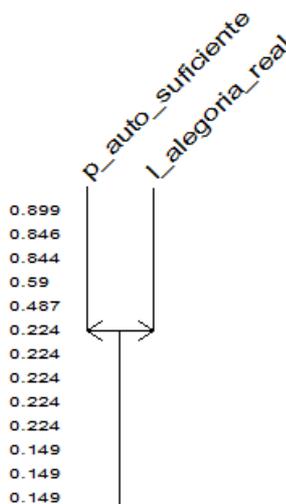


Figura 67: recorte da Classe cG7 da árvore coesitiva mostrada na Figura 64

Na Classe cG7, mostrada na Figura 67, há mais uma relação entre duas categorias que se repete da árvore de similaridade, entre *p_auto_suficiente* e

l_alegoria_real, em uma relação mútua. Pode ser interpretada como uma ligação entre o personagem se mostrar auto-suficiente e o jogo se passar em um ambiente que é uma alegoria do real. Ou seja, em um lugar que lembra a realidade, o personagem demonstra uma característica que, durante a narrativa, se percebe que não é totalmente verdadeira.



Figura 68: recorte da Classe cG6 da árvore coesiva mostrada na Figura 64

Na Classe cG6, mostrada na Figura 68, há a relação de coesão mútua entre *n_duas_perspectivas* e *p_amor_atuacao*. Essa relação pode ser interpretada como: a narrativa ser vista como duas perspectivas mostra que o personagem ama atuar, sendo uma dessas perspectivas a criada por sua atuação. Essas duas categorias são implicadas por *p_triste*. Ou seja, o personagem ser triste pode trazer as ideias da narrativa ser feita em duas perspectivas e do personagem amar atuar para outras pessoas, talvez como uma forma de lidar com a sua tristeza.

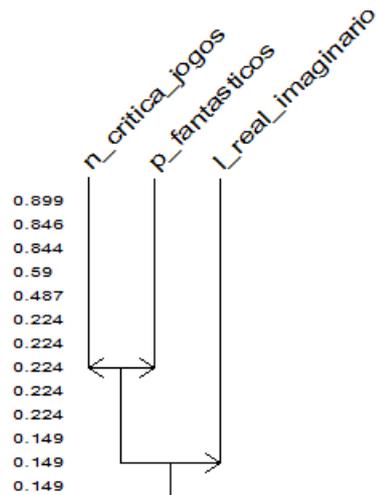


Figura 69: recorte da Classe cG5 da árvore coesitiva mostrada na Figura 64

A Classe cG5, mostrada na Figura 69, traz uma relação de coesão mútua, próxima da encontrada na árvore de similaridade entre *n_critica_jogo* e *p_fantasticos*, que são implicadas pela categoria *l_real_imaginario*. Novamente, há a possibilidade de duas interpretações possíveis relacionando o jogo com algum objeto externo a ele, como outros jogos e aos contos fantásticos. Além disso, essas questões podem surgir quando o lugar do jogo é tratado como tanto real, quanto imaginário, aproximando-se do conteúdo de outras narrativas exteriores a esse jogo.

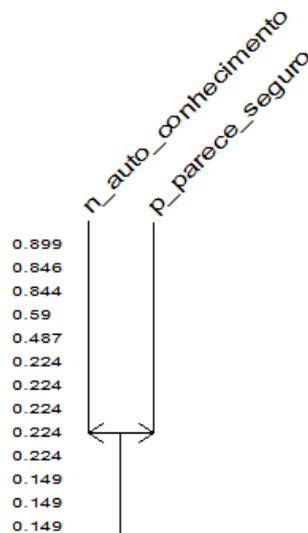


Figura 70: recorte da Classe cG4 da árvore coesitiva mostrada na Figura 64

Na Classe cG4, mostrada na Figura 70, há mais uma vez uma relação entre *n_auto_conhecimento* e *p_parece_seguro*, o que segue a mesma ideia interpretada na árvore de similaridade. Nessa relação de coesão mútua entre as duas categorias, pode-se

dizer, mais uma vez, que essa relação faz sentido. Isso acontece porque o personagem demonstra não ser tão seguro quanto tenta demonstrar, enquanto conta a sua história e o jogador vai interpretando os fatos, em uma jornada de auto-conhecimento do personagem.

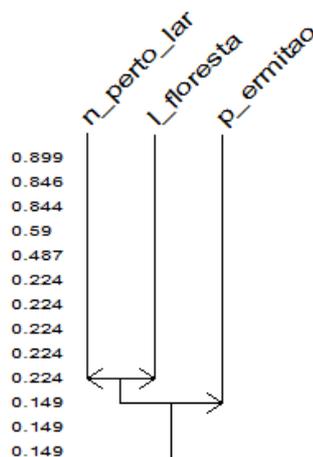


Figura 71: recorte da Classe cG1 da árvore coesitiva mostrada na Figura 64

Por último, a Classe cG1, mostrada na Figura 71, que mostra a relação de coesão mútua entre *n_perto_lar* e *L_floresta*. Essas duas ideias são implicadas pela ideia *p_ermitao*. Acontece o mesmo que foi tratado na árvore de similaridades, entre essas características. Cria-se assim a meta-regra que se aplica a apenas esse usuário, de tratar do personagem ser um ermitão e das caixas terem importância narrativa.

3.4.9. Síntese da análise do Questionário 2

Nesse jogo, mesmo com os textos, foi possível ver que a narrativa pode ser compreendida de várias maneiras. Há um texto no começo do jogo, um texto no final, e vários textos menores em cada uma das 20 fases. A quantidade de textos lidos pelos usuários mostrou diferença nas interpretações da narrativa, em especial o último texto, em que surge a figura do terapeuta e a situação do personagem principal é explicada.

A narrativa nesse jogo se utiliza muito dos textos para se desenvolver. Há poucos elementos visuais no ambiente, diferente do primeiro jogo, Every Day the Same Dream, que auxiliam no desenvolvimento da narrativa. É possível pensar em uma narrativa emergente a partir disso, considerando os elementos que se encontram no jogo, como os dois personagens, a flor e a caixa verde. Porém, com a camada de narrativa explicando os motivos do jogo, há uma interpretação mais profunda sobre o personagem

principal e suas motivações. Essa utilização de textos também existe em outros jogos que foram analisados: em *Pretentious Game* (KEYBOL, 2012) e *One and One Story* (MATX, 2011). Nesses jogos, a narrativa se mostra em textos que vão surgindo na tela, por cima do próprio cenário, conforme o jogador avança nas fases. Tratam-se de jogos que, desconsiderando o componente estético narrativo, focam mais no componente estético do desafio do que no da exploração.

Esse tipo de utilização de textos possui duas questões a serem tratadas. Por um lado, pode ser ruim para a narrativa, porque os jogadores deixam de ver alguns elementos que podem ser importantes. Em alguns casos isso pode dar uma visão completamente diferente da narrativa, em comparação ao que o desenvolvedor tinha pensado. Por outro lado, também pode ser bom, justamente por possibilitar vários níveis de aproveitamento da narrativa do jogo. Ou seja, há uma maior flexibilidade para se jogar, já que o jogador pode escolher o que vai ler ou não. Caso queira jogar de maneira mais mecânica, é possível deixar a maioria dos textos de lado e se focar apenas nos desafios. Assim, o jogador deixa de lado o componente estético narrativo e se foca nos componentes estéticos do desafio e da exploração. Caso queira apreciar a narrativa em todos os seus aspectos, pode ler todos os textos dentro do jogo. Nessa possibilidade, seria interessante aos desenvolvedores pensarem em uma maneira de mostrar a narrativa, de um modo que o jogador tome conhecimento de todos os pontos importantes, sem a necessidade de ler vários textos. Uma opção é de trabalhar algumas das características por meio da interação com objetos no cenário, da mesma maneira que acontece no primeiro jogo analisado, *Every Day the Same Dream*. Nesse caso, não há um texto dizendo que o personagem acordou e pode andar pelo ambiente, desligar o despertador ou se vestir. As informações são simplesmente dispostas no ambiente. Poucos pontos, como a fala da moça do elevador, são colocados em formato de texto.

Essa separação da narrativa e dos desafios pôde ser vista de maneira explícita nas respostas dadas no Questionário 2. Algumas pessoas tiveram muito mais a experiência do desafio, desconsiderando o texto final do jogo. Ao serem perguntadas sobre a narrativa do jogo, tiveram respostas simples e sem muita profundidade na história, como foi visto, por exemplo, na resposta: "É alguém sozinho jogando" (Usuário C8). Já outras pessoas tiveram as duas experiências estéticas, proporcionando uma experiência mais profunda no jogo. Isso pôde ser constatado nas respostas que trataram do psiquiatra, que é um personagem da narrativa que só aparece no texto final. Ou seja,

esse é um jogo que pode mostrar diversos níveis de interpretação, conforme os trechos dele que são experienciados, indo desde uma interpretação superficial, em que o jogo é tratado apenas como um *plataformer* genérico, até uma narrativa com um enredo elaborado e cheio de peças a serem encaixadas como acontece no primeiro jogo analisado.

Neste título, a narrativa ainda traz, como foi visto, explicações sobre a mecânica do jogo, além da história de Jack, o personagem principal. O personagem explica como se mover pelo ambiente, pular os obstáculos, entre outras ações. Já em outro jogo, como por exemplo, *One and One Story* (MATX, 2011), é possível ignorar totalmente os textos. Por meio da exploração, a mecânica do jogo pode ser entendida e, assim, pode-se avançar em todas as fases, em um perfeito exemplo de experiência apenas do desafio. O jogo deixa de ser sobre um casal apaixonado e seu relacionamento e se torna apenas um boneco que precisa alcançar o outro em várias fases, cada uma com a sua possibilidade de experiência de desafio.

Em geral, esse jogo se mostrou de grande proveito para a pesquisa, por causa dessas questões que surgiram em relação à sua narrativa. Sem dúvidas, é um bom exemplo para se pensar em métodos para se colocar uma narrativa dentro de um jogo, além de pensar em maneiras de fazer com que o jogador passe por esses trechos narrativos.

Assim, pode-se dizer que os dois jogos foram importantes para a pesquisa, devido às diferenças existentes entre eles, principalmente sobre as maneiras diferentes que as narrativas se desenvolvem. Como cada jogo mostra a sua narrativa de um jeito, foi possível analisar questões diferentes em cada um deles. Um exemplo é em relação à diferença de que a narrativa se mostra mais pela exploração do que pelo desafio no jogo *Every Day the Same Dream*, e o contrário no *The Company of Myself*, mais pelo desafio do que pela exploração do ambiente. Outro exemplo é da composição do personagem principal: no primeiro jogo, ele foi visto por alguns jogadores como uma representação do jogador; no segundo jogo, essa ideia não apareceu nas respostas. Outro fator de diferença é o fato de um ter uma narrativa mais imagética e o outro uma narrativa mais textual. No entanto, em ambos os casos, o comportamento dos usuários foi mais ou menos o mesmo.

4. Considerações Finais

Algumas considerações merecem ser feitas sobre o trabalho que foi realizado, começando por tratar dos objetivos. Depois são tratadas as reflexões sobre esse estudo. Por fim, é falado sobre a continuidade da pesquisa.

4.1. Sobre o objetivo

O objetivo proposto para essa pesquisa foi de analisar a relação entre o jogador de jogos digitais e a narrativa que existe neste meio, procurando entender como os jogadores compreendem esta narrativa. Pode-se dizer que, de modo geral, esse objetivo foi alcançado. Durante a pesquisa, considerando que a narrativa pode ser interpretada de várias maneiras, conforme a visão subjetiva e experiência que cada jogador possui, foram verificadas as várias experiências narrativas que um mesmo jogo pode oferecer. Também foi visto como os jogadores tendem a trabalhar com a narrativa em um mesmo jogo, trazendo várias ideias semelhantes, mas de maneiras diferentes. Um ponto importante de ser lembrado é que também foi visto que, apesar dessas diferentes interpretações, os jogadores conseguiram passar pelos pontos necessários para as narrativas terem andamento e, assim, o jogo chegar ao fim.

Ou seja, a questão não é se o jogador entende ou não a narrativa, mas o grau de profundidade com que ele experiencia a narrativa do jogo. Nesse sentido, vale entender a visão do desenvolvedor do jogo sobre o quanto ele cria margens para diferentes interpretações. A riqueza dos jogos pode estar justamente nas brechas criadas de modo que o jogador pode variar desde um mergulho profundo na narrativa até uma visão mais superficial, concentrando-se em aspectos mecânicos.

4.2. Reflexões sobre a pesquisa

Um primeiro ponto a ser considerado é sobre as dificuldades encontradas durante a pesquisa teórica. Apesar dos estudos acadêmicos sobre jogos serem recentes, já existem materiais diversos entre livros, pesquisas e artigos que tratam dos jogos digitais como objeto central de estudo. Porém, ao se focar na área narrativa, ainda não há tanto material diversificado sobre esse tema. Espera-se que, com esse projeto que foi desenvolvido, seja feita uma contribuição, mesmo que pequena, para esse campo do conhecimento, e ajude também a outras pesquisas se desenvolverem, tanto pesquisas teóricas, quanto práticas. Essa contribuição é esperada não só pela análise feita com os

dois jogos, mas pelos métodos que foram aplicados, os procedimentos para se desenvolver os questionários e, talvez o mais importante, o foco, que foi dado durante toda a pesquisa, na visão que os jogadores possuem sobre a narrativa em jogos.

Além de uma contribuição acadêmica, espera-se que essa pesquisa possa ser usada na produção de jogos, na possível criação de uma ferramenta para auxiliar no desenvolvimento. No mercado de jogos, alguns títulos são produzidos com foco na experiência do jogador, como o título *Journey* (THATGAMECOMPANY, 2012), que foi utilizado como exemplo na pesquisa. Porém, são poucos os jogos que possuem atenção sobre a visão do jogador sobre a narrativa. Espera-se assim, contribuir com essa visão. Por exemplo, em um jogo em desenvolvimento, esse tipo de análise pode ser usado para entender as diferentes possibilidades interpretativas que podem surgir sobre um personagem ou um elemento dentro do jogo, como a moça do elevador do *Every Day the Same Dream*, ou as caixas verdes do *The Company of Myself*. Assim, a narrativa pode ser elaborada e modificada conforme a interpretação dada pelos jogadores, em um tipo de sistema de desenvolvimento narrativo iterativo³⁸. Isso pode auxiliar na produção de jogos com viés mais narrativo, com narrativas mais elaboradas e com maior profundidade psicológica, e também jogos educativos, em que é necessário trabalhar com conteúdos específicos com o usuário. Isso pode acontecer devido às possíveis interpretações dos jogadores serem melhor entendidas e analisadas, além da possibilidade de implementar no jogo, durante o desenvolvimento, interpretações dos jogadores que não foram pensadas pelos desenvolvedores.

Um segundo ponto a ser considerado é sobre os trabalhos acadêmicos que tratam da impossibilidade de desenvolver narrativas por meio de jogos. Os exemplos analisados deixaram claro que isso é sim possível, não servindo apenas como uma ferramenta de marketing, como trata Eskelinen (2001). No caso da presente pesquisa foram analisados apenas jogos curtos, que dispõem de um sistema linear do modelo narrativo de colar de pérolas, com caráter mais progressivo que emergente. E mesmo com o tempo curto de jogo e as poucas possibilidades de exploração do espaço diegético

³⁸ O desenvolvimento iterativo é uma metodologia para produção de *softwares*, muito utilizada em jogos digitais. Trata-se de "um método em que as decisões de design são tomadas como base na experiência de jogar um jogo durante o seu desenvolvimento." (SALEN; ZIMMERMAN, 2012b [2004], p. 27). Em outras palavras, por meio desse método, é desenvolvida uma parte do jogo. Essa parte é testada, e já são feitas mudanças. Depois, é feita mais uma parte, essa parte é testada, em um ciclo até o jogo ser concluído. Difere de muitos métodos de produção em que o jogo é desenvolvido inteiro e depois é testado por completo, o que dificulta a correção de erros na programação e de equilíbrio nas fases.

pelo personagem, não há dúvidas que realmente existe ali uma história a ser contada pelo desenvolvedor, e interpretada pelo jogador.

Um terceiro ponto, que foi muito bem visto na pesquisa com jogadores, foi das diferenças na interpretação do que acontece no jogo. Várias pessoas jogaram os mesmos jogos de narrativa linear, passaram pelos mesmos desafios, presenciaram os mesmos personagens. Mesmo assim, tiveram experiências distintas. Mesmo em *Every Day the Same Dream* (MOLLEINDUSTRIA, 2009), que a narrativa está implícita nas ações e no ambiente, algumas pessoas tiveram uma experiência mais simples, enquanto outras tiveram uma experiência mais profunda e analítica, o que é verificado na diferença de tamanho das respostas. Isso é mais um ponto a favor do argumento de que jogos permitem uma experiência crítica aos jogadores, além de subjetiva, cada um com sua visão e maneira de entender as mensagens que lhe são passadas. Os dois jogos trazem ideias explícitas e de fácil entendimento para quem joga e, apesar disso, há outras possibilidades de interpretação, mesmo que apareçam em menor quantidade. Assim, os dois jogos conseguiram transmitir a mensagem central de suas narrativas, mostrando como os jogos são uma mídia que pode transmitir mensagens aos seus usuários. Desta maneira, é possível afirmar que os jogos possuem um importante sistema retórico que merece ser melhor estudado futuramente.

Finalmente a pesquisa procurou focar a questão da interpretação das narrativas na visão do jogador, saindo um pouco do esquema de analisar as narrativas do ponto de vista de concepções mais teóricas como a semiótica ou os métodos de análise do discurso aplicados a jogos.

4.3. Continuidade da pesquisa

Além de uma possível aplicação no desenvolvimento de novos jogos, como foi tratado nas reflexões sobre a pesquisa, pretende-se continuar essa pesquisa, expandindo a análise para outros tipos de jogos. Como foi dito, foram analisados apenas jogos de duração curta, com uma narrativa impositiva. Jogos com uma narrativa baseada em um sistema linear do modelo do colar de pérolas, tendo caráter mais progressivo que emergente. Assim, há a possibilidade de se ampliar este estudo para jogos que possuem narrativas expressivas. Além disso, jogos que sigam outras estruturas narrativas, em especial o modelo de parque de diversões e o modelo de blocos de montar, levando em

consideração as suas possibilidades mais amplas de se trabalhar com narrativas emergentes.

Por fim, levando em consideração que os jogos analisados se encontram no meio digital, outra possibilidade é de utilizar a metodologia desenvolvida para analisar não apenas jogos digitais, mas narrativas desenvolvidas em meio digital que trabalhem com a interação do usuário com a história como, por exemplo, os textos interativos e aplicativos de realidade virtual. Além disso, apesar dessa pesquisa ter feito um caminho diferente de pesquisas relacionadas à semiótica ou às teorias de análise do discurso, é interessante trabalhar futuramente na união com essas outras metodologias. Essa junção entre métodos pode resultar em trabalhos acadêmicos mais significativos para a área.

Referências

- 2DARRAY. **The Company of Myself**, 2009. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.kongregate.com/games/2darray/the-company-of-myself>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- ALMOULOUD, Saddo Ag. O que Está por Detrás do CHIC? *In*: VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de (orgs.). **Uso do CHIC na Formação de Educadores**. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2015.
- ARMORGAMES. **Armor Games**, 2015. Portal de jogos online. Disponível em: <<http://www.armorgames.com>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- ARNESON, Dave; GYGAX, Gary. **Dungeons & Dragons**, 1974. Jogo de RPG de mesa.
- BARTHES, Roland. (1981). Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. *In*: BARTHES, Roland *et al.* **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2011.
- BATEMAN, Chris. Meet Bertie the Brain, the world's first arcade game, built in Toronto. *In*: **Spacing Toronto**, 2014. Disponível em: <<http://spacing.ca/toronto/2014/08/13/meet-bertie-brain-worlds-first-arcade-game-built-toronto/>>. Acesso em: 15 de agosto de 2015.
- BGS. **Brasil Game Show**, 2015. Disponível em: <<http://www.brasilgameshow.com.br/>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- BIG. **Brazil's Independent Game Festival**, 2015. Disponível em: <<http://www.bigfestival.com.br/>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- BISSEL, Thomas Carlisle. **Extra Lives: Why Video Games Matter**. New York: Vintage Books, 2011.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT. **World of Warcraft**, 2004. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/>>. Acesso em: 20 de setembro de 2015. Jogo digital para PC.
- BRUSH. **Coma**, 2010. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.newgrounds.com/portal/view/541124>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- CALLOIS, Roger. (1961). **Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMARGO, Brígido Vizeu; JUSTO, Ana Maria. **Tutorial para Uso do Software de Análise Textual IRAMUTEQ**, 2013. Software de para PC. Disponível em <<http://www.iramuteq.org/documentation/fichiers/tutoriel-en-portugais>>. Acesso em: 5 de julho de 2015.

CAMPBELL, Joseph. (1949). **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix, 1992.

COLOSSAL ORDER. **Cities**: Skylines, 2015. Jogo digital para PC.

COSTIKYAN, Greg. **I Have No Words & I Must Design**, 1994. Disponível em: <http://www.costik.com/nowords.html#What_is>. Acesso em: 15 de agosto de 2015.

CRAWFORD, Chris. **The art of computer game design**. Washington: Washington State University, 1982.

CRAWFORD, Chris. My Definition of Game. **The Journal of Computer Game Design**, volume 4, 1990. Disponível em: < <http://www.erasmatazz.com/library/the-journal-of-computer/jcgd-volume-4/my-definition-of-game.html>>. Acesso em: 15 de agosto de 2015.

CROWTHER, William. **Adventure**, 1976. Jogo digital para PC.

EA SPORTS. **FIFA**, 2014. Jogo digital para diversas plataformas.

ENVORINMENT, Denmark Ministry of the. **Imagem do jogo Minecraft**. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/technology-29211032>>. Acesso em: 2 de maio de 2015.

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation *In: Game Studies* 1, No. 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>. Acesso em: 3 de outubro de 2015.

EXPERIMENTAL GAMEPLAY GROUP. **Experimental Gameplay Project**, 2009. Site sobre desenvolvimento de jogos digitais. Disponível em: <<http://experimentalgameplay.com>>. Acesso em: 15 de maio de 2015.

FACEBOOK. **Facebook**, 2015. Rede social online. Disponível em: <<https://www.facebook.com>>. Acesso em: 20 de fevereiro de 2015.

FASTGAMES. **Little Wheel**, 2009. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.kongregate.com/games/fastgames/little-wheel>>. Acesso em: 21 de maio de 2015.

FLEURY, Afonso; SAKUDA, Luiz Ojima; CORDEIRO, José Henrique Dell Osso. **I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. 2014 Disponível em: < http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Institucional/Sala_de_Imprensa/Noticias/2014/Cultura/20140402_games.html>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2015.

- FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative. *In*: WOLF, Mark; PERRON, Bernard. **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge, 2003. Disponível em: <www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf>. Acesso em: 3 de agosto de 2015.
- FREEBIRD GAMES. **To The Moon**, 2011. Jogo digital para PC.
- GALACTIC CAFE. **Stanley Parable**, 2011. Jogo digital para PC.
- GAME FREAK. **Pokémon Red**, 1996. Jogo digital para plataforma Nintendo Game Boy.
- GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GLOBAL GAME JAM. **Global Game Jam**, 2015. Disponível em: <<http://globalgamejam.org/>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- GOOGLE. **Google Forms**, 2015a. Plataforma online para questionários. Disponível em: <<https://www.google.com/forms/>>. Acesso em: 4 de janeiro de 2015.
- GOOGLE. **Google Url Shortener**, 2015b. Encurtador de endereços online. Disponível em: <<https://goo.gl/>>. Acesso em: 3 de junho de 2015.
- GRAS, Régis. **CHIC**, 2014. Software para PC.
- HUIZINGA, Johan. (1938). **Homo Ludens**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2010.
- HUNICKE, Robin; LEBLANC, Mark; ZUBEK, Robert. MDA: A formal approach to game design and game research. *In*: Game Developers Conference, 2004. **Proceedings...** San Jose: 2004. Disponível em: <<http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>. Acesso em: 30 de janeiro de 2015.
- IMANGI STUDIOS. **Temple Run**, 2011. Jogo digital para plataforma móvel.
- JESUS, Jaqueline Gomes de. **Orientações sobre a População Transgênero: conceitos e termos**, 2012. Disponível em: <<http://www.sertao.ufg.br/n/35655-orientacoes-sobre-identidade-de-genero-conceitos-e-termos>>. Acesso em: 11 de janeiro de 2016.
- JOHNSON, Steven. (1997). **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- JUUL, Jesper. The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression. *In*: *Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002. Proceedings...* Tampere: Tampere University Press, 2002, p. 323-329. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>>. Acesso em: 20 de janeiro de 2015.
- JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

- KAJENX. **William and Sly 2**, 2011. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.kongregate.com/games/kajenx/william-and-sly-2>>. Acesso em: 21 de maio de 2015.
- KEYBOL. **Pretentious Game**, 2012. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.kongregate.com/games/keybol/pretentious-game>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- KONAMI. **Winning Eleven**, 2014. Jogo digital para diversas plataformas.
- KONGREGATE. **Kongregate**, 2015. Portal de jogos online. Disponível em: <<http://www.kongregate.com>>. Acesso em: 13 de janeiro de 2015.
- KOSTER, Raph. On choice architectures, 2013. **Raph Koster's Website**. Disponível em: <<http://www.raphkoster.com/2013/04/24/on-choice-architectures/>>. Acesso em: 25 de setembro de 2015.
- KOSTER, Raph. Two Models for Narrative Worlds, 2002. **Raph Koster's Website**. Disponível em: <<http://www.raphkoster.com/gaming/narrative.shtml>>. Acesso em: 20 de setembro de 2015.
- KYLO. **Subway Surfers**, 2012. Jogo digital para plataforma móvel.
- LEBLANC, Marc. Feedback Systems and the Dramatic Structure of Competition. Game Developers Conference, 1999. *apud* SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. (2004b). **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - Volume 3: Interação Lúdica**. São Paulo: Blucher, 2012b.
- MAJEWSKI, Jakub. **Theorising Video Game Narrative**, 2003. Disponível em: <http://www.majewscy.net/jakub/mt_cont.html>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- MARTINELLI, Felipe Orsini; HILDEBRAND, Hermes Renato. Jogabilidade, Usabilidade e Ludicidade em Jogos Eletrônicos Musicais. *In: CONGRESSO INTERNO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA*, 20, 2012. **Resumos...** Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2012, p. 375. Disponível em: <<http://www.prp.unicamp.br/pibic/congressos/xxcongresso/cdrom/pibic/cadernosde resumos/LivroIC.pdf>>. Acesso em 3 de abril de 2013.
- MARTINELLI, Felipe Orsini; VALENTE, José Armando. A história do jogo vista pelo jogador: um estudo empírico sobre como os jogadores contam histórias. *In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, 13, 2014. **Anais...** Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica, 2014.

- MASTERMEROL. **Apples in The Tree**, 2010. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.newgrounds.com/portal/view/547881>>. Acesso em: 10 de fevereiro de 2015.
- MATX. **One and One Story**, 2011. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.armorgames.com/play/12409/one-and-one-story>>. Acesso em: 19 de fevereiro de 2015.
- MAXIS. **Sim City**. Emeryville: Maxis, 1989. Jogo digital para PC.
- MAXIS. **The Sims**. Emeryville: Maxis, 2000. Jogo digital para PC.
- MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies**. London: SAGE Publications, 2008.
- MCMILLEN, Edmund; GLAIEL, Tyler. **Aether**, 2008. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.armorgames.com/play/2153/aether>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- MICROSOFT. **Microsoft Excel**, 2007. Software para PC.
- MOJANG SPECIFICATIONS. **Minecraft**. Estocolmo: Mojang, 2009. Jogo digital para PC.
- MOLLESINDUSTRIA. **Every Day the Same Dream**, 2009. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>>. Acesso em: 20 de dezembro de 2014.
- MONOLITH SOFT; TRI-CRESCENDO. **Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean**, 2003. Jogo digital para plataforma Nintendo Game Cube.
- MURRAY, Janet. (1997). **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.
- MURRAY, Janet. From Game-Story to Cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (orgs.) **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Cambridge: MIT Press, 2004.
- NEWGROUNDS. **NewGrounds**, 2015. Portal de jogos online. Disponível em: <<http://www.newgrounds.com>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.
- NEWZOO. **Infographic: The Brazilian Games Market**, 2013. Disponível em: <<http://www.newzoo.com/infographics/infographic-the-brazilian-games-market/>>. Acesso em: 20 de setembro de 2015.
- NIELSEN, Simon Egenfeldt; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. **Understanding video games: the essential introduction**. New York: Routledge, 2008.

NINTENDO. **Super Mario**, 1989. Jogo digital para plataforma Nintendo Entertainment System.

NINTENDO EAD. **The Legend of Zelda: Skyward Sword**, 2011. Jogo digital para plataforma Nintendo Wii.

NUMBER NONE. **Braid**, 2008. Jogo digital para diversas plataformas.

PAJITNOV, Alexey. **Tetris**. Alameda: Spectrum HoloByte, 1984. Jogo digital para PC.

PINTO, Milton José. Introdução - A mensagem Narrativa. *In: BARTHES, Roland et al. **Análise Estrutural da Narrativa***. Petrópolis: Vozes, 2011.

PLAYDEAD. **Limbo**, 2010. Jogo digital para PC.

PROPP, Vladimir. (1928). **Morfologia do Conto**. Lisboa: Vega, 2003.

QUANTIC DREAM. **Heavy Rain**, 2010. Jogo digital para plataforma Playstation 3.

RATINAUD, Pierre. **IRaMuTeQ**. Disponível em: <<http://www.iramuteq.org>>. Acesso em: 30 de março de 2015. Software para PC.

RIOT GAMES. **League of Legends**, 2009. Disponível em: <<http://www.leagueoflegends.com>>. Acesso em 20 de setembro de 2015. Jogo digital para PC.

ROCKSTAR. **Grand Theft Auto V**, 2013. Jogo digital para plataforma Playstation 3.

ROLLINGS, Andrew; MORRIS, Dave. **Game Architecture and Design: A New Edition**. Indianapolis: New Riders, 2004.

ROWLING, J. K. **Harry Potter and the Philosopher's Stone**. Londres: Bloomsbury, 1997.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. (2004a). **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - Volume 1: Principais conceitos**. São Paulo: Blucher, 2012a.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (2004b). **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos - Volume 3: Interação Lúdica**. São Paulo: Blucher, 2012b.

SBGAMES. **Portal SBGames**. Disponível em: < <http://sbgames.org/>>. Acesso em: 10 de janeiro de 2015.

SQUARE. **Chrono Trigger**, 1995. Jogo digital para plataforma Super Nintendo.

STAR Wars episódio IV: Uma Nova Esperança. Direção: George Lucas. São Francisco: LucasFilm, 1977.

STAR Wars episódio V: O Império Contra-Ataca. Direção: Irvin Kershner. São Francisco: LucasFilm, 1980.

STAR Wars episódio VI: O Retorno do Jedi. Direção: Richard Marquand. São Francisco: LucasFilm, 1983.

THATGAMECOMPANY. **Journey**, 2012. Jogo digital para plataforma Playstation 3.

THE FULLBRIGHT COMPANY. **Gone Home**, 2013. Jogo digital para PC.

THE OPEN DOCUMENT FOUNDATION. **Open Office Writer**, 2015. Software para PC.

VALENTE, José Armando. O Uso do CHIC na Pesquisa. *In*: VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de (orgs.). **Uso do CHIC na Formação de Educadores**. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2015.

WIKIMEDIA COMMONS. Imagem do Jogo Adventure, feita pelo usuário *Celcom*. **Portal da Wikimedia Foundation Database**, 2006. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:You_are_standing.jpg>. Acesso em: 6 de julho de 2015.

WOLF, Mark. **The Medium of the Videogame**. Austin: University of Texas Press, 2001.

YOUTUBE. **YouTube**, 2015. Portal de vídeos online. Disponível em: <<http://youtube.com>>. Acesso em: 25 de junho de 2015.

ZILLIX. **Endeavor**, 2010. Jogo digital online para PC. Disponível em: <<http://www.kongregate.com/games/zillix/endeavor>>. Acesso em: 30 de maio de 2015.

Apêndice A: Questionário 1 (parte 1 de 3)

Every Day the Same Dream - Pesquisa sobre Jogos Digitais

Essas informações serão utilizadas no projeto de mestrado do aluno Felipe Martinelli, pertencente ao Instituto de Artes da Unicamp (Universidade Estadual de Campinas). Ao preencher o questionário, você autoriza o uso das respostas de maneira anônima na pesquisa de mestrado, e em textos que surgirem dela, como artigos acadêmicos.

Caso não tenha jogado Every Day the Same Dream, está disponível gratuitamente no site do desenvolvedor, é um jogo rápido:

<http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>

*Obrigatório

Um pouco sobre você

Não divulgaremos para ninguém seu nome nem seu email. Serão usados apenas para entrarmos em contato sobre a pesquisa.

Nome *

E-mail para contato *

Para fins estatísticos

Essas informações serão usadas apenas para o levantamento de perfil das pessoas que participarem da pesquisa

Idade *

Cidade em que mora *

Nível escolar *

- Ensino Fundamental incompleto
- Ensino Fundamental completo
- Ensino Médio incompleto
- Ensino Médio completo
- Ensino Superior incompleto
- Ensino Superior completo
- Pós Graduação incompleta
- Pós Graduação completa

Apêndice A: Questionário 1 (parte 2 de 3)

Tempo que joga por semana *

Somando todo o tempo que você passa jogando, tanto jogos digitais como não digitais

- menos de 1 hora
- de 1 a 5 horas
- de 5 a 10 horas
- mais de 10 horas

Sobre o jogo Every Day the Same Dream

fique à vontade para escrever o quanto quiser nas respostas

Do seu ponto de vista, qual é a história do jogo? *

O que acontece, como começa, se desenvolve, termina, etc

Como você descreve o personagem principal? *

Aspectos da personalidade, características físicas e psicológicas, etc.

Na sua opinião, onde se passa a história do jogo? *

É um lugar real? Imaginário? Por favor, explique.

Apêndice A: Questionário 1 (parte 3 de 3)

Do seu ponto de vista, por que o jogo termina com um personagem pulando do prédio? *

Em uma escala de 0 a 5, na sua opinião, qual a importância da moça no elevador? *

Considere 0 como "sem importância" e 5 como "extremamente importante"

0 1 2 3 4 5

Justifique, por favor, sua resposta anterior *

Enviar

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Powered by
 Google Forms

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

[Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Termos Adicionais](#)

Apêndice B: Questionário 2 (parte 1 de 3)

The Company of Myself - Pesquisa sobre Jogos Digitais

Essas informações serão utilizadas no projeto de mestrado do aluno Felipe Martinelli, pertencente ao Instituto de Artes da Unicamp (Universidade Estadual de Campinas). Ao preencher o questionário, você autoriza o uso das respostas de maneira anônima na pesquisa de mestrado, e em textos que surgirem dela, como artigos acadêmicos.

Caso não tenha jogado The Company of Myself, está disponível gratuitamente no site do desenvolvedor:

<http://2darray.itch.io/the-company-of-myself>

Ou em qualquer um dos sites:

<http://armorgames.com/play/4918/the-company-of-myself>

<http://www.kongregate.com/games/2DArray/the-company-of-myself>

*Obrigatório

Um pouco sobre você

Não divulgaremos para ninguém seu nome nem seu email. Serão usados apenas para entrarmos em contato sobre a pesquisa.

Nome *

E-mail para contato *

Para fins estatísticos

Essas informações serão usadas apenas para o levantamento de perfil das pessoas que participarem da pesquisa

Idade *

Cidade em que mora *

Nível escolar *

- Ensino Fundamental incompleto
- Ensino Fundamental completo
- Ensino Médio incompleto
- Ensino Médio completo
- Ensino Superior incompleto
- Ensino Superior completo
- Pós Graduação incompleta
- Pós Graduação completa

Apêndice B: Questionário 2 (parte 2 de 3)

Tempo que joga por semana *

Somando todo o tempo que você passa jogando, tanto jogos digitais como não digitais

- menos de 1 hora
- de 1 a 5 horas
- de 5 a 10 horas
- mais de 10 horas

Sobre o jogo The Company of Myself

fique à vontade para escrever o quanto quiser nas respostas

Do seu ponto de vista, qual é a história do jogo? *

O que acontece, como começa, se desenvolve, termina, etc

Como você descreve o personagem principal? *

Aspectos da personalidade, características físicas e psicológicas, etc.

Na sua opinião, onde se passa a história do jogo? *

É um lugar real? Imaginário? Por favor, explique.

Apêndice B: Questionário 2 (parte 3 de 3)

Em uma escala de 0 a 5, na sua opinião, qual a importância dos textos que aparecem no decorrer do jogo? *

Considere 0 como "sem importância" e 5 como "extremamente importante"

0 1 2 3 4 5

Justifique, por favor, sua resposta anterior *

Em uma escala de 0 a 5, na sua opinião, qual a importância das caixas verdes que o personagem encontra? *

Considere 0 como "sem importância" e 5 como "extremamente importante"

0 1 2 3 4 5

Justifique, por favor, sua resposta anterior *

Enviar

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.