

**UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL – UNISC**  
**CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**  
**HABILITAÇÃO EM JORNALISMO**

Grasiel Felipe Grasel

**NARRATIVA EM JOGOS ELETRÔNICOS:**  
**COMO *THE LAST OF US* CONTA SUA ESTÓRIA**

Santa Cruz do Sul  
2020

Grasiel Felipe Grasel

**NARRATIVA EM JOGOS ELETRÔNICOS:  
COMO *THE LAST OF US* CONTA SUA ESTÓRIA**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de  
Comunicação Social da Universidade de Santa Cruz do Sul,  
para a obtenção do título de Bacharel em Jornalismo

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Fabiana Quatrin Piccinin

Santa Cruz do Sul

2020

Grasiel Felipe Grasel

**NARRATIVA EM JOGOS ELETRÔNICOS:  
COMO *THE LAST OF US* CONTA SUA ESTÓRIA**

Esta monografia foi submetida ao Curso de Comunicação Social da Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

*Prof<sup>a</sup>. Dra. Fabiana Quatrin Piccinin*

Professora Orientadora – UNISC

*Prof<sup>o</sup>. Dr. Demétrio de Azeredo Soster*

Professor Examinador – UNISC

*Prof<sup>o</sup>. Gabriel Steindorff*

Professor Examinador – UNISC

Santa Cruz do Sul

2020

*Para minha mãe, Delani, a mulher que me ensinou a acreditar nos meus sonhos, e aos video games, por terem sido o meu refúgio em tantos momentos da vida.*

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço aos meus pais, Delani e Edacir, por terem acreditado nos meus sonhos mesmo quando eu duvidava deles. Obrigado por terem me apoiado em tantos momentos difíceis da graduação e por toda a confiança que depositaram em mim quando permitiram que eu começasse uma vida em Santa Cruz, longe dos negócios da família. Sem os conselhos dos dois, eu jamais teria chegado até aqui.

Também serei eternamente grato ao Demétrio, por ter se tornado o que gosto de chamar de “mentor intelectual” da minha formação como jornalista. Enquanto seu bolsista, além dos desabafos e choros, tive o primeiro contato mais profundo com teorias que foram basilares para esta monografia. Meu caro, muito obrigado por ter me ajudado a seguir firme e por acreditar em mim. Se estou me tornando um jornalista, a “culpa” é sua.

Muito obrigado também à Fabiane, minha orientadora, por ter me ajudado a passar por essa aventura que foi escrever uma monografia. Muita coisa aconteceu neste semestre e tenho sérias dúvidas sobre minha capacidade de conseguir terminar este trabalho sem teus puxões de orelha. Aqui também agradeço enormemente ao Gabriel, por ter me orientado no projeto que originou essa monografia e por ter me ajudado a concluir que eu não poderia escolher um tema melhor do que os jogos.

Não posso deixar de agradecer ao meu fiel companheiro, que neste período de quarentena tem sido o único: Pirata, que me assistiu chorar por tantas vezes sem entender o que se passava. Sem ele tenho a certeza de que não haveria sanidade mental suficiente para este semestre e para muitos outros períodos difíceis dos últimos anos.

Enquanto produzo esta monografia o mundo vive uma pandemia global da Covid-19, uma doença que atualmente já matou mais de 50 mil brasileiros. Coincidentemente, o objeto de estudo aqui apresentado é justamente um jogo ambientado em mundo pós-apocalíptico causado também por uma pandemia. A escolha dos *video games* como o tema do trabalho mais importante da minha graduação, no entanto, não é uma coincidência, pois algumas das melhores experiências que tive na vida, como viajar para São Paulo por duas vezes, só aconteceram graças aos jogos. Consegui meu primeiro emprego escrevendo sobre *games* e tecnologia no portal Oficina da Net, experiência essa que seria também a minha primeira como jornalista, carreira pela qual eu nem sabia que iria me apaixonar na época. Obrigado, portanto, ao Nicolas, Adriano e Juliano pela oportunidade.

## RESUMO

A presente monografia trata da narrativa em jogos eletrônicos, com os objetivos de compreender como os jogos contam sua história e como se fixam na realidade para ampliar a suspensão de descrença do jogador, bem como qual é o papel da interatividade neste processo e na criação de uma sensação de imersão. Atualmente os jogos são parte de uma indústria que já ultrapassa a de outras mídias, como a do cinema, em arrecadação financeira, portanto, é preciso entender como os jogos estão se adaptando para um modelo que se preocupa mais com as temáticas que aborda. Para tanto, nos baseamos em uma pesquisa bibliográfica fundamentada em teorias como a narratologia e a ludologia, bem como nos conceitos de interatividade, imersão e agência. Como resultado, destacamos uma análise que busca explicar como o jogo *The Last of Us* conta sua história e quais são os elementos que utiliza para desenvolver uma narrativa, passando pela construção de personagens complexificados por seu enredo, bem como a participação do jogador como elemento fundamental na construção de sentidos.

**Palavras chave:** Jogos Eletrônicos. *Video games*. *The Last of Us*. Narrativa. Agência.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Exemplar de uma máquina arcade de Pong .....	36
Figura 2 - Captura de tela de Pac-Man no nível 256 .....	38
Figura 3 - Captura de tela de Super Mario Bros na conclusão de um castelo.....	39
Figura 4 - Cenário de Myst .....	40
Figura 5 - Evolução gráfica da personagem Lara Croft desde o primeiro jogo da franquia Tomb Raider (1996) até Shadow of the Tomb Raider (2018).....	42
Figura 6 - Jovem jogando Kinect Adventures.....	43
Figura 7 - Documentário mostra como foi feita a captura de movimentos.....	61
Figura 8 - Captura de expressões faciais utilizada em <i>The Last of Us Part II</i> .....	62
Figura 9 - Joel impulsionando Ellie para atravessar uma cerca .....	63
Figura 10 - Joel protegendo Ellie com seu corpo em uma situação de batalha.....	65
Figura 11 – Cena em que o jogador controla Ellie tentando alcançar uma arma.....	68
Figura 12 - Cena em que o jogador controla Joel de cabeça para baixo.....	68

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>2 NARRATIVA: A BUSCA POR SENTIDO</b> .....	<b>10</b>
2.1 A verdade da ficção .....	15
2.2 Cultura em jogo: a teoria ludológica .....	20
<b>3 IMERSÃO: MERGULHANDO NA NARRATIVA</b> .....	<b>26</b>
3.1 Agência: interagindo e imergindo na narrativa digital.....	28
3.2 Uma história da sofisticação narrativa dos <i>video games</i> .....	35
3.3 Tempo, estrutura e recursos narrativos dos jogos .....	44
3.3.1 A liberdade como estrutura narrativa nos jogos .....	46
3.3.2 Gêneros: definindo as diferenças entre jogos .....	48
3.3.3 Recursos narrativos: como jogos contam estórias? .....	50
<b>4 ESTRATÉGIA METODOLÓGICA</b> .....	<b>53</b>
4.1 Explicando e ambientando <i>The Last of Us</i> .....	54
4.2 Herói complexificado: o enredo do jogo .....	57
4.3 Como <i>The Last of Us</i> conta sua estória? .....	60
4.4 Agência: o jogador imerso como contador da estória .....	66
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>72</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>74</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>77</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Ao longo das últimas décadas os jogos mostraram ser parte de uma indústria que cresce a cada ano. Mundialmente, as vendas dos títulos de maior sucesso já superam os lucros dos principais filmes de Hollywood que lotam salas de cinema em todos os continentes do planeta. Já é impossível negar, portanto, que existe uma relevância em abordar a temática dos jogos eletrônicos e, com isso, buscar entendê-los não apenas como um fenômeno cultural, mas também como uma forma de arte.

Nesta monografia buscaremos compreender qual é o papel da narratologia e da ludologia no desenvolvimento do enredo de um jogo, como a ficção se fixa na realidade para ampliar o quanto um jogador é capaz de acreditar no que é contado e aceitar o mundo proposto como possível. Da mesma forma, vamos entender o quão importante é a participação do jogador no desenrolar da história contada para que ele sinta um nível maior de imersão no universo da história.

Nossos objetivos serão, dessa forma, mostrar como os jogos direcionam sua narrativa utilizando diferentes recursos e estruturas e, em especial, como *The Last of Us* se diferencia dos demais títulos da indústria ao apresentar um grau de relevância equilibrado para todas as formas possíveis de um jogo eletrônico desenvolver uma história. Também buscaremos mostrar como a complexificação dos personagens, desviando-os do paradigma de personagens planos de *video games* que são heróis perfeitos, é um elemento fundamental para ligar o jogador com o enredo. Da mesma forma, mostraremos como a decisão de permitir que o jogador agencie o ritmo e os acontecimentos importantes do jogo amplia a sua conexão e a sensação de imersão.

Buscando atingir estes objetivos, realizamos uma pesquisa bibliográfica e desenvolvemos uma análise empírica dos aspectos que rodeiam a história do jogo e suas mecânicas de jogabilidade. Olhamos para o objeto de estudo com as lentes das teorias da narrativa e ludologia, mas também aproveitando conceitos que dizem respeito a imersão, a agência do interator sobre obras de mídias digitais e demais elementos que são fundamentais para que seja possível entender como é criado e desenvolvido o enredo de um jogo eletrônico.

Para tanto, no primeiro capítulo vamos conhecer a narratologia e sua importância para o homem, pois a necessidade de aferir sentidos ao que não entendemos é um instinto que permanece na espécie através das eras. Também vamos entender como a ficção precisa se conectar com a realidade para que o leitor, ouvinte ou jogador possa assumir que o mundo proposto é possível e, portanto, possa acreditar na história que é contada. Por fim, entenderemos

como a ludologia, que é uma teoria fundamental para a compreensão dos jogos, permeia a cultura humana e como o brincar ou o jogar são atividades intrinsecamente narrativas.

Já no segundo capítulo vamos abordar o conceito de imersão e como ele é um produto de qualquer narrativa, mas também como em um ambiente digital a sensação do interator de estar “mergulhando” na estória é ampliado através da agência, que é uma característica de toda narrativa mediada por computador. Também vamos compreender como o desenvolvimento tecnológico dos computadores permitiu que estes aspectos fossem ampliados especialmente nos *video games*, garantindo a eles novos e mais sofisticados recursos narrativos.

Por último, mas não menos importante, temos o terceiro capítulo, no qual vamos partir definitivamente para a análise do objeto, onde levantaremos todas as teorias abordadas para nos aproximarmos de *The Last of Us* sob uma ótica capaz de explicar como o jogo conta sua estória e por que a crítica internacional valoriza tanto este quesito quando o classifica como o *game* definidor de uma geração.

## 2 NARRATIVA: A BUSCA POR SENTIDO

O homem narra desde o princípio da humanidade. Pinturas rupestres datadas de mais de mais de 40 mil anos, dos tempos em que os homens ainda viviam em cavernas, mostram que já tentávamos contar uma história através de representações e significar a realidade.

Ao explicar por que narramos, Motta (2013) denomina a espécie humana como “*homo narrans*”, de modo a afirmar o quão intrínseco ao nosso ser é a capacidade de narrar. Para ele, “narrar é uma experiência enraizada na existência humana. É uma prática humana universal, trans-histórica, pancultural. Narrar é um metacódigo universal” (MOTTA, 2013, p.17).

Por outro lado, enquanto busca definir o que é a narrativa, D’onofrio (2006, p. 53) diz que por ela entendemos “todo discurso que nos apresenta uma história imaginária como se fosse real, constituída por uma pluralidade de personagens, cujos episódios de vida se entrelaçam num tempo e num espaço determinados”. Aqui, embora pareça que o autor se refere exclusivamente à narrativa literária, ficcional, inventada, ela não deixa de valer para qualquer tipo de narrativa.

Quando contamos uma história real, vivida por nós ou por outros, mesmo nos baseando em fatos, ao contá-la não deixamos de inserir elementos do nosso imaginário, pois a reconstituímos em nossa imaginação para melhor visualizá-la, corroborando com o argumento de D’onofrio (2006). Ainda segundo o autor, a narrativa é tão diversa que não é necessário que ela envolva uma série de personagens propriamente ditos, como pessoas ou animais, pois é possível termos uma narrativa sobre um único personagem enquanto indivíduo, sem que ele interaja com outros e, para isso, tornamos elementos, emoções e objetos de sua particularidade em uma espécie de personagem sem nome definido, mas com participação no enredo. Por exemplo: é possível contar a estória de um personagem isolado em seu quarto, interagindo com objetos pessoais que o fazem refletir sobre seu passado.

Dessa forma, é possível dizer que a narrativa está em tudo o que fazemos, pois em tudo buscamos encontrar uma significação. Sonhamos, imaginamos, recordamos, conversamos, aprendemos, interagimos, nos divertimos, cremos, amamos, odiamos e zombamos narrando, pois tudo parte de uma construção de sentido balizada no que vemos como a realidade humana e, ao encontrar qualquer elemento que fuja dessa realidade ou que nos seja desconhecido, buscamos um sentido que seja baseado no que já conhecemos.

Narrar é uma prática inerente ao homem, é uma característica evolutiva que carregamos. É a partir dela que tivemos as principais evoluções tecnológicas que nos tiraram das cavernas e, com ela, construímos o mundo como o conhecemos hoje. Conforme afirma Barthes (2008,

p.19), “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”.

A narrativa nos é tão natural que, quando nos perguntam sobre quem somos, é normal buscarmos contar nossa história quase como contamos uma estória literária, destacando pontos importantes de nossa vida que entendemos como significantes na formação de nosso “eu”, escolhendo uma série de eventos com pontos altos e baixos de nossa história, seguindo uma estrutura similar à encontrada em um livro de literatura. Sobre isso, Motta ainda explica que

[...] nossas narrativas tecem nossas vidas. Organizamos as nossas biografias destacando alguns acontecimentos que cremos estarem mais carregados de significações, e que pontuam a nossa história pessoal. Pontos de virada que nos vinculam ao passado, dão continuidade ao presente e nos remetem ao futuro, criando as representações de nós mesmos e nossas identidades individuais (MOTTA, 2013 p.18)

É importante destacar que, ao narrarmos, pressupomos que estamos narrando para alguém, seja um ouvinte (leitor, expectador ou, como veremos neste trabalho, um jogador) imediato ou alguém que irá receber a narrativa posteriormente. Por haver uma intencionalidade, uma construção de sentido, não seria coerente emitirmos uma mensagem sem destinarmos o que dizemos a alguém capaz de, através da linguagem, captá-la. Sobre isso, Barthes adiciona que

“[...] a narrativa, como objeto, é alvo de uma comunicação: há um doador da narrativa, há um destinatário da narrativa. Sabe-se, na comunicação linguística, que *eu* e *tu* são absolutamente pressupostos um pelo outro; da mesma maneira, não pode haver narrativa sem narrador e sem ouvinte (ou leitor)” (BARTHES, 2008, p.48)

Narramos não apenas ao falar, mas em tudo o que fazemos, pois enquanto humanos estamos sempre buscando e aferindo sentidos. Nossa angústia pela dificuldade em compreender a realidade é amenizada justamente pela capacidade de narrar e encontrar justificativas para o que não entendemos através dela.

Ao longo de sua obra, Motta (2013) explica como é importante estudarmos a narrativa e quais são os múltiplos motivos para entendermos a narratologia. Segundo ele, todo discurso é moldado a partir de uma lógica que, por mais inconsciente que seja, possui o objetivo de dar um significado específico para o que falamos, escrevemos, desenhamos ou representamos.

Para o autor, “as narrativas permeiam toda a nossa existência. Estudá-las é refletir sobre o significado da experiência humana e sobre o que as narrativas realizam enquanto atos de fala” (MOTTA, 2013, p.27) e, para tanto, ele identifica seis razões para estudá-las:

1) compreender quem somos, como construímos nossas autonarrações; 2) entender como representamos o mundo; 3) compreender por que às vezes tentamos representar fielmente o mundo e em outras, imaginativamente; 4) entender como representamos o tempo, tornando-o um tempo humano; 5) verificar como as narrativas estabelecem consensos a partir de dissensos; 6) estuda-las, para melhor conta-las (MOTTA, 2013, p.27)

A narrativa nos é tão importante que boa parte dos dispositivos que criamos para lembrar o passado e imaginar o futuro vêm dela. Em especial a linguagem, nossa forma mais universal de narrar por ser a primeira que dominamos, mesmo que não em sua forma verbal (como é o caso das línguas de sinais, por exemplo), é a sustentação que nos permitiu desenvolver e tornar reprodutível todas as demais formas de narrar, as quais hoje podem conversar entre si e chegar a novas formas, como a imagem e a fala que dão origem ao cinema e o cinema e a linguagem computacional que mais recentemente dão origem aos jogos de computador. Corroborando com esse argumento, Barthes diz que

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há, em primeiro lugar, uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias (BARTHES, 2008, p.19)

Todos os momentos que vivemos são parte importante de nossas vidas, pois são a partir das nossas experiências que formamos nosso caráter, identidade e pensamento, bem como atribuímos significados ao que vemos, sentimos e ouvimos. Desde os primeiros dias de nossas vidas passamos pelo processo de absorver novas vivências, inseri-las em nossa realidade para então dizermos que elas possuem um significado. Todas essas experiências são fundantes para a construção de nossa realidade e serão as bases pelas quais buscaremos significar tudo o que encontramos.

Essas vivências, no entanto, não se prendem apenas em experiências objetivas, pelas quais nós mesmos passamos. A evolução, a cognição e a razão nos permitiram também aprender e significar através do subjetivo, da experiência do outro, seja ela real ou lúdica (veremos mais sobre a contribuição da ludicidade mais afrente, no capítulo 2.2). Essa capacidade nos mostra que “[...] o homem apreende narrativamente a realidade e as narrativas imaginárias ou factuais

nos ajudam a sondar e testar a realidade, e simultaneamente instituem as identidades, organizações e sociedades” (MOTTA, 2013, p. 33-34).

Tal capacidade que temos de encontrar significações, inclusive através de elementos lúdicos, é bastante perceptível entre as crianças, que tornam o faz de conta parte de sua visão de mundo. Os amigos imaginários, por exemplo, são parte de uma narrativa tão introspectiva da criança que ela é capaz de transportar o personagem para sua própria realidade, ao ponto de ser virtualmente possível para ela interagir com um ser que só existe em sua imaginação.

Além de ser ter uma participação importante na formação do sistema cognitivo humano, nos permitindo ter uma compreensão de mundo além do que seriam nossos instintos, a narrativa também é identificada como parte importante da formação de comunidades, como explica Murray:

A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão (MURRAY, 2003, s.p.)

É por termos a capacidade cognitiva de criar histórias da maneira como quisermos e com as significações que pretendermos que a narrativa é uma ferramenta tão poderosa. Hoje ela é parte inseparável, em especial, do discurso político, que utiliza dispositivos linguísticos e técnicas narrativas capazes de aumentar o poder de persuasão do interlocutor. Um exemplo é o uso controlado de repetições de palavras de impacto, como a famosa frase “eu tenho um sonho”, de Martin Luther King, utilizado em um discurso de 1963<sup>1</sup>, quando milhares de negros e negras estadunidenses marcharam em Washington para exigir direitos, e rememorado até hoje.

Tais dispositivos narrativos possuem tamanha capacidade persuasiva que permitem ao interlocutor unir e criar tais comunidades citadas por Murray (2003) em torno do que é narrado. O discurso serve como motivação para os membros do grupo que recebe a mensagem e os move politicamente. Sobre esse potencial, Motta explica que em toda narrativa existe uma intencionalidade e, portanto,

---

<sup>1</sup> Parte do discurso de Luther King: “[...] Digo-lhes hoje, meus amigos, que, apesar das dificuldades e frustrações do momento, eu ainda tenho um sonho. É um sonho profundamente enraizado no sonho americano. Eu tenho um sonho que um dia essa nação levantar-se-á e viverá o verdadeiro significado da sua crença: ‘Consideramos essas verdades como auto-evidentes que todos os homens são criados iguais’. Eu tenho um sonho que um dia, nas montanhas rubras da Geórgia, os filhos dos descendentes de escravos e os filhos dos descendentes de donos de escravos poderão sentar-se juntos à mesa da fraternidade. [...]”

Narrar é uma técnica de enunciação dramática da realidade, de modo a envolver o ouvinte na estória narrada. Narrar não é, portanto, apenas contar ingenuamente uma história, é uma atitude argumentativa, um dispositivo de linguagem persuasivo, sedutor e envolvente. Narrar é uma atitude – quem narra quer produzir certos efeitos de sentido através da narração (MOTTA, 2013, p.74)

É essa linguagem persuasiva, sedutora e envolvente, como diz o autor, que captura nossa atenção e nos torna capazes de nos prendermos emocionalmente em uma narrativa. Utilizando elementos de linguagem e estimulando os sentidos que temos pré-concebidos através de representações, o autor ou interlocutor da narrativa dispõe de uma série de dispositivos que nos conectam com a estória que está sendo contada, fazendo com que passemos a nos importar com os personagens.

Parte importante da recepção de uma narrativa está atrelada com a nossa capacidade de imaginar mundos possíveis e, com isso, expandir o que entendemos por nossa realidade. “Ao narrar, alguém está explorando na sua imaginação possíveis desenvolvimentos (reais ou ficcionais) das condutas e comportamentos humanos, que os teóricos chamam de atividade mimética (ou imitação)” (MOTTA, 2013, p.72). Ou seja, enquanto estamos narrando, estamos imitando atitudes humanas e as inserindo, através da linguagem, em um contexto capaz de conferir sentido ao narrado.

Assim como a linguagem se desenvolveu ao longo da história, possibilitando o surgimento de novas tecnologias através das quais hoje podemos narrar, esses dispositivos continuam e continuarão sendo aprimorados pelo homem, absorvendo características umas das outras e ampliando todos os horizontes que conhecemos sobre as possibilidades de uma narrativa. É possível concordar com Ricoeur (1995), portanto, e dizer que a narrativa jamais vai morrer, mas continuar passando por metamorfoses. Segundo ele,

Talvez seja necessário, apesar de tudo, confiar na exigência de concordância que estrutura, ainda hoje, a expectativa dos leitores e acreditar que novas formas narrativas, que ainda não sabemos denominar, estejam nascendo; elas atestarão que a função narrativa pode se metamorfosear, mas não morrer. Pois não temos qualquer idéia do que seria uma cultura em que não se soubesse mais o que significa narrar. (RICOEUR, 1995, p.)

A narrativa ficcional, inclusive, é uma das formas que encontramos para tentarmos dar sentido ao que enfrentamos no mundo real. É curioso, no entanto, que busquemos tais explicações flexibilizando elementos da própria realidade, utilizando elementos lúdicos como uma forma de nos distanciar da dificuldade que temos em enfrenta-la. Segundo Eco,

“[...] ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real. Ao lermos uma narrativa, fugimos da ansiedade que nos assola quando tentamos dizer algo de verdadeiro a respeito do mundo” (ECO, 1994, p.93)

Esse jogo proposto por Eco, que nos é tão fundamental para darmos sentido aos mais variados elementos do mundo real, no entanto, não necessariamente possui a liberdade de romper completamente com a realidade. Por mais irreal que possa ser uma ficção, existe uma necessidade no inconsciente humano de relacionar elementos narrativos com algum aspecto da nossa realidade, exigindo um nível mínimo de coerência entre o proposto e o possível.

## 2.1 A verdade da ficção

Ao adentrarmos no mundo da ficção, aceitamos o que Eco (1994) chama de “suspensão da descrença”, termo cunhado por Coleridge (2018) e por ele explorado, que nos permite admitir certos rompimentos que a estória faz com nossa realidade. Segundo o autor, assinamos uma espécie de acordo em que nos colocamos dispostos a aceitar elementos que não fazem parte de nossa realidade em troca da experiência que nos é concedida ao mergulharmos em um mundo fantástico e cheio de novas significações. De acordo com Eco,

Quando entramos nos bosques da ficção temos de assinar um acordo ficcional com o autor e estar dispostos a aceitar, por exemplo, que o lobo fala; mas, quando o lobo come a Chapeuzinho Vermelho, pensamos que ela morreu (e essa convicção é vital para o extraordinário prazer que o leitor experimenta com a sua ressurreição). Imaginamos o lobo peludo e com orelhas pontudas, mais ou menos como os lobos que encontramos nos bosques de verdade, e achamos muito natural que Chapeuzinho Vermelho se comporte como uma menina e sua mãe como uma adulta preocupada e responsável (ECO, 1994, p. 83)

Para manter a suspensão de descrença do leitor, no entanto, é preciso que o autor encontre um equilíbrio entre o que é invenção e o que é real. Ele sugere que “O leitor tem que saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras” (ECO, 1994, p.81). Portanto, é possível dizer que, de certa forma, não existe ficção se não assumimos que podemos fazer parte dela ou que ela é sistematicamente possível, mesmo que apenas dentro de sua própria realidade.

Trazendo uma visão crítica sobre essa questão, Murray (2003) argumenta que o processo de imersão não se trata exclusivamente de suspendermos uma faculdade crítica, mas também de exercermos uma faculdade criativa, pois utilizamos elementos ficcionais também para moldar a crença que é fundamental para o processo. “Por causa de nosso desejo de vivenciar a



imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reformar do que para questionar a veracidade da experiência” (MURRAY, 2003, p.111).

É partindo de uma visão expansionista deste exercício de criação da crença em torno da ficção que surgem as chamadas “*fanfics*”, histórias criadas por fãs de universos ficcionais como uma forma de imaginar o que pode ter acontecido para além do que foi contado pelo autor. Uma saga que é repleta de histórias criadas por fãs é a de *Star Wars*, que possui uma grande quantidade de material publicado na internet. Algumas delas, por exemplo, imaginam o que poderia ter acontecido com diversos personagens que não voltaram a aparecer em novos filmes que fazem parte do cânone oficial da saga.

Quando passamos por uma experiência narrativa, seja ouvindo, assistindo ou lendo algo, estamos imersos na história e recriamos a sua significação a partir dos nossos próprios valores e o que Motta chama de “memória cultural”. Ou seja, o significado que cada pessoa dá ao que lhe é narrado provém de uma relação que fazem com seus próprios valores e memória cultural, portanto, é por isso que pessoas diferentes possuem interpretações diferentes para uma mesma história. É através dessa memória que criamos em nossa imaginação a expansão dos mundos que encontramos na arte, seguindo experiências subjetivas que tivemos ao consumir o material que é parte do cânone.

Partindo para um entendimento do que nos faz criar conexões com estes mundos imaginários, Murray (2003) argumenta que existem motivos psicológicos identificáveis desde a nossa infância que nos fazem ver uma forma de sentir conforto com elementos lúdicos ou ficcionais. Acabamos projetando memórias e significados previamente adquiridos ao nos aproximarmos de histórias, com as quais desenvolvemos tamanha suspensão de descrença justamente pela série de sentimentos e sensações que nos trazem. Utilizando um exemplo prático, Murray afirma que

O urso de pelúcia oferece aconchego porque a criança projeta nele suas memórias da mãe tranquilizadora e sua percepção de si mesmo como um ser pequenino que pode ser acariciado e abraçado. Mas, embora incorporando esses elementos fortemente subjetivos, o urso de pelúcia também é um objeto real, com uma existência física que vai além de qualquer coisa que a criança imagine sobre ele. Para o bebê, o brinquedo ocupa uma posição psicológica ricamente ambígua, algo cintilante de emoção, mas que, definitivamente, não é uma ilusão. Uma boa história tem a mesma função para os adultos, oferecendo-nos a segurança de alguma coisa exterior a nós mesmos (pois foi criada por uma outra pessoa) sobre a qual podemos projetar nossos sentimentos. As histórias evocam nossos desejos e medos mais profundos porque fazem parte dessa mágica região de fronteira. (MURRAY, 2003, p.103).

Na medida em que crescemos, no entanto, as ligações que fazemos entre o narrado e nossas vivências passam a se tornar mais complexas. Ao moldarmos um novo mundo ficcional, a liberdade de criação é quase infinita, mas isso não significa que tudo será aceitável. Parte do processo que cria tais delimitações do que pode ou não ser crível para o leitor requer lógica e coerência, as quais variam de acordo com as proposições do autor para os limites da realidade da estória. Sobre isso, Searle, importante autor da área da linguística, afirma que

No que diz respeito à possibilidade da ontologia, vale tudo: o autor pode criar qualquer personagem ou evento que ele goste. No que diz respeito à aceitabilidade da ontologia, a coerência é uma consideração crucial. No entanto, não há critério universal para coerência: o que conta como coerência em uma obra de ficção científica não conta como coerência em uma obra de naturalismo. O que conta como coerência será em parte uma função do contrato entre autor e leitor sobre as convenções horizontais (SEARLE, 1975, p.331, tradução nossa)

Esse mundo ficcional sempre buscará, de uma forma ou de outra, se ancorar em elementos que fazem parte do mundo real, pois a conexão é necessária para que possamos tomar como críveis os elementos de ficção. “[...] para nos impressionar, nos perturbar, nos assustar ou nos comover, até com o mais impossível dos mundos, contamos com nosso conhecimento do mundo real. Em outras palavras, precisamos adotar um mundo real como pano de fundo” (ECO, 1994, p.89).

A necessidade de se utilizar de elementos da nossa realidade é tamanha que Eco (1994) classifica os mundos ficcionais como “parasitas do mundo real”, de modo que a relação entre ambos estes mundos na significação que o leitor constrói sobre os elementos da narrativa seja desproporcional. Para o autor,

"Não existe nenhuma regra relativa ao número de elementos ficcionais aceitáveis numa obra. [...] No entanto, devemos entender que tudo aquilo que o texto não diferencia explicitamente do que existe no mundo real corresponde às leis e condições do mundo real” (ECO, 1994, p.89)

Enquanto imersos na estória, estamos fazendo uma série de “convenções” com o autor a respeito do que podemos aceitar como crível ou não dentro do universo proposto. Embora seja simples distinguir racionalmente o que faz parte do conjunto de regras e leis que descrevem nossa realidade do que é mera ficção, na medida em que nos aprofundamos gradualmente na narrativa e passamos a aceitar o “faz de conta” pelo bem de nossa curiosidade, que anseia por saber o que acontece em seguida com o protagonista, vamos esquecendo que existem elementos que não fariam sentido ou não seriam possíveis fora da estória. Para Searle (1975, p.326, tradução nossa), o que distingue a ficção das mentiras “[...] é a existência de um conjunto

separado de convenções que permitem ao autor passar por movimentos de fazer afirmações que ele sabe não serem verdadeiras, embora não tenha intenção de enganar”.

Eco (1994, p.85) fala sobre como podemos utilizar elementos narrativos para reforçar o potencial do leitor (ou do jogador, no caso deste trabalho) em suspender sua descrença, sejam eles textuais ou visuais. Embora seja difícil acreditar no mundo apocalíptico de *The Last of Us*, o fato de vermos uma série de explicações dadas no jogo como “científicas” para uma pandemia causada pelo fungo *Cordyceps*, que existe no mundo real e afeta insetos de forma parecida como pessoas são afetadas na estória, nos faz sentir um nível de veracidade que já é capaz de suspender nossa descrença.

Utilizando o exemplo de uma estória em que um homem acorda e se vê transformado em um inseto, Eco afirma que, mesmo descrevendo que o personagem agora possui as características de um inseto em tamanho humano, ainda é difícil para o leitor acreditar e mergulhar nesta nova “realidade”. No entanto, o fato de que, assim como o leitor, o personagem questiona a si mesmo sobre a possibilidade de a transformação ter realmente acontecido, duvidando momentaneamente da própria realidade, pode ser o suficiente para que a descrença do leitor seja suspendida.

Da mesma forma, Searle (1975) afirma que é bastante comum que autores utilizem elementos que fazem parte da nossa realidade para diminuir ainda mais as possibilidades do leitor se desconectar da narrativa. “[...] juntamente com as pretensas referências a Sherlock Holmes e Watson, existem em Sherlock Holmes referências reais a Londres, Baker Street e Estação Paddington” (SEARLE, 1975, p.330, tradução nossa). Aqui, portanto, elementos do mundo real são utilizados como dispositivos para ampliar a capacidade de suspensão de descrença de quem lê.

Uma regra parecida também vale para o universo criado na própria estória, que terá seus próprios limites para que o leitor continue acreditando nas possibilidades propostas. Por exemplo: ao assumirmos que a realidade pós-apocalíptica de *The Last of Us* é plausível suprimindo nossos níveis de descrença, passamos a assumir que existe uma realidade na qual um fungo toma conta do cérebro de humanos e eles passam a agir como zumbis das histórias clássicas de mortos-vivos. No entanto, seria difícil continuar em um processo de imersão caso repentinamente Ellie e Joel (protagonistas do jogo) ganhassem asas e a capacidade de voar sem quaisquer explicações, pois não existem elementos dentro do jogo capazes de nos permitir imaginar que tal possibilidade sequer existiria. Sobre isso, Searle explica que,

Se Billy Pilgrim fizer uma viagem ao planeta invisível Tralfamadore em um microssegundo, podemos aceitar isso porque é consistente com o elemento de ficção científica de “Matadouro 5”, mas se encontrarmos um texto em que Sherlock Holmes faça a mesma coisa, saberemos que esse texto é inconsistente com o corpus dos nove volumes originais das histórias de Sherlock Holmes (SEARLE, 1975, p.331, tradução nossa)

Parte imprescindível para tornarmos uma narrativa o mais crível possível é o desenvolvimento de bons personagens, os quais devem fazer sentido dentro de sua realidade ficcional. Aceitamos Sherlock Holmes como um personagem concebível em nossa imaginação justamente porque as descrições de seu criador, Sir Arthur Conan Doyle, são apuradas e os arcos narrativos que envolvem o personagem nos dão a profundidade de sua personalidade e características que nos são necessárias para tal.

Nesta relação sobre a profundidade de personagens, Forster (1969, p.54) define que existem dois tipos delas: as planas e as redondas. Em resumo, as planas costumam ser mais caricaturais, construídas através de uma única ideia ou qualidade e, na medida em que vamos adicionando novas características, ideias e qualidades, vamos tornando-a mais redonda. “O teste para uma personagem redonda está nela ser capaz de surpreender de modo convincente. Se ela nunca surpreende, é plana. Se não convence, é plana pretendendo ser redonda” (FORSTER, 1969, p.61). Ou seja, quanto mais complexa for a personagem, mais redonda ela é. Essa profundidade, portanto, é um dos elementos que tornam os personagens mais reais e nos permitem conectar a estória com nossa realidade com maior facilidade.

Tal profundidade é identificável mesmo nos personagens dos mais antigos contos da tradição humana, que em sua essência sobrevivem mesmo passando por modificações culturais. Ao teorizar sobre as personagens dos contos maravilhosos, Propp (2001, p.50) aponta que seus atributos (como idade, sexo, situação, aspecto exterior com suas particularidades etc.) estão sujeitos a mutações provocadas por uma série de causas que podem ser muito complexas, mas em especial pelo próprio desenrolar da história humana e as modificações culturais que ela desencadeia. As funções das personagens dentro de suas estórias, no entanto, por representarem as camadas mais profundas de suas complexidades, permanecem intactas ou levemente alteradas em uma constância muito maior.

Elementos como estes, embora tenham sido pensados para complexidade narrativa e suspensão de descrença na literatura e no cinema, também valem na mesma proporção para os jogos ou qualquer outra narrativa. É respeitando estes mesmos limites da verdade em um mundo ficcional que evitamos quebras da suspensão de descrença. Especificamente nos jogos, no entanto, essa questão pode ser um problema não apenas por motivos de coerência na narrativa,

mas também por motivos técnicos. Pelo fato dos *games* serem baseados em um código de programação, é possível que em alguns casos os jogadores realizem ações ou acessem locais do mundo virtual que não estavam previstos pelo designer<sup>2</sup>, criando o chamado “*bug*”<sup>3</sup>, que faz com que o protagonista e/ou o cenário deixem de funcionar dentro da lógica proposta, o que causa uma desconexão imediata do jogador com a realidade da estória.

Em *The Last of Us*, por exemplo, em alguns casos bastante específicos é possível que os personagens congelem no meio de uma sequência cinemática e passem a parecer estátuas falantes (ANEXO A), uma situação que obviamente não condiz com a realidade proposta em seu universo. Outro *bug* comum não apenas neste como em diversos outros jogos é o desligamento repentino da inteligência artificial<sup>4</sup> (IA) de inimigos ou personagens não-jogáveis, que passam a andar em círculos, correr contra paredes ou não se comportarem da forma para com a qual foram programados.

Ao discorrer sobre este processo de suspensão de descrença, Searle (1975) cita a chamada “regra da sinceridade”, na qual “o falante se compromete com a verdade da proposição expressa” (SEARLE, 1975 p.322, tradução nossa). Em outras palavras, ele assume que o autor (ou ator, no caso de uma encenação, como a que ele exemplifica) simplesmente finge dizer a verdade como se ela fosse parte de sua realidade, de modo a passar a sensação de que o que está sendo narrado faz parte da realidade construída na estória.

## 2.2 Cultura em jogo: a teoria ludológica

Enquanto Motta (2013) sugere que nós humanos podemos ser chamados como a subespécie “*homo narrans*”, pela constante necessidade do homem em narrar a buscar sentido em tudo o que vê e faz, Huizinga (2004), o primeiro autor a fundamentar estudos aprofundados sobre a relação entre jogos e cultura, dá o seu próprio nome à subespécie do homem que joga, “*homo ludens*”.

---

<sup>2</sup> Ao utilizarmos o termo “designer” estamos nos referindo ao *game designer*, o responsável pela construção e programação de um jogo. Em alguns momentos ele pode ser referido também como diretor ou escritor do jogo.

<sup>3</sup> *Bug*, palavra inglesa que traduz “inseto”, é um erro que acontece em um programa de computador quando ocorre alguma interação entre o homem e a máquina que não havia sido prevista pelo programador. Em um jogo, ele pode causar erros em texturas do modelo digital de ambientes ou personagens, mas também pode comprometer a capacidade do jogador de avançar pelo cenário.

<sup>4</sup> Inteligência Artificial é um ramo da pesquisa da ciência da computação que busca simular a capacidade do ser humano de pensar. No caso dos jogos, a Inteligência Artificial de um personagem é a capacidade que ele possui de parecer com uma pessoa real durante o *gameplay*, tomando decisões e atitudes que um ser humano tomaria.

É importante destacar que, ao elaborar sua teoria, o autor holandês sequer imaginava a possibilidade de um dia a humanidade evoluir tecnologicamente ao ponto de criar formas lúdicas em plataformas digitais. O livro que origina sua teoria foi lançado inicialmente em 1938, oito anos antes do primeiro computador digital eletrônico ter sido criado, o ENIAC (1946).

O cânone da teoria ludológica de Huizinga trata, principalmente, sobre a relação entre as mais antigas formas de jogar com a cultura, de modo e demonstrar como o jogo é um elemento fundamental da própria existência humana, não apenas como forma de recreação, mas também como método ritualístico que serve como processo cultural entre gerações. O autor, inclusive, mostra como o jogo é um aspecto não apenas do homem, mas também de todo o reino animal, utilizando exemplos de como animais brincam enquanto filhotes para desenvolver habilidades que serão necessárias para sua sobrevivência na vida adulta.

Partindo de uma visão huizinguiana, Sato (2009) apresenta uma origem etimológica da palavra que define a ludologia e o fato de ser tão intrínseca à sociedade quanto já vimos que é a narratologia:

O fator lúdico, originalmente do latim ludus, refere-se primordialmente à busca da diversão e do prazer no jogar e/ou brincar do ser humano. Sendo assim, compreendemos que o jogo e a brincadeira são aspectos inerentes à sociedade, sendo atividades que devem se apresentar de forma natural, nas práticas e atitudes do homem. O homem encontra a sensação do prazer ao imergir em uma brincadeira ou em um jogo (SATO, 2009, p.37-38)

Uma das principais contribuições de Huizinga ao tema diz respeito ao conceito de “círculo mágico” (ou “círculo do jogo”, o termo varia de acordo com a tradução). Ele afirma que existe uma série de atributos inerentes aos jogos que vêm desde as tribos mais primitivas, citando o exemplo de rituais de iniciação e o os “jogos sagrados” que permitem uma suspensão de leis e regras de uma tribo ao jovem que inicia sua vida adulta, criando, em seu entorno, uma espécie de “círculo mágico” que o separa da seriedade da realidade formal, que fica temporariamente suspensa enquanto dura o ritual. “Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes” (HUIZINGA, 2004, p.16).

Buscando uma definição mais acessível para termo do autor, Salen e Zimmerman explicam o círculo mágico da seguinte forma:

Em um sentido muito básico, o círculo mágico de um jogo é onde o jogo acontece. Jogar um jogo significa entrar em um círculo mágico ou, talvez, criar um quando um jogo começa. O círculo mágico de um jogo pode ter um componente físico, tal como um tabuleiro de um jogo de mesa, o a pista de uma competição de atletismo. Mas

muitos jogos não têm nenhum limite físico – queda de braço, por exemplo, não exige muito em termos de espaços especiais ou o material utilizado. O jogo simplesmente começa quando um ou mais jogadores decidem jogar. (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.111)

Dentro do mundo “ficcional” proposto pelo jogo, são as regras que delimitam barreiras semelhantes às que determinam o potencial de suspensão de descrença em uma narrativa, a qual já foi aqui citada anteriormente. “Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. [...] O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida ‘real’ recomeça” (HUIZINGA, 2004, p.14). Ou seja, enquanto na narrativa as “regras” que sustentam a suspensão de descrença são subjetivas, atreladas à construção de realidade que autor e leitor fazem em um esforço conjunto, no jogo existem também um conjunto de regras, mas elas são mais objetivas e determinam a maneira como ele deve funcionar, provendo uma sustentação do que o jogador toma como a realidade do jogo.

Utilizando um exemplo prático, em um jogo como *The Last of Us* existe uma série de elementos narrativos que constroem sua realidade e a tornam crível. Exagerá-los, como já dito no capítulo anterior, acabaria gerando uma descrença de quem joga sobre a estória que está sendo contada. Ao mesmo tempo, existe uma série de “regras do jogo”, como propõe Huizinga, que delimitam o que o jogador pode ou não fazer, como carregar um número limitado de recursos (munição, armas e suprimentos), bem como a possibilidade de criar um número limitado de ferramentas (armas brancas ou itens que restauram a saúde do protagonista). Obrigado a seguir as regras do jogo, o jogador chegará ao fim da estória somente se cumprir com todas as regras e seguir o caminho determinados pelo designer ou diretor. Se tentar burlar quaisquer uma delas, assim como em um jogo de futebol o jogador será penalizado, não com uma advertência ou expulsão, mas com uma *bug*, uma quebra da realidade do jogo que pode comprometer o avanço na estória.

Não há atualmente, no entanto, uma definição amplamente aceita entre os estudiosos de jogos sobre o que é um jogo na contemporaneidade. Por existir uma série de novas formas de jogo advindas dos meios eletrônicos, dos computadores e da internet, que além de serem muito recentes vivem em constante atualização de suas bases fundamentais tecnológicas, não há um consenso sobre a forma mais correta de definir o que é jogo. No entanto, ao introduzir o assunto, quase todo autor que aborda a ludologia não deixa de citar a definição que Huizinga (2004) dá para o que eram os jogos na época em que o autor propôs sua teoria, na década de 1930:

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente convertidas,

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, 2004, p. 33)

Partindo da definição do autor, é possível observar que os jogos eletrônicos se encaixam na teoria ludológica, no entanto, é difícil dizer que há consenso quanto à uma versão definitiva e adotada por todos os estudiosos da área. Mesmo teóricos mais citados como Juul (2009), que tentam propor uma definição mais atualizada, enfrentam rejeições.

Caillois (2001) expande a visão de Huizinga (2004) sobre o lúdico e remete o olhar da teoria também para a simulação ou o faz-de-conta. Para o autor, portanto, o jogo pode ser compreendido pelo jogador como uma realidade além da que vivemos. Aqui vale ponderar, novamente, que este autor também escreveu originalmente sua obra em um período em que os jogos eletrônicos ainda não eram comuns, em 1958.

Uma das principais contribuições de Caillois para o estudo da ludologia é a sua definição dos termos “*paidia*” e “*ludus*”. No primeiro, *paidia* é “um princípio quase indivisível, comum à diversão, turbulência, improvisação livre e [no qual] a alegria despreocupada é dominante. Manifesta um tipo de fantasia descontrolada que pode ser designada pelo termo *paidia*” (CAILLOIS, 2001, p.13, tradução nossa). Segundo ele, este é um conceito que permeia jogos que são organizados por uma estrutura que permite ao jogador maior liberdade, deixando-o livre de amarras para conduzir o jogo à sua maneira, muito parecido com o que vemos nos jogos eletrônicos do gênero *sandbox*<sup>5</sup>, os quais são frequentemente chamados de “mundo aberto”, pois permitem ao jogador transitar voluntariamente por ambientes sem ser obrigado a seguir um caminho linear.

Já o segundo termo, *ludus* é definido como “uma tendência crescente de vincular [o jogar] a convenções arbitrárias, imperativas e propositadamente tediosas” (CAILLOIS, 2001, p.13, tradução nossa), ou seja, o termo é vinculado aos jogos em que o jogador é obrigado a seguir uma determinada progressão, seguindo uma conduta que seja da preferência restrita do criador das regras do jogo. Este termo em específico é atrelado a jogos eletrônicos dos mais variados gêneros, mas em especial aos chamados “*jogos episódicos*”, que têm como principais exemplos os títulos da antiga (e hoje falida) *Telltale Games*. Não coincidentemente, os jogos da empresa, baseados em histórias em quadrinhos e séries de televisão, eram muito criticados por parecerem muito com meros filmes interativos, pois limitavam o jogador a interagir com a estória

---

<sup>5</sup> Tipo de jogo eletrônico no qual o protagonista possui maior liberdade de exploração de cenários e menor linearidade. Também apresentado por Piccuci (2014) como uma estrutura narrativa, conforme veremos a seguir.



exclusivamente pressionando uma sequência pré-determinada de botões, limitando radicalmente a participação de quem joga no desenrolar da estória.

A visão de Caillois, embora seja bastante referenciada, é por vezes criticada por trazer uma abordagem purista e idealizada demais sobre o que pode ou não ser um jogo. Antes de trazer os motivos, no entanto, é necessário contextualizar o que, para o autor, jogar é:

[...] uma atividade que é essencialmente:

1. livre: em que jogar não é obrigatório; se fosse, perderia imediatamente sua qualidade atraente e alegre como diversão;
2. Separado: circunscrito dentro dos limites de espaço e tempo, definidos e fixados com antecedência;
3. Incerto: o curso não pode ser determinado, nem o resultado alcançado de antemão, e alguma margem para inovações é deixada por iniciativa do jogador;
4. Improdutivo: não criando bens, nem riquezas, nem novos elementos de qualquer espécie; e, exceto pela troca de propriedade entre os jogadores, terminando em uma situação idêntica àquela prevalecente no início do jogo;
5. Regido por regras: sob convenções que suspendem leis comuns e, por enquanto, estabelecem nova legislação, que é a única que conta;
6. Make-believe: acompanhado por uma consciência especial de uma segunda realidade ou de uma irrealidade livre, contra a vida real (CALLOIS, 2001, p.9-10, tradução nossa)

Partindo desta definição, mesmo teóricos ludologistas como Juul (2010), que veem em Callois uma evolução da teoria huizinguiana, compartilham de críticas quanto à sua abordagem, em especial sobre jogos serem “improdutivos”, posto que, segundo ele, “Do ponto de vista econômico, isso é problemático, uma vez que apostar é de fato uma grande indústria. [...] muitas pessoas ganham a vida jogando” (JUUL, 2010, p.254, tradução nossa). A ponderação do autor, portanto, trata especificamente da opinião de Callois (2001) sobre até mesmo os jogos de azar ou de apostas serem improdutivo.

Juul (2010) ainda expande sua crítica sobre tais definições ao apontar que existe uma contradição no argumento de Callois caso ele seja trazido para a contemporaneidade, afinal, atualmente a indústria dos *e-sports*, ou esportes eletrônicos, movimentam milhões de dólares anualmente em campeonatos de jogos eletrônicos. Nem por serem visivelmente produtivos, gerando milhares de empregos e renda no mundo todo, os jogos que possuem divisões de *e-sports* deixam de ser jogos.

Buscando trazer outra perspectiva para essa discussão, alguns autores como Frasca (2003) referem-se à abordagem calloisiana como definidora da diferença entre brincar e jogar. “*Paidia* refere-se à forma de brincar presente em crianças pequenas (kits de construção, jogos de faz de conta, brincadeira cinética) enquanto *ludus* representa jogos com regras sociais (xadrez, futebol, pôquer)” (FRASCA, 2003, p.229-230, tradução nossa). Caillois (2001) não chega a argumentar

categoricamente sobre tal diferença, mas o autor utiliza exemplos que levam a diversos teóricos entenderem a diferenciação da mesma forma como Frasca.

É comum, segundo Frasca (2003), que pessoas entendam o brincar (*paidia*) de crianças como uma atividade sem regras a partir da argumentação de Caillois, no entanto, isso não é correto. Seguindo uma lógica narrativa, que é implícita ao próprio brincar pelo “fazer de conta” ser uma forma de narrar, quando uma criança brinca de ser um soldado, ela está seguindo a regra de ter que se comportar como um soldado, não como um professor (FRASCA, 2003, p.230, tradução nossa). Ou seja, para se manter na realidade da brincadeira, a criança assume regras de conduta que permeiam a realidade de seu personagem, uma atitude que novamente reforça a ligação entre ludologia e a narratologia através da necessidade de haver uma suspensão de descrença de quem brinca, joga, lê ou assiste.

Estes constantes debates sobre como definir o que é um jogo na contemporaneidade já são acirrados, mas ainda existe um embate científico quanto às teorias que mais cabem ser utilizadas em pesquisas. Conforme relata Gomes (2009), no início do séc. XXI houve um verdadeiro embate entre os estudiosos dos *video games*, mais especificamente entre ludologias e narratologistas, com cada lado defendendo que a sua teoria seria a melhor para estudar jogos eletrônicos. Para a autora, jogar e narrar são, de fato, coisas diferentes, mas ambas acontecem no ambiente virtual de um jogo eletrônico. Ao definir os argumentos dos ludologistas, ela afirma que:

os ludologistas defendem o estudo dos *video games* como disciplina autônoma, a “ludologia”, livre de qualquer “colonização” por disciplinas já estabelecidas, cujos objetos são formas reconhecidamente “elevadas” de arte e cultura, como a literatura, o teatro ou, quem diria, o cinema (GOMES, 2009, p.181)

A autora defende que os narratologistas têm razão em seus argumentos sobre a existência da narrativa em jogos e adiciona que “[...] a relação que fazem entre game e narrativa pode ser tudo, menos absurda ou arbitrária” (GOMES, 2009, p.184). Segundo ela, existe um exagero no argumento ludologista quanto à necessidade de os jogos serem tratados pura e exclusivamente como um produto lúdico, que não pode ser “contaminado” por outras teorias já comuns em outros meios artísticos, conforme citado acima. Embora o debate exista, é claro que não podemos deixar de admitir e concordar com a autora e outros narratologistas que a ludologia é parte fundamental dos estudos de jogos eletrônicos. O assunto, embora para muitos pareça superado, ainda pode ser visto como tema de alguns artigos sobre *game studies*. Neste trabalho, no entanto, assumimos que ambas as teorias são fundamentais para o estudo de jogos.

### 3 IMERSÃO: MERGULHANDO NA NARRATIVA

Partindo visões como a de Eco (1994) sobre o conceito de suspensão de descrença de Coleridge (2018), que nos permite tomar a narrativa como uma realidade possível, e o círculo mágico de Huizinga (2004), que nos mostra que antigos jogos (ritos) tribais já permitiam uma noção de vivenciar uma realidade paralela ao jogador, vemos que a imersão não nasce com a realidade virtual<sup>6</sup> e as evoluções tecnológicas contemporâneas. Ou, por outras palavras, sentir a sensação de ser transportado para dentro de uma estória (ou da história) não é uma novidade recente.

Ao tentar definir o processo de imersão de um leitor (e aqui entende-se o leitor como uma figura generalista para o expectador, o ouvinte, o jogador, etc.) por completo, desde a entrada até sua permanência nos mais profundos níveis do mundo palpável da narrativa, Ryan afirma que “[...] o leitor mergulha no fundo do mar (imersão), chega a uma terra estrangeira (transporte), é preso (sendo apanhado em uma história, sendo um público capturado) e perde contato com todas as outras realidades (sendo perdido em um livro)” (RYAN, 2001, p.93, tradução nossa). Ou seja, o processo de imersão não se resume à entrada na realidade narrada, mas também a sua permanência, que depende de dispositivos que garantam que ele continuará acreditando e gostando do que lê.

Mesmo quando o homem ainda tinha como principal forma de narrar a oralidade, o rito de se sentar em torno de uma fogueira para ouvir um interlocutor contando a estória já permitia níveis de imersão. Benjamin (1994), como o apocalíptico que foi, vista a realidade de seu tempo, criticava a perda do protagonismo da tradição oral, da poesia e da epopeia para o romance industrializado. Segundo ele, “Nada contribui mais para a perigosa mudez do homem interior, nada mata mais radicalmente o espírito da narrativa que o espaço cada vez maior e cada vez mais impudente que a leitura dos romances ocupa em nossa existência” (BENJAMIN, 1994, p.55).

Partindo para uma visão menos apocalíptica do assunto, Ryan (2001) descreve que o leitor imerge no que ele chama de “mundo textual”, no qual pressupõe que ele vá construir em sua imaginação um conjunto de objetos que independem da linguagem, usando como guia as declarações e descrições que o autor dá sobre a realidade da estória. Para isto, contribuem, claro,

---

<sup>6</sup> Importante: devido à falta de consenso sobre a utilização do termo “realidade virtual”, sempre que ele for abordado trataremos de equipamentos que simulam uma realidade virtual, como o *Oculus Rift* ou o *PlayStation VR*. Quando tratarmos do ambiente simulado por esta ou por outras tecnologias, usaremos o termo “ambiente virtual”.

as experiências da vida real e o conhecimento cultural do leitor, incluindo os que ele obteve ao imergir em outros textos e, portanto, em outros mundos. Não curiosamente, é evidente a relação entre a necessidade de o leitor buscar elementos da sua realidade para ser capaz de imergir no texto e a necessidade de buscar sentido através da narrativa. Imergimos, portanto, como parte da tentativa de buscar sentidos que assimilamos através do discurso.

Mesmo estudos literários anteriores aos conceitos mais contemporâneos da imersão já levantavam a ideia de que o leitor se torna virtualmente capaz de adentrar o mundo da história. Em especial, autores como Lewis (1978) explicitam a ideia de que existem os chamados “mundos possíveis”, que são interligados entre o nosso mundo, o real, físico, do qual imergimos nos demais, os ficcionais, com personagens, seres meramente possíveis que, no entanto, não deixam de carregar em si níveis de realidade.

Ryan (1999), em outra publicação, é um dos autores que expandem o conceito filosófico de mundos possíveis que Lewis propôs. Por serem meramente possíveis, ele afirma que estes mundos dependem de uma série de fatores que os mantenham ancorados na realidade do leitor, em um sentido próximo ao proposto por Eco (1994) em sua visão sobre a suspensão de descrença (Coleridge:2018), quando o autor aborda o que chama de “bosques possíveis”.

Autores que buscam ligações entre a ludologia e a narratologia comumente apresentam a imersão como um efeito que é produto de aspectos de ambas as teorias. Sato (2009), por exemplo, defende que não podemos separar a imersão da vontade de fugir da realidade, a qual é produto inerente a qualquer narrativa, pois a constante tentativa de aferir sentido por vezes se mostra uma tentativa de fugir do enfrentamento do real. “A imersão está intimamente ligada à fantasia, à fuga da realidade para um mundo virtual (uma realidade virtual), podendo parecer até mais real que a própria realidade do mundo cotidiano” (SATO, 2009, p.45).

Dentro da teoria ludológica proposta por Huizinga (2004), diversos autores do estudo de jogos utilizam o conceito de “círculo mágico”, anteriormente explicado, para argumentar que a imersão também é um aspecto fundamental do jogo. Desde as versões mais primitivas dos jogos, a imersão vem do espaço físico ou imaginário onde temporariamente o jogo acontece, pois é dentro dele que o jogador assume seu papel e atua de acordo com as regras enquanto estiver jogando. Estes espaços também são chamados de “mundos” pelo autor, aproximando ainda mais as relações de sua teoria com as que já vimos anteriormente, em especial com a abordagem de Lewis (1978).

Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. [...] A arena, a mesa de jogo, círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm

todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA, 2004, p.13)

O mundo onde acontece o jogo, portanto, delimitado por suas regras, não deixa de ser mais um dos “mundos possíveis”, no qual o jogador (ou leitor) imerge para assumir a existência de uma nova realidade. Aqui invocamos novamente Frasca (2003) e o exemplo da criança que brinca assumindo o papel de um soldado, brincadeira na qual ela não ignora uma série de regras que vê como inerentes à conduta de um, regras, portanto, que são as do mundo que ela entende como sendo o de um soldado.

São nas regras do jogo que estão contidos os principais elementos que vão ditar como vai se dar o efeito de imersão do jogador. Nas regras são encontrados os limites nos quais poderá ser buscado um sentido narrativo, elas serão os alicerces que vão construir a realidade na qual se dará o jogo e na qual o jogador vai imergir. “No círculo mágico, os significados especiais florescem e agrupam-se em torno de objetos e comportamentos. Com efeito, uma nova realidade é criada, definida pelas regras do jogo e habitada por seus jogadores” (Salen, Zimmerman, 2012, p.112).

Vemos, portanto, que a imersão é parte da narrativa e dos jogos desde seus formatos mais primitivos, no entanto, é possível afirmar que a união de ambos vem tornando a imersão cada vez mais forte e os mundos que acessamos através dela se tornam cada vez mais reais. Isso é possível, como veremos a seguir, graças às evoluções tecnológicas que nos trazem as plataformas digitais, que possuem como característica fundamental a chave para alcançarmos níveis mais profundos da imersão: a interatividade.

### **3.1 Agência: interagindo e imergindo na narrativa digital**

De acordo com Salen e Zimmerman (2012), “a questão não é se os jogos são narrativas, mas como eles são narrativas” (2012, p. 101), afinal, é inegável que exista um processo de contar histórias (e histórias) no ambiente digital dos jogos eletrônicos. A peculiaridade da nova mídia, no entanto, é a maneira como ela aborda a interação do usuário, tornando-se mais do que uma espécie de cinema interativo, no qual o protagonista é controlado pelo espectador, que passa a ter um papel ativo no desenrolar da história. O jogador, portanto, passa a ser a própria estrela do enredo.

A imersão, embora tenha sido conceituada há muito e sua participação em diferentes formas de narrar seja clara, como já mostrado aqui, tem sido um assunto mais profundamente abordado em tecnologias de realidade virtual (RV ou, mais comumente do inglês, VR). Segundo Machado (2002, s.p.), “O termo imersão foi introduzido recentemente nas áreas de realidade virtual e video game para se referir ao modo peculiar como o sujeito “entra” ou “mergulha” dentro das imagens e sons gerados pelo computador”.

Embora boa parte de seus estudos sejam voltados para a imersão na realidade virtual, Ryan dá um exemplo de como a imersão está presente em plataformas anteriores às da narrativa digital, mas aproveita para pontuar a sua visão de como elas ampliam o “mergulho” de quem as consome:

A introdução da perspectiva na pintura deu um primeiro passo em direção à imersão, criando uma sensação de profundidade que integrou o espectador ao espaço pictórico. Em uma obra como “Chair” de van Gogh, por exemplo, o espectador está situado acima e à esquerda do objeto representado. Porém, como o meio da pintura simula a profundidade de uma superfície plana, o espectador não pode romper a tela e entrar no espaço pictórico. Nas exposições visuais de VR, a barreira desaparece - não há plano de projeção - e o usuário se sente cercado por um mundo virtual que pode ser livremente explorado e “navegado”, pois uma metáfora padrão descreve o movimento no ciberespaço (RYAN, 1999, p.112, tradução nossa)

Segundo Picucci (2014), “Em todos os *video games*, o jogador se torna o que ele controla, assumindo um papel destacado da realidade e se engajando em uma atividade de lazer, realizando ações em um mundo de jogo fictício” (PICUCCI, 2014, p.104, tradução nossa). É por este motivo, portanto, que é tão comum vermos um jogador dizendo que “é o protagonista” quando passa a controlá-lo. Não curiosamente, fazendo uma ligação com a teoria ludológica, o mesmo ocorre com uma criança em uma brincadeira quando ela assume um papel e diz “sou policial” em uma brincadeira de polícia e ladrão, por exemplo.

Os jogos não são os únicos “novos meios”, como diria Murray (2003), que absorvem a interação como parte inseparável da experiência narrativa. Praticamente todo ambiente gerado por computador, seja um jogo, a internet ou a simples navegação em um sistema operacional, precisa de um interator para atingir seu propósito. Uma nova pasta não se abre sozinha em uma navegação do Windows, é necessário que alguém interaja com o computador através de uma interface (monitor, mouse e teclado) para que algo aconteça no ambiente virtual. Sobre a indissociabilidade da interação com a narrativa digital, Machado adiciona que

[...] a intervenção do interator é uma exigência do sistema e sem ela não há acontecimento possível, enquanto nas narrativas, digamos assim, “passivas”, o espectador ou leitor deve deixar os eventos seguirem seu rumo predeterminado e toda

ação que se requer deles está restrita apenas ao plano psicológico ou mental (interpretação, identificação com as personagens etc.) (MACHADO, 2002, s.p.)

Nos *video games*, seja em uma visão em primeira ou terceira pessoa<sup>7</sup>, a imersão através da interação independe do ponto de vista do interator. Para Machado (2002), o que define a possibilidade de um interator se sentir dentro do jogo e assumir seu papel como agente da narrativa é a interatividade. Tomar decisões e pressionar botões em nossa realidade e ver o resultado dessas ações na tela é o que faz o jogador tomar o narrado como um mundo possível. Sem a interatividade, não há progressão na narrativa digital e, se a interação não é necessária, ela não passará de outra forma de narrar inserida em um ambiente digital, como um filme ou um livro que assistimos ou lemos na tela do computador.

Este ambiente virtual ou, como define Santaella (2011), o “ciberespaço” vem se mostrando um lócus onde podemos expandir cada vez mais nossa ânsia por narrar, no entanto, utilizando um elemento ainda mais presente nele do que em outros meios como os livros, o teatro ou o cinema: a interatividade entre o leitor (jogador) e a narrativa. Deixamos de ser agentes passivos da estória para tomar ações e decisões que levam a narrativa adiante, bem como somos transportados para um universo que possui o potencial de ser ainda mais expansivo do que os que vemos em grandes sagas literárias, como Harry Potter ou Senhor dos anéis. Para Murray,

O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo que jamais foi possível. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar. (MURRAY, 2003, p.101)

É neste novo ambiente criado pelos mais avançados aparatos tecnológicos conectados à *world wide web* (internet), que surgem as narrativas digitais. São elas que nos permitem buscar sentido através dos computadores e, portanto, também através dos jogos digitais. Seu elemento fundamental, que pode ser encontrado em qualquer narrativa digital, é a interatividade, pois é o interlocutor ou, em alguns casos, a própria máquina, quem toma ações que fazem a narrativa seguir seu curso. Sobre isso, Kieling (2012) apresenta uma noção do que seria a narrativa digital:

---

<sup>7</sup> Jogos com visão em primeira pessoa são os que posicionam a câmera que dá a visão do jogador na altura dos olhos do protagonista, portanto, vemos o que o personagem estaria vendo. Já a câmera em terceira pessoa posiciona a visão do jogador nas costas do protagonista, geralmente centralizada sobre o ombro direito, como é o caso de *The Last of Us*.

Com isso, as narrativas, diante das possibilidades ofertadas pelas tecnologias digitais, deixam de se restringir à relação produção-recepção para ganhar novos âmbitos e lógicas operativas de construção de sentido, que inclui a participação das audiências e das próprias tecnologias na construção dos roteiros e/ou desenvolvimento das histórias, sejam elas de cunho ficcional, factual ou híbridas. Essa aproximação confere um novo estatuto classificatório à narratologia, particularmente aquela audiovisual, introduzindo uma noção de narrativa digital (KIELING, 2012, p. 740-741)

Santaella (2011, p.152) afirma que o sentido de “interatividade” acabou sendo rebatizado com a chegada dos ambientes computacionais. Segundo ela, a noção de interação nasceu na física e depois foi incorporada pela sociologia e pela psicologia. Na área da comunicação, o termo já era utilizado desde o início da década de 1930, atrelando ao sistema radiofônico uma “inserção democrática” nos meios de comunicação devido a possibilidade de participação dos ouvintes. Mais tarde, na década de 1990, a palavra interatividade passou a ser ainda mais explorada, dessa vez comercialmente, como em cadeiras que se movem nas salas de cinema até novelas de televisão nas quais os telespectadores podem decidir o desfecho da história realizando ligações telefônicas. Para a autora,

“[...] uma definição mais básica de interatividade nos diz que se trata aí de um processo pelo qual duas ou mais coisas produzem um efeito uma sobre a outra ao trabalharem juntas. Uma definição menos genérica e mais simplificada diz que interação é a atividade de conversar com outras pessoas e entendê-las” (SANTAELLA, 2011, p.153-154)

Existe, portanto, uma relação muito próxima da interatividade com a imersão no ambiente digital. Santaella, inclusive, aponta que existe uma relação de proporcionalidade entre ambas, afetando diretamente a experiência do usuário. “Quanto maior a interatividade, mais profunda será a experiência de imersão do leitor, imersão que se expressa na sua concentração, atenção, compreensão da informação e na sua interação instantânea e contínua [...]” (SANTAELLA, 2011, p.52).

Em alguns gêneros específicos, em especial nos RPG’s<sup>8</sup>, nos quais é permitido ao jogador montar características físicas ou até comportamentais do seu personagem (SANTAELLA, 2011, p.163), é possível que o efeito de imersão seja ainda maior, pois o protagonista terá uma ligação mais profunda com o jogador, que tende a tratá-lo como uma extensão de seu próprio ser, simulando uma participação efetiva no ambiente simulado e, claro, respeitando suas limitações e regras.

---

<sup>8</sup> *Role Playing Game* (RPG) é um gênero de jogo no qual o jogador possui maior liberdade de exploração e uma árvore de atualizações das habilidades para seu personagem. Estes jogos costumam ser ambientados em cenários abertos, que dão mais liberdade e autonomia para o jogador sobre o desenvolvimento da estória.



Tamanha sensação de “mergulhar” em um jogo é atingida por um conjunto de características que são fundamentais às narrativas digitais. Murray (2003, 101-178) define que existem três prazeres característicos deste meio, que permitem ao usuário vivenciar uma narrativa mediada por computadores com maior profundidade: a imersão que, como já explicamos anteriormente, remete à sensação de adentrar e fazer parte do mundo narrado; a agência, que diz respeito à sensação de que nossas ações impactam o mundo virtual com o qual interagimos; e a transformação, que é sensação de nos transformarmos em personagens, nos sentirmos na pele dele. Nos *games*, no entanto, um destes três é ainda mais fundamental e particular do que os demais no processo de contar sua história e através do qual atinge os outros dois: a agência.

Nas palavras da autora, “Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p.127). Ou seja, é a participação ativa em um ambiente digital que nos dá a sensação prazerosa de quem interage em um ambiente e recebe algum tipo de resposta em contrapartida. Mesmo quando damos um simples clique duplo em um arquivo e o vemos abrir e revelar seu conteúdo já passamos por este processo de agenciamento.

Segundo Gomes, é o agenciamento que funciona como principal meio de imersão nos jogos. “o conceito [de agenciamento] cumpre papel determinante, sendo a forma predominante de ‘assujeitamento’ do interator no mundo narrativo: a tomada de ações dramáticas faz o interator imergir na história com um potencial que é inaugurado pelo jogo eletrônico” (GOMES, 2003, p.34). Na visão da autora, mesmo os *video games* mais antigos, da década de 70, já apresentavam um potencial de agenciamento do interator maior do que os demais programas de computador da época, em especial por serem mais acessíveis através dos *arcades*<sup>9</sup>, que ficavam disponíveis nos bares para quem quisesse jogar pagando algumas moedas.

É possível trazer uma relação significativa quanto à importância da agência na interatividade nos meios digitais já na semântica da própria palavra “interatividade”. Segundo Santaella (2011, p.153), ela está “nas vizinhanças semânticas das palavras ação, agenciamento, correlação e cooperação, das quais empresta seus significados”. Ou seja, interagir é um processo que tem relações intrínsecas com o agenciar, pois em toda interação é esperado que o objeto ou ser com o qual houve a interação responda de alguma forma, por mais mecânica e artificial que seja.

---

<sup>9</sup> *Arcades* eram máquinas de jogos eletrônicos geralmente encontradas em fliperamas ou bares. Geralmente essas máquinas rodavam apenas um jogo e eram ativadas com fichas ou moedas. Eram bastante comuns no início da década de 80, especialmente nos Estados Unidos.

Vale completar que a agência, no entanto, não se resume a qualquer tipo de interação com um computador. É necessário que exista um efeito pretendido, ações escolhidas por quem interage gerando reações esperadas. Ou seja, existe uma intenção a cada nova interação que não fica apenas na espera de um resultado aleatório, como em uma máquina de jogos de azar.

Juntas, as visões de ambas as autoras sobre o peso da interatividade e os seus efeitos na imersão e na agência mostram que existe um potencial narrativo diferente nos jogos quando comparados à experiência narrativa em um ambiente imersivo de um filme ou livro. Ser um agente participativo, que ajuda a definir os rumos da estória, mesmo que seguindo um caminho pré-definido por um *game designer*, não proporciona os mesmos efeitos de uma mídia que tem um leitor ou espectador que não interfere no ambiente em que acontece a narrativa.

Partindo dessa premissa, portanto, é possível dizer que interação não exatamente é um produto exclusivo das narrativas digitais, no entanto, Santaella (2011, p.157) aproveita uma definição do que Thompson (1995) chama de “quase-interação mediada”, para afirmar que meios de comunicação de massa clássicos, como livros, jornais, rádio e televisão, possuem níveis de interação “mais pobres” (*ibid.*). Nos meios digitais, portanto, pelo fato da participação do interator se tornar uma necessidade para o próprio funcionamento da narrativa, níveis mais complexos de interatividade podem ser atingidos.

É necessário ponderar que não há uma ideia de hierarquia entre as formas de narrar, especialmente sobre a questão do leitor passivo, que assiste e não interfere diretamente no ritmo da narrativa, ou ativo, que interage serve como agente que dita o ritmo dos acontecimentos. Segundo Murray, mesmo no caso do leitor de literatura existe certo grau de participação, pois

[...] a leitura está longe de ser uma atividade passiva: nós construímos narrativas alternativas enquanto lemos, escalamos atores ou pessoas que conhecemos nos papéis dos personagens, representamos as vozes dos personagens em nossas mentes, ajustamos a ênfase da história para que se encaixe aos nossos interesses e agregamos a história ao esquema cognitivo composto por nossos próprios sistemas de conhecimento e crença (MURRAY, 2003, p. 111-112)

No entanto, no ambiente virtual a participação do interator é definidora do modo pelos quais serão tomados os rumos do que é narrado. Embora ele possua o poder de agenciar o que acontece, esse poder não é infinito, ele está limitado aos moldes que o programador ou designer definiu como basilares para o ambiente virtual. O interator é, portanto, o agente (do processo de agenciamento), aquele que age e tem suas ações como as que ditam o ritmo e os caminhos a serem seguidos na narrativa digital. Sobre as limitações do interator, Machado afirma que:

[...] essa participação dinâmica, como vimos acima, não indica que o interator é senhor absoluto dos acontecimentos. Ele só pode fazer o que o programa permite ou o que a máquina prevê como possibilidade de ocorrência (a menos que estejamos diante de um programa aberto e o interator seja capaz de intervir no próprio âmbito da programação) (MACHADO, 2002, s.p.)

Analisando a conclusão de Machado e partindo do pressuposto que toda obra possui um autor, é possível dizer que o interator não é o autor da narrativa digital. Mesmo que exista um potencial de autoria através do agenciamento, não é o interator que arquiteta a narrativa, ele apenas tem o potencial de decidir qual dos caminhos apresentados será o escolhido e qual será o seu ritmo de exploração. Pra Murray (2003), quem interage com uma narrativa digital nada mais é do que um ator que encena um papel criativo, com certas liberdades para tomar decisões, mas ainda assim preso a um ambiente do qual não é autor.

Segundo Murray, a autoria nos meios eletrônicos é “procedimental”, ou seja, o autor de uma narrativa digital é quem a programa e define quais são as regras que o interator deverá seguir e os limites que vai enfrentar e, com isso, amplia as possibilidades que podem ser enfrentadas por quem vive o agenciamento. Diferentemente dos autores em outros meios, “o autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas” (Murray, 2003, p.149). De certa forma, portanto, o autor do ambiente virtual passa a ter uma condução mais passiva do narrado enquanto permite que o interator seja mais ativo no desenrolar da narrativa.

Ampliando a visão sobre a participação do interator, um dos conceitos que Murray (2003) aprofunda é relacionado à “criação ativa da crença”. Segundo ela, diferentemente de outros meios, como livros ou o cinema, por exemplo, a participação no ambiente digital adiciona outra camada de suspensão de descrença. Como quem interage passa a fazer parte do mundo com o qual está interagindo, sua própria participação faz com que ele acredite mais veementemente no que é narrado, pois, assim, ele também age ativamente no processo de dar sentido aos elementos do mundo ficcional.

Induzir comportamentos através do agenciamento é um elemento poderoso na tentativa de dar vida a objetos imaginários e, com isso, ampliar a crença do interator. Por mais irreal que seja um ambiente virtual, é sensação de participação que traz os mundos propostos na narrativa digital mais próximos da nossa própria realidade. Com isto, o potencial de imersão e suspensão de descrenças tende a ser ainda mais forte se o agenciamento for bem aplicado.

Fica evidente, portanto, que existe uma série de motivos para estudarmos como são contadas as histórias nestes novos ambientes digitais. Da mesma forma, é crucial entender o papel da ludicidade dos jogos e o seus recursos interativos, que elevam a mídia a um patamar

que vem adquirindo mais complexidade a cada ano, evoluindo na profundidade de sua ontologia praticamente na mesma proporção em que tecnologias computacionais evoluem e proporcionam maiores possibilidades especialmente aos jogos eletrônicos.

### **3.2 Uma história da sofisticação narrativa dos *video games***

Acompanhando o desenvolvimento tecnológico da humanidade, ao longo da história diferentes avanços contribuíram para o surgimento de novas formas de narrar. Novas tecnologias como a escrita, a prensa, o rádio, a televisão, o computador e a internet revolucionaram a maneira como narramos e, não diferente, os *video games* trouxeram uma nova opção ao unirem a capacidade de criarmos histórias e ambientes virtuais com a interatividade.

Um aspecto bastante relevante para entender a capacidade dos jogos de contarem histórias é a evolução gráfica que o aumento do poder computacional tem proporcionado ao longo dos anos. Com o potencial de gerar gráficos tridimensionais, o poder de processamento deixou de ser uma limitação aos jogos, que precisavam ser desenvolvidos com uma quantidade limitada de pixels pela dificuldade dos equipamentos da época em atender tamanha demanda por processamento em tempo real.

Com títulos que investem mais fortemente em uma profundidade narrativa, com pontos de virada e personagens arquetípicos, o jogador não mais visa apenas uma forma de passar o tempo com uma brincadeira virtual, desafiando a si mesmo a bater um recorde pessoal de pontuação, pois agora ele controla personagens que possuem um significado, capazes de expressarem sentimentos e terem anseios.

Engana-se, no entanto, quem acredita que títulos dos anos 90, quando a capacidade computacional ainda era limitada, são “menos narrativos” do que os mais atuais. Mesmo em *Donkey Kong* (1981), quando a premissa básica do jogo era simplesmente salvar a princesa das mãos do temido gorila troglodita, uma história já estava sendo contada, por mais simples que fosse. Embora não houvesse capacidade computacional para adicionar diálogos ou cenas contando qual é a história por trás dos pixels, “narrações e informações ausentes da história do jogo sobre a identidade dos personagens e/ou cenários ficcionais dos primeiros títulos foram, no entanto, fornecidas externamente através de folhetos de instruções que promoviam a imersão dos jogadores no jogo” (PICUCCI, 2014, p.104, tradução nossa).

Em outras palavras, no início da história dos *video games* era bastante comum que a falta de enredo dos jogos fosse compensada em manuais de instrução ou mesmo em revistas especializadas, que entrevistavam engenheiros de software e designers responsáveis pela

criação do título. Portanto, para entender como a narrativa acabou se tornando mais sofisticada e uma parte tão importante quanto a própria diversão nos jogos eletrônicos, é de suma importância conhecer a história dos *video games* e, principalmente, como evoluções tecnológicas foram ampliando a capacidade do meio de contar histórias (e histórias).

Segundo Hansen (2016), não é possível dizer com precisão quando o primeiro jogo foi criado, no entanto, é bastante comum afirmar que o primeiro jogo a se tornar relativamente popular foi criado pela empresa “Atari”, de Nolan Bushnell, em 29 de novembro de 1972, e batizado como “*Pong*”. O jogo era basicamente um simulador de tênis de mesa (ou o popularmente chamado ping-pong) no qual dois jogadores podiam competir para ver quem seria o primeiro a chegar em 11 pontos. Ele funcionava a partir de dois controles: pequenos eixos que, ao serem rotacionados, faziam as raquetes se moverem para cima ou para baixo na extremidade da tela, buscando acertar a bola, que se movia de formas diferentes conforme o ângulo em que acertavam a raquete (ver exemplo de uma partida no ANEXO B).

**Figura 1 - Exemplar de uma máquina arcade de *Pong***



Fonte: Chris Rand (2013)

Para tentar situar o leitor quanto à realidade tecnológica da humanidade e o quão rápido ela mudava na época em que Bushnell lançou *Pong*, Hansen coloca que:

Entre o tempo em que Bushnell jogou Spacewar! em 1960 [primeiro contato que o criador de *Pong* teve com um jogo] e o lançamento da Atari em 1972, o mundo mudou muito. Os russos enviaram o primeiro humano ao espaço em 1961, o mouse para computadores foi inventado em 1964, a primeira calculadora portátil foi inventada em 1967, e o primeiro homem caminhou na lua em 1969. Ah, e os EUA usaram a internet pela primeira vez em 1969 (HANSEN, 2016, s.p., tradução nossa)

Aqui vale pontuar como, de forma curiosa, damos significado para o jogo. Na prática, o que se via na tela de pong eram uma barra de cada lado da tela (as raquetes), um ponto que se movia ao longo da tela (bola) estimulada por toques nas barras, uma linha pontilhada que marcava o meio da tela (rede) e a pontuação na parte superior da tela informando quantos pontos cada jogador tinha (placar). Não é necessário dizer para nenhuma pessoa que conheça a existência de um esporte chamado ping-pong que o jogo de Bushnell é uma simulação de tênis de mesa. Ao simplesmente olharmos para a tela enquanto acontece um jogo, atribuímos a ele o sentido e as regras básicas de uma partida de ping-pong simulada em um computador. *Pong*, portanto, por mais simples que seja, não deixa de ser uma narrativa sobre uma partida de tênis de mesa.

A simplicidade narrativa dos primeiros jogos está diretamente ligada com sua baixa capacidade computacional. Para se ter uma ideia, segundo Fonseca Filho (2007), na época em que *Pong* foi lançado, sequer existiam os computadores pessoais para pessoas utilizarem as máquinas em suas casas, somente grandes empresas compravam os gigantescos, caros e pesados “*mainframes*”, que por vezes ocupavam uma sala inteira. Pela arquitetura de software do jogo ser muito simples, bastava que a máquina que rodava *Pong* tivesse alguns transistores para que as informações aparecessem na tela.

Logo mais, em 22 de maio de 1980, foi lançado o primeiro jogo com um protagonista e antagonistas na história dos *video games*: nascia *Pac-Man*. Segundo Hansen (2016), este também é o primeiro game que apresenta *cutscenes*<sup>10</sup>, com pequenas animações acontecendo quando o jogador completa alguns níveis, mas ainda não era possível identificar algum tipo de enredo ou estória, com o objetivo principal sendo atingir a maior pontuação possível. Tudo o que *Pac-Man* fazia era fugir dos fantasmas Blinky, Pinky, Inky e Clyde até conseguir coletar todas as bolas espalhadas em um labirinto. Conforme explicado em um vídeo do canal “*Retro Game Mechanics Explained*” (ANEXO F), devido à limitação computacional da época, o jogador só conseguia chegar até o labirinto de nível 256, quando o armazenamento do jogo

---

<sup>10</sup> *Cutscenes* são cinemáticas inseridas no jogo geralmente com o único objetivo de desenvolver a estória mostrando interações que não podem ser mostradas por *gameplay* ou que precisam mostrar expressões faciais dos personagens. Nestes momentos o jogador não pode controlar nenhum personagem. Veremos mais sobre *cutscenes* no capítulo 2.3.3

quebrava e parte da tela passava a exibir apenas símbolos e pontos. Não é preciso dizer, claro, que ao chegar nessa parte o jogador perdia quaisquer níveis de suspensão de descrença que havia conquistado.

**Figura 2 - Captura de tela de *Pac-Man* no nível 256**



Fonte: Namco (1980)

Em 1982 surgiu o primeiro console de vídeo game de sucesso, o Atari 2600. Para ele foram lançados uma série de jogos que já faziam sucesso nos *arcades* em bares e fliperamas, como o já citado *Pac-Man*, mas também os famosos *Space Invaders* (1978), *Adventure* (1980) ou *Breakout* (1976). Nesta época, os cartuchos dos jogos utilizados no console suportavam um armazenamento de até 4 kB, mas alguns conseguiam estender essa capacidade para até 16 kB. Para se ter uma ideia, o arquivo .PDF de um livro de 200 páginas atualmente chega a ser mais de 50 vezes maior do que isso.

As evoluções tecnológicas dos anos seguintes começaram a ampliar a capacidade de processamento dos consoles de vídeo game cada vez mais. Em 15 de julho de 1983 surgiu no Japão o primeiro console da Nintendo, o Famicon (mais tarde levado aos EUA como Nintendo Entertainment System ou NES). Agora a liberdade criativa dos criadores de jogos passava a ser maior, pois a quantidade de pixels que podiam ser disponibilizadas em uma tela era maior e a paleta de cores capaz de ser processada pelo NES era superior a dos seus antecessores.

Foi no NES que surgiu o jogo que viria a mudar a forma como toda a indústria era vista: em 13 de setembro de 1985 nascia Super Mario Bros. Até o momento já haviam surgido jogos que sabiam trabalhar relativamente bem com a paleta de cores ou até a capacidade de inserção de uma trilha sonora disponível em seus consoles, no entanto, nenhum havia encontrado uma

boa forma de apresentar níveis de progressão do jogador. É aqui que Shigeru Miyamoto, criador do jogo, se consagrou: agora o principal objetivo não mais era conseguir a maior pontuação possível, mas sim salvar a princesa das garras de um poderoso vilão.

**Figura 3 - Captura de tela de Super Mario Bros na conclusão de um castelo**



Fonte: Nintendo (1985)

Logo depois dos irmãos Mario, outros títulos que marcaram a história dos *video games*, como *The Legend of Zelda* (1986) e *Final Fantasy* (1987), passaram a aprofundar ainda mais a tentativa de fazer com que jogos contassem estórias com uma profundidade narrativa maior, mas as limitações tecnológicas ainda não lhes permitia sair da visão em terceira pessoa, prendendo o jogador em universos que não passavam de duas dimensões (2D).

Logo depois, na década de 1990, o cenário começava a mudar com o constante avanço da capacidade computacional e de armazenamento: agora os jogos podiam ser salvos, executados e fabricados em uma escala ainda maior com o CD-ROM (do inglês “Disco Compacto - Memória Somente de Leitura”). “Enquanto ele [o CD-ROM] era mais lento do que um cartucho, ele podia armazenar uma ‘tonelada’ de conteúdo, e permitia que você reproduzisse músicas com qualidade em CD” (HANSEN, 2016, s.p., tradução nossa).

O primeiro jogo de sucesso a aproveitar as capacidades do CD-ROM foi *Myst* (1993), um jogo do gênero *puzzle* (quebra-cabeças) que acabou se tornando também o pioneiro no aproveitamento de cenários construídos em 3 dimensões (3D), agora com a profundidade de campo e gráficos mais foto realistas. O sucesso de *Myst* foi tamanho que ele se tornou o primeiro jogo de computador a vender mais de 5 milhões de cópias, chamando tanto a atenção



de outros mercados ao ponto de, segundo Hansen (2016), também ser o primeiro a ser considerado uma forma de arte entre críticos.

**Figura 4 - Cenário de Myst**



Fonte: Cyan (1993)

Outros jogos como *Wolfenstein 3D* (1992) e *Doom* (1993) tiveram muita relevância por serem títulos que popularizaram os jogos em 3D e o gênero de tiro em primeira pessoa (*first person shooter* ou o mais popular “FPS”). Mais tarde, a influência seria tamanha que até mesmo o popular diretor de cinema Steven Spielberg (diretor de *E.T.: O Extraterrestre*, 1982) viria a lançar a sua própria franquia de FPS: *Medal of Honor* (1999), focada em contar histórias baseadas nas batalhas da Segunda Guerra Mundial.

Em 11 de maio de 1997 ocorreu um evento que marcou a história como um dos mais importantes na demonstração de como a inteligência artificial passou a se tornar um aspecto definidor quanto ao potencial dos computadores. Conforme conta Newborn (1996), pela primeira vez um computador venceu Garry Kasparov em uma partida de xadrez, a máquina da IBM havia sido batizada como “*Deep Blue*” (do inglês “Azul Profundo”). Kasparov é considerado por muitos o maior enxadrista de todos os tempos, mas ele não conseguiu derrotar o computador, que tinha um poder de processamento capaz de calcular 200 milhões de movimentos possíveis em um único segundo.

Na época em que *Deep Blue* derrotou Kasparov, a inteligência artificial já era um elemento utilizado em jogos, em especial para definir como NPC’s<sup>11</sup> (personagens não-

<sup>11</sup> *Non-Player Character* (NPC) é um personagem de um jogo que não pode ser controlado pelo jogador. Ele pode ser dotado ou não de inteligência artificial. Sua função pode ser tanto narrativa quanto prática, ou seja, ele pode tanto interagir com o jogador para desenvolver a história como pode simplesmente ser um inimigo ou parte do cenário, como uma pessoa aleatória em uma multidão.

jogáveis) deviam se comportar, no entanto, o potencial de autonomia e tomada de decisão dos personagens não-controlados por jogadores passou a se mostrar ainda maior, conforme afirma Oliveira (2018). De acordo com Millington e Funge (2009), a partir deste momento a inteligência artificial passou a ser um verdadeiro artifício publicitário para jogos, que competiam entre si para mostrar qual jogo conseguia entregar NPCs mais inteligentes, aumentando a sensação de realidade na simulação.

Em um vídeo, o canal do *YouTube* “IA and Games” (ANEXO C) explica como os designers do jogo *GoldenEye 007* (1997) utilizaram elementos de programação para fazer com que personagens com papéis diferentes reagissem de formas distintas quando o protagonista aponta uma arma para eles. Em alguns casos, eles podem reagir atirando se tiverem uma arma, podem cooperar levando o jogador para algum local diferente ou simplesmente fugir. Cada reação é baseada na forma como o jogador decide abordar o NPC, trazendo um nível de interatividade para o jogo baseado em inteligência artificial, o qual eleva as possibilidades narrativas da obra ao adicionar diferentes camadas de significação baseadas em atitudes do próprio jogador.

Nos anos 2000, os computadores continuavam evoluindo suas capacidades computacionais, que ficavam cada vez maiores e, com isso, os jogos passavam a ter gráficos mais próximos da realidade e inteligências artificiais ficavam cada vez mais randômicas. Tais alterações podem ter sido de grande impacto no potencial de suspensão de descrença dos jogos, aprofundando as narrativas abordadas e adicionando camadas de complexidade tanto para os personagens quanto para as histórias.

**Figura 5 - Evolução gráfica da personagem Lara Croft desde o primeiro jogo da franquia Tomb Raider (1996) até Shadow of the Tomb Raider (2018)**



Fonte: greenmangaming.com (2020)

Enquanto diversos títulos se tornavam cada vez mais sofisticados gráfica e narrativamente, um aspecto que vinha naturalmente evoluindo com isso é o da imersão, que chegou a outro nível na indústria dos *video games* quando, em setembro de 2010, a Sony lançou seu mais novo periférico para o *PlayStation 3*: o *PlayStation Move*, que permitia ao jogador controlar seus personagens no vídeo game através de seus movimentos, que eram capturados por dois controles presos um em cada mão.

Logo depois do lançamento do *Move*, em novembro de 2010 a Microsoft também chegou ao mercado de jogos com captura de movimentos com um dispositivo ainda mais avançado: o Kinect, que não precisava de controles nas mãos dos jogadores, pois utilizava uma câmera que, segundo a desenvolvedora, funcionava com um sensor de profundidade infra vermelho capaz de detectar 48 pontos de articulação do corpo humano e, assim, registrar movimentos do jogador com muita precisão.

**Figura 6 - Jovem jogando Kinect Adventures**



Fonte: guio3, YouTube (2012)

A tecnologia que viria a ampliar as capacidades dos jogos com captura de movimento foi a da realidade virtual (ou VR, do inglês *Virtual Reality*), que já vinha sendo estudada e testada por diversas empresas de tecnologia desde os anos 90. Em 1994, por exemplo, a Sega lançou o Sega VR, o primeiro capacete de realidade virtual e, mais tarde, em 1995, a Nintendo lançou sua própria versão do produto, o *Virtual Boy*. Embora fossem novidades que agitaram o mercado de jogos, em pouco tempo a tecnologia foi abandonada, pois ambos causavam dores de cabeça e náuseas nos jogadores. Para explicar do que se trata essa tecnologia, Hansen explica que:

Ela [a realidade virtual] funciona com a utilização de um headset [similar a um capacete] que possui dois monitores, um para cada olho. Tem fones de ouvido estéreo de alta qualidade e rastreamento de movimento de cabeça de 360 graus. Quando você move a cabeça para olhar ao redor, o jogo responde, e você sente que está no jogo, não apenas jogando (HANSEN, 2016, s.p., tradução nossa)

Com o lançamento do *Oculus Rift* (2016), o primeiro *headset* de realidade virtual que foi capaz oferecer uma experiência prolongada sem náuseas ou dores de cabeça, o VR passou a se tornar um meio pelo qual diversas desenvolvedoras de *video games* tentaram e continuam tentando ampliar as formas de jogar. Muitos jogos populares, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), foram inicialmente lançados como títulos desenvolvidos para computadores e consoles tradicionais, mas acabaram sendo relançados (no caso de *Skyrim*, em 2017) com adaptações para funcionarem em aparelhos VR.

As possibilidades tecnológicas têm contribuído significativamente para que os jogos continuem se tornando formas de narrar cada vez mais complexas e, como sugere Hansen (2016), é virtualmente impossível saber como será o futuro da nova mídia. Para o autor, o fato dos jogos atualmente já serem utilizados até mesmo na educação, como formas de tornar o processo de aprender mais interessante, é um forte indício de que as transformações da narrativa dos games seja promissora. Em um exercício de futurologia, o autor afirma: “O que veremos no futuro será semelhante ao que vemos agora, só que será MUITO mais imersivo. As experiências nos farão sentir cada vez mais como se fizéssemos parte dos jogos que jogamos” (HANSEN, 2016, s.p., tradução nossa)

É interessante pontuar que, em jogos como *The Last of Us* ou outros títulos que focam de maneira mais vigorosa em sua narrativa, e não tanto em aspectos do *gameplay*<sup>12</sup> com mecânicas diferentes e formas inusitadas de se atingir um objetivo, as histórias se aproximam cada vez mais das maneiras como o cinema conta suas próprias histórias. Ou seja, tendem a centrar-se no desenvolvimento, no aprofundamento de seus personagens e na trama, focando menos nas formas diferentes de adicionar mais ação às cenas rasas de perseguições explosivas.

Essa complexificação vem de uma aparente tentativa de aproximação dos jogos com o cinema e o seu compromisso desenvolvido ao longo da história da sétima arte com enredos mais complexos. Essa aproximação, no entanto, não é uma novidade, pois, enquanto se desenvolviam em seus primeiros anos de surgimento, outras formas de narrar buscaram nas

---

<sup>12</sup> Segundo Ribeiro (2013, p.46), “*Gameplay* é o ato de jogar em si. Quando se joga, quando se está interagindo com o software que é o vídeo game, se está experimentando o *gameplay*. Sem *gameplay*, não há jogo, mas outra coisa”

artes já consolidadas aspectos para se inspirarem e chamarem de seus. Conforme observa Piccinin (2012), ao longo das diferentes épocas, determinadas formas narrativas tiveram uma predominância hegemônica sobre outras, no entanto, na contemporaneidade essa característica parece não mais existir, passando a ser mais comum uma “hibridização” de múltiplas plataformas. Segundo a autora, este é um movimento “que já começa com o surgimento da linguagem audiovisual ainda na virada do século XIX para XX. Primeiro com a fotografia e depois com o cinema” (PICCININ, 2012, p.77).

Tal hibridização também passa a ser bastante identificável nos jogos que, cada vez mais, buscam formas de criar narrativas que se aproximam muito dos modelos narrativos que vemos no cinema, deixando de ser apenas uma tecnologia atrelada a um propósito exclusivamente de entretenimento. Portanto, da mesma forma que a fotografia ou o teatro inspiraram profundas mudanças no cinema, a sétima arte também é uma fonte de inspiração para os jogos.

### **3.3 Tempo, estrutura e recursos narrativos dos jogos**

Para Motta (2013), narrar é “[...] relatar eventos de interesse humano enunciados em um suceder temporal encaminhado a um desfecho. Implica, portanto, narratividade, uma sucessão de estados de transformação responsável pelo sentido”. Ou seja, parte importante da narrativa é sua sequência temporal, que nos jogos funciona de forma diferente do que a maioria dos demais meios, pois, na maioria dos títulos, o desenrolar de novos acontecimentos dependem de ações do protagonista. Em *The Last of Us*, por exemplo, o dia não passa a ser noite se o personagem ficar parado em um único lugar por várias horas, sem interagir com o cenário ou avançar para os próximos desafios.

Conforme Ribeiro (2013), a narrativa apresenta quatro diferentes tipos de tempos, dos quais todos estão presentes nas narrativas de jogos. Na maioria dos títulos lançados na indústria é possível identificar um aspecto de passagem de tempo através da ordem de eventos e o tempo que duram. Praticamente todos buscam encontrar um período histórico para se encaixarem, em especial na franquia *Assassin's Creed*, na qual cada jogo é ambientado em um período da história real. Em alguns games também temos histórias que se passam dentro da cabeça do personagem ou em seus sonhos, bem como podem ter uma forma de passagem de tempo totalmente particular à sua proposição, como em alguns *sandbox*, nos quais a história não depende de uma passagem de tempo definida pelo narrador (designer) para acontecer, mas sim do ritmo que o jogador decide tomar. Sobre estes tipos, Ribeiro explica que

[...] a narrativa apresenta quatro diferentes tipos de tempo: o tempo cronológico, medido em horas, dias, meses, séculos etc.; o tempo histórico, referente ao período histórico no qual se passa a história, como renascença, idade da pedra, futuro etc.; o tempo psicológico, que diz respeito ao tempo vivido e sentido por um personagem, que se passa apenas em seu interior, em sua mente; e por fim, o tempo do discurso, que resulta do tratamento dado à narrativa pelo autor, é o modo como este escolhe contar a história [...] (RIBEIRO, 2013, p.69)

A escolha de avançar nas horas do dia, portanto, depende exclusivamente da maneira como o designer ou programador do jogo pretende que isto aconteça. Por se tratar de um programa computacional, é possível decidir se um dia leva 24 horas ou 30 minutos de nosso espaço-tempo para avançar. Da mesma forma, o designer também pode decidir que o dia virará noite somente quando o protagonista alcançar determinado objetivo ou chegar em determinada posição.

Ao discorrer sobre o modo de funcionamento da passagem de tempo no jogo *Shenmue* (1999), Gomes (2009) faz uma relação entre o romance grego de aventura e os jogos, sobre como ambos param o tempo físico para engajarem em uma batalha. Seguindo essa visão, ela aponta que “Fora do espaço-tempo onde se davam as lutas do herói contra os obstáculos que surgiam, nada de narrativamente importante acontecia e nenhuma referência espacial e/ou temporal em relação aos elementos que iniciaram a jornada [...] era levada em consideração” (GOMES, 2009, p.71).

Em uma análise similar da narrativa nos jogos *Doom* e *Myst*, ambos lançados em 1993, Manovich (2001) também observa como funciona a passagem de tempo nos títulos e conclui que

[...] a narrativa e o tempo em si são equivalentes ao movimento pelo espaço tridimensional, à progressão por ambientes, níveis ou mundos. Em contraste com a literatura moderna, teatro e cinema, que se constroem em torno de tensões psicológicas entre personagens e movimento no espaço psicológico, esses jogos nos remete a formas ancestrais de narrativa, mas quais a trama é impulsionada pelo movimento do herói através do espaço, viajando por terras distantes para salvar a princesa, achar o tesouro, vencer o dragão e assim por diante (MANOVICH, 2001, p.245, tradução nossa)

É possível dizer, portanto, que diferentemente de outros meios, como o cinema ou a literatura, nos quais a passagem de tempo tende a seguir um padrão determinante para o fluxo da narrativa, nos jogos lineares como *The Last of Us* este processo é determinado única e exclusivamente pelo ritmo que o jogador decide tomar ao atravessar cada novo cenário. A exceção, porém, são outras estruturas narrativas como o *sandbox*, na qual a passagem de tempo segue um padrão que simula o de um relógio real, com passagem de horas bem definidas e até

mesmo mudanças climáticas mesmo sem que o jogador interaja, pois, neste caso, a passagem de tempo independe das interações do jogador.

### 3.3.1 A liberdade como estrutura narrativa nos jogos

Ao tentar identificar um padrão na forma como jogos estruturam sua narrativa, Picucci (2014) concluiu que existem quatro modelos básicos de estrutura narrativa em jogos: 1) Pré-estabelecida, 2) Descoberta, 3) *Sandbox* e 4) Gerada por computador.

1) **Estrutura narrativa pré-estabelecida:** Também chamada de “narrativa de progressão” por autores como Juul, este é um dos modelos mais comuns na indústria de jogos. Ele se refere ao alto controle que o designer tem sobre as possibilidades que o jogador pode encontrar durante a jogatina. O termo “pré-estabelecida” se refere a como o jogo vai entregando ao jogador gradualmente as pequenas partes da história conforme ele vai atingindo certos objetivos ou chegando em determinados locais. “À medida que os jogadores atingem certos pontos de verificação durante o jogo, a próxima sequência da história pertencente à trama principal é acionada e eles seguem um caminho imutável do início ao fim” (PICUCCI, 2014, p.106, tradução nossa). Ou seja, aqui existe um alto grau de linearidade, sem muitas possibilidades para que o jogador explore muito além do que é o objetivo narrativo do jogo.

Interatividades randômicas com outros personagens praticamente não existem nesta estrutura e, quando existem, possuem um impacto baixo no desenrolar da estória. As cinemáticas (*cutscenes*) pré-estabelecidas são outra característica fundante, acionadas em pontos pré-determinados do jogo para gerarem impacto dramático na estória no momento certo, as quais serão sempre as mesmas, não importa o quantas vezes for jogada a mesma parte. Geralmente as *cutscenes* são formas de levar o jogador para outro cenário, criando separações temporais e espaciais na narrativa.

2) **Narrativas de descoberta:** Apresentam um nível maior de liberdade para o jogador quando se trata de exploração espacial. Aqui o avanço da estória depende ainda mais das decisões do jogador, mas ela não é tão dirigida pelo designer, que permite o surgimento de histórias paralelas ou histórias com múltiplas ramificações, que terão resultados que dependam da forma como o jogador vai abordando os acontecimentos. “Nesse caso, a ordem com a qual os eventos da história paralela são narrados não é fixo, mas pode variar de acordo com a maneira como os jogadores decidem explorar o mundo do jogo e / ou interagir com outros NPCs” (PICUCCI, 2014, p.107, tradução nossa).

Este é um modelo bastante comum nos jogos do gênero RPG (*Role Playing Game*, veremos uma definição adiante), nos quais o jogador consegue obter mais detalhes sobre a história que está vivenciando na medida que interage com outros personagens, que podem lhe dar tanto informações irrelevantes quanto ricas. Por exemplo: o jogador pode encontrar um NPC em sua jornada com o qual a interação é apenas opcional, no entanto, caso ele inicie um diálogo com o personagem, ele pode acabar recebendo uma dica, um item especial, ou pode ser informado sobre qual é o ponto fraco de seu próximo inimigo.

3) **Narrativa *sandbox***: Também chamada de “mundo aberto”, essa é uma estrutura em que o jogo oferece tanta liberdade ao jogador que, para alguns, a história pré-estabelecida e definida pelo designer pode ser completamente ignorada, pois a quantidade de interações que o jogador pode realizar com outros personagens é grande o suficiente para entreter o jogador ao ponto dele mesmo criar sua narrativa. Aspectos randômicos também são levados ao extremo, com a possibilidade de NPCs terem uma vida e seguirem uma rotina independentemente de serem abordados pelo jogador. Como já citado anteriormente, aqui o tempo passa independentemente das ações do jogador, ou seja, se ele ficar parado em um mesmo local, as horas no jogo vão passar e, em alguns casos, o clima também poderá mudar.

Talvez os jogos mais conhecidos que são baseados nessa estrutura são os da saga *Grand Theft Auto* (GTA), que oferece uma gama enorme de atividades que o jogador pode realizar ignorando completamente a sua história principal. Em *Grand Theft Auto V* (2013), por exemplo, você pode ir ao cinema para assistir um filme, convidar um amigo (virtual, claro) para sair e beber em um bar até passar mal, praticar esportes como tênis ou golfe, ir até o parque de diversões e aproveitar uma montanha russa ou então invadir uma base militar e roubar um jato super sônico para destruir tudo o que ver pela frente. Todas essas interações não possuem impacto algum na história principal do jogo, mas todas são interações que permitem ao jogador criar suas próprias narrativas se assim ele quiser.

Embora Picucci não cite, é possível dizer que existe mais uma sub-estrutura dentro do *sandbox*: a narrativa gerada de forma procedural, como a vista em *Minecraft*. Neste jogo o mundo no qual o jogador é inserido é gerado de forma procedural, ou seja, o mapa não possui um limite e vai sendo expandido randomicamente conforme o jogador o explora. Os novos terrenos que o jogo vai criando, no entanto, não são totalmente randômicos e ilimitados, eles seguem uma série de regras determinadas por um algoritmo para que possuam um ambiente coerente e transitável, bem como geram até o equivalente a 12 milhões de blocos do ponto de criação do mapa, o equivalente a cerca de 35 dias de jogatina, mas é possível que o jogo comece a quebrar e gerar *bugs* antes disso.



4) **Narrativa gerada por computador:** é majoritariamente vista em jogos do gênero de simulação, nos quais não existe uma história pré-estabelecida, apenas os aspectos e regras que tentam ao máximo simular objetos e situações reais. “A narrativa gerada é representada pela combinação de eventos resultantes da escolha dos jogadores pelas regras e condições iniciais, através de muitas variáveis que afetam o desenvolvimento do sistema simulado” (PICUCCI, 2014, p.111, tradução nossa). Outro tipo de jogo que é baseado nessa estrutura são os chamados “god games”, no qual o jogador é uma espécie de entidade que controla vários personagens por uma visão superior, como os da saga *The Sims*.

Os jogos de estratégia baseados em turno, como *Sid Meier's Civilization VI*, também se encaixam nesta estrutura, pois neste caso o jogador pode escolher uma antiga civilização inteira para controlar desde os tempos das cavernas até a contemporaneidade. Ele deve tentar guiar suas cidades através das eras e, com isso, o jogador cria a própria narrativa de sua civilização, na qual ele pode escolher buscar se tornar uma potência mundial através da religião, da guerra, da cultura ou da ciência.

Partindo das explicações sobre as estruturas propostas por Picucci, podemos concluir que *The Last of Us* melhor se encaixa na “pré-estabelecida”, que é a mais comum entre jogos focados em uma história pelas possibilidades que ela dá ao designer em controlar a experiência e as emoções do jogador. “À medida que os jogadores atingem certos pontos de verificação durante o jogo, a próxima sequência da história pertencente à trama principal é acionada e eles seguem um caminho imutável do início ao fim” (PICUCCI, 2014, p.106, tradução nossa). Independente das ações que o protagonista tomar ou os objetos ou personagens com os quais interagir, ele só vai avançar na história quando chegar no ponto em que o designer escolheu ser crucial para o desenrolar da próxima cena que ele pretende mostrar.

### 3.3.2 Gêneros: definindo as diferenças entre jogos

Ao tentar dividir os jogos de forma a poder agrupá-los, Fragoso (1996) propõe que existem duas categorias de gêneros: os “Jogos de Reação Física”, que são baseados nas habilidades que o jogador tem em controlar mecanicamente seu personagem e os “Jogos de Planejamento Estratégico”, que permitem ao jogador mais tempo para pensar antes de tomar suas decisões.

Na categoria dos “Jogos de Reação Física”, Fragoso (1996) lista os gêneros *Run Away* (fuja), como o clássico *Pac-Man* (1980), no qual o jogador precisa utilizar suas habilidades para fugir de inimigos que o perseguem, um gênero que quase não é mais publicado atualmente;

*Shoot-em-up's* (jogos de tiro), no qual o principal objetivo é destruir o maior número de inimigos utilizando armas, como em *Doom* (1993); *One-on-one Combat* (luta), em que dois jogadores se enfrentam em uma luta um contra um, como os jogos da saga *Mortal Kombat*; *Sport Sims* (esportes), que são basicamente jogos que simulam esportes tradicionais, como faz com futebol a saga *Pro Evolution Soccer* ou com o basquete a *NBA2K*; *Plataforma*, que abrange jogos focados na aventura de personagens através de labirintos parecidos como os do gênero *Run Away*, mas geralmente em cenários mais complexos, com construções, andaimes e escadas; e, por fim, *Corrida*, que também se aproxima do gênero *Sport Sims*, mas este mais focado em corridas de carros, sejam elas legais, em pistas de autódromos, ou ilegais, em ruas e rodovias.

Já nos “Jogos de Planejamento Estratégico” a autora divide os gêneros em duas subcategorias: as de lógica abstrata (*abstract logic*) e as baseadas em histórias (*plot-based*). A primeira subcategoria se refere aos jogos mais simples, como jogos de cartas, jogos de tabuleiros e quebra-cabeças, mas também os “*God Games*”, nos quais o jogador controla personagens, veículos ou equipamentos como controlaria as peças de um tabuleiro, mas em uma forma mais abstrata, como é o caso da saga *The Sims*, que permite ao jogador fundar e controlar uma família, atravessar suas gerações e construir ou comprar suas casas.

Na subcategoria que Frago (1996) chama de “baseados em histórias” estão os gêneros que costumam possuir um aprofundamento narrativo maior, como o RPG (*Role Playing Game*), inspirados nos antigos RPGs de mesa, nos quais existe um sistema de progressão e aperfeiçoamento do protagonista, bem como uma história cheia de possibilidades e ramificações, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011); *Text Adventures*, um gênero extremamente arcaico que fazia sucesso no início da história dos jogos, pois ele simulava uma partida de RPG de mesa por linhas de texto no computador; e *Puzzle Adventure*, comumente chamado apenas de “Aventura” ou, em alguns casos, de “Ação e Aventura”, no qual o jogador atravessa uma série de cenários cheios de desafios e inimigos que tentam barrar a sua progressão, como na popular série *Uncharted*, bastante inspirada nos filmes da saga *Indiana Jones*.

Vale destacar que as categorias propostas por Frago são bastante úteis até hoje, mas como sua contribuição é de 1996, novos gêneros de jogos acabaram surgindo, sendo a maioria deles subgêneros destes já listados. Exemplos são *Survival Horror* (horror e sobrevivência) que misturam elementos de ação e aventura com cenários e inimigos assustadores, como é o caso de *The Last of Us*, ou os *Turn Based Strategy* (estratégia baseada em turnos ou TBS), nos quais o jogador precisa tomar decisões e escolher estratégias em uma partida dividida em turnos, como o já citado *Sid Meier's Civilization VI*, que também se encaixa aqui.

Da mesma forma, também existem alguns gêneros desenvolvidos exclusivamente para serem jogados online, como os *Multiplayer Online Battle Arena* (Arena de Batalha Online Multijogadores ou MOBA), em que duas equipes se enfrentam em uma arena até que uma das duas consiga invadir a base inimiga e destruir sua torre principal. Existem também os *Hero Shooters*, que são jogos de tiro em primeira ou terceira pessoa baseados na conquista de um objetivo pelos jogadores e seus personagens com habilidades especiais.

### 3.3.3 Recursos narrativos: como jogos contam histórias?

Independentemente de sua estrutura narrativa ou gênero, os jogos utilizam determinados recursos para contarem suas histórias. De acordo com Ribeiro (2013), existem quatro tipos principais de recursos narrativos em jogos, sendo eles, em uma ordem do menos interativo para o mais interativo: a) *cutscenes*, b) *quick time events*, c) *scripted events*, e d) inteligência artificial através do *gameplay*. Nenhum deles, no entanto, elimina a possibilidade do outro ser aplicado, existem, inclusive, muitos jogos que utilizam todos. Vamos entender como funciona cada um a seguir.

a) ***Cutscenes*** são literalmente pequenas cenas filmadas em 2D ou 3D inseridas no jogo para causarem impacto narrativo. Existem dois tipos delas: as pré-renderizadas, que são basicamente pequenos vídeos; e as produzidas a partir da *engine* (motor gráfico) do próprio jogo, que permitem uma semelhança maior entre a qualidade gráfica do jogo e a da cena, bem como uma transição mais fluida entre *gameplay* (veremos o conceito a seguir) e *cutscene*.

Muitos estudiosos criticam fortemente o uso de *cutscenes* por este ser um recurso invasivo demais, que tirara o controle do personagem das mãos do jogador, indo contra o próprio princípio de interatividade que é tão fundante aos jogos. Outros, no entanto, conforme afirma Ribeiro (2013, p.47), veem nestas cenas a pausa necessária entre cada novo cenário, uma pausa dramática para o fornecimento de informação visual e construção de suspense, elementos estes que não seriam possíveis de serem transmitidos através de *gameplay* pura.

b) ***Quick Time Events*** (QTE) ou eventos de tempo rápidos são quase o mesmo que *cutscenes*, mas com a diferença de que o jogador pode interagir pressionando uma sequência de botões ao longo da cena, os quais, se apertados corretamente, influenciam a forma como a cena se desenrola. A crítica a este recurso é basicamente a mesma: novamente o controle do personagem é tirado das mãos do jogador e sobram a ele meras escolhas que alteram uma sequência de cenas, como se fosse um simples filme alguns pontos de interação.

Para o autor, os QTE “guardam uma estreita relação com os antigos livros *Choose your own adventure*, pois, assim como estes, permitem que a história se ramifique a partir das escolhas feitas pelo jogador” (RIBEIRO, 2013, p.48). Ou seja, elas adicionam diferentes resultados para uma mesma cena, mas podem tanto determinar efeitos que vão influenciar o restante da estória do jogo como também podem não ter efeito algum além do dramático quando acontecem.

c) *Scripted events* ou eventos roteirizados são ações ou eventos que são desencadeadas quando o jogador chega em um determinado local, realiza determinada ação ou quando determinado tempo se passa. Essa reação é gerada a partir de um algoritmo que identifica quando o jogador atingiu o objetivo que o designer queria e, portanto, interações pré-programadas podem ser desencadeadas.

Um jogo que aplica muito bem os *scripted events* é *Half-Life 2* (2004), pois em momento algum o jogador perde o controle do protagonista e todos os eventos dramáticos que se sucedem são executados através do próprio *gameplay*, com personagens realizando gestos e iniciando diálogos sem que uma cena invada a tela e tire o controle do jogador sobre o protagonista Gordon. Em contrapartida, no entanto, o jogo é repleto de pausas em que a mensagem “carregando” aparece na tela para que o computador possa carregar os gráficos e texturas do cenário no qual o jogador será inserido a seguir. Em jogos com *cutscenes*, esses carregamentos acontecem justamente enquanto as cenas estão sendo mostradas para o jogador, que voltará a controlar o personagem já no novo cenário.

d) **Gameplay e Inteligência Artificial (IA)** são os elementos narrativos intrínsecos ao próprio processo de jogar. Segundo Ribeiro (2013, p.46), “*Gameplay* é o ato de jogar em si. Quando se joga, quando se está interagindo com o software que é o vídeo game, se está experimentando o *gameplay*. Sem *gameplay*, não há jogo, mas outra coisa”. Ou seja, este é o elemento mais fundamental dos jogos e a sua mais inerente forma de narrar. É através do *gameplay* e com a ajuda da inteligência artificial dos NPCs que ocorre a agência, a sensação de que nossas interações estão gerando reações dentro do universo do jogo.

Sobre a importância da IA na construção narrativa dos jogos, Piccuci afirma que

o conteúdo da história é entregue principalmente pelos agentes sintéticos do jogo e pelos elementos do mundo, os quais respondem aos algoritmos de IA que controlam as interações com o jogador. Esses elementos são programados para reagir à entrada dos jogadores através de um conjunto pré-determinado de respostas, incluindo a entrega de informações da história. Isso pode ocorrer através de narrativas orais e escritas explícitas (diálogos, registros gravados, texto escrito), [...] bem como simplesmente através de eventos que são consequências da interação dos jogadores com o mundo do jogo (PICUCCI, 2014, p.105, tradução nossa)

A inteligência artificial, que controla os personagens não-jogáveis e demais elementos animados do jogo dotados de aleatoriedade, é parte fundamental do processo de suspensão de descrença, pois ela é a responsável por compor a maioria dos elementos do mundo do jogo que independem de interações do jogador. Ribeiro (2013), inclusive, afirma que o jogo ideal seria o baseado única e exclusivamente em inteligência artificial e *gameplay*, pois esta seria a forma mais completa de um jogo simular nossa realidade.

#### 4 ESTRATÉGIA METODOLÓGICA

Para adentrarmos no ambiente exploratório deste trabalho, é necessário entender como será realizada a análise que se dará a seguir, que terá como objeto de estudo a narrativa do jogo eletrônico *The Last of Us*. Em princípio, a decisão de realizar um olhar exploratório sobre o objeto se dá pela necessidade identificada pelo autor de avançar o debate sobre como os jogos e suas narrativas são vistos em especial pelo público geral, que tende a ser um consumidor de outras mídias, como o cinema, a literatura ou a música, mas que não possui uma aproximação da indústria dos *games*.

É bastante comum, inclusive, que jogos sejam vistos como uma forma menor de arte ou, em casos mais extremos, um mero passatempo de crianças, adolescentes e jovens adultos. Com a análise a seguir, pretende-se mostrar que existe um alto nível de sofisticação da narrativa dos jogos especialmente nas últimas décadas, como visto no capítulo em que resgatamos a história dos jogos eletrônicos e sua evolução tecnológica, e que, portanto, é impossível ignorar essa nova mídia como um novo ambiente capaz de aferir sentidos e ampliar o debate sobre assuntos importantes, como sobre sexualidade ou o papel da mulher na sociedade.

Estudando narratologia, identificou-se um referencial teórico através do qual foi possível sustentar o argumento de que os jogos são uma forma de narrar e, para tanto, mostram como a ficção utiliza nossa realidade para tornar seus mundos possíveis mais críveis. Da mesma forma, buscamos atrelar a característica da imersão, aprofundada na mídia digital através da interatividade, como um efeito prático dos jogos no processo de contarem suas histórias, identificando quais são os recursos que utilizam para desenvolver sua narrativa.

É possível dizer, portanto, que seguimos um caminho como o proposto por Juremir Machado da Silva (2010). Depois de termos o primeiro contato com a base teórica que fundamenta este trabalho, nos deparamos com a fase de estranhamento do objeto, quando observamos nele características que possam justificar uma análise, como a constatação de que *The Last of Us* provavelmente conta sua história de uma forma diferente dos jogos de sua época. Depois, passamos para a fase de entranhamento, quando nos rodeamos do objeto buscando identificar nele onde a teoria se sobressai, jogando e assistindo vídeos sobre o jogo para prestar atenção em todos os detalhes de sua narrativa. E, por último, realizamos o desentranhamento, quando deixamos de olhar apenas para o objeto e organizamos as constatações deste trabalho, buscando atribuir ao *game* relações com as teorias já citadas.

Ao partirmos para a análise, buscaremos inicialmente ambientar o leitor que não conhece o objeto estabelecendo quais são suas premissas básicas enquanto uma obra de ficção e

enquanto jogo, de modo a permitir que os que não conheçam *The Last of Us* possam ter uma ideia do que o jogo se trata e, assim, acompanhar a argumentação que sustentará essa análise.

Logo após, passaremos para um estudo sobre como o jogo desenvolve sua estória através de seu enredo e de seus personagens. Mostramos aqui como ele utiliza elementos da nossa realidade para ampliar o que Eco (1994) vê sobre o conceito de “suspensão de descrença” (Coleridge:2018) do jogador, seja transformando aspectos biologicamente acurados em ficção, ou então através de personagens complexos, que ignoram paradigmas de heróis planos, utilizando como principal exemplo o fato de Joel ser um protagonista egoísta.

Mais adiante, passaremos a analisar as mecânicas e recursos que o jogo utiliza para contar sua estória e aferir sentidos, em especial olhando sob a ótica de Ribeiro (2013) e os recursos que o autor lista como sendo os principais através dos quais jogos desenvolvem uma narrativa. Neste mesmo espaço, passaremos a demonstrar como os designers do jogo buscaram atingir um balanço entre os diferentes recursos disponíveis para que a estória seja contada, de modo que nenhum deles sobressaia um sobre o outro e cada um tenha sua função.

Por último, mas não menos importante, demonstraremos como o jogador participa do desenrolar da estória e como suas ações geram reações no jogo que o ajudam a entender melhor os personagens e as relações que desenvolvem. Aqui teremos como base fundamental o conceito de “agência”, cunhado por Murray (2003) em sua definição dos prazeres característicos da mídia digital, o qual também nos é de grande valia para entender como o jogo desenvolve efeitos de imersão no jogador.

A análise que se dará a seguir, portanto, é um apanhado das teorias abordadas ao longo dos capítulos anteriores que formam uma única lente através da qual passaremos a observar *The Last of Us*, tendo como objetivo norteador entender a forma através da qual o jogo apresenta sua narrativa e como o jogador participa ativamente do processo de aferir sentidos à estória.

#### **4.1 Explicando e ambientando *The Last of Us***

Objeto deste estudo, *The Last of Us* é um jogo lançado inicialmente como um título exclusivo para o console de vídeo game *PlayStation 3*, desenvolvido pela *Naughty Dog* e publicado pela *Sony Computer Entertainment*. O diretor criativo, escritor e principal responsável pela narrativa do jogo é Neil Druckmann, que também é conhecido na indústria dos jogos por ser codiretor em alguns títulos de outra saga de sucesso desenvolvida pela mesma empresa e exclusiva dos consoles *PlayStation: Uncharted*.

Comumente *The Last of Us* é classificado como um jogo em terceira pessoa (ponto de vista do jogador), dos gêneros ação, aventura e *survival horror* (sobrevivência com elementos de terror). O jogador controla a filha do protagonista, Sarah, por alguns minutos do prólogo, posteriormente assume o papel de Joel pela maior parte da história e, mais tarde, irá controlar Ellie também. Nenhum outro personagem é controlável.

A história do título é ambientada em 2033, em um Estados Unidos da América pós-apocalíptico, que passou por uma pandemia global do fungo *Cordyceps*, que infecta o cérebro de humanos e toma conta de seu corpo, tornando-os uma espécie de mortos-vivos, de forma parecida como os clássicos zumbis de histórias de terror. A doença do jogo é inspirada em um gênero de fungos endoparasitas de mesmo nome que realmente existem, infectam insetos, tomam conta de seus corpos e os controlam até morrerem, quando o fungo aflora e passa a liberar esporos que infectam os demais insetos em sua volta. No caso de uma espécie que ataca formigas, o fungo faz com que as infectadas se posicionem em locais elevados do formigueiro, onde o espalhamento dos esporos infecciosos é maior (ver mais sobre no ANEXO E).

Assim, depois que a pandemia infecta mais de 60% da população mundial, cidades americanas passam a operar em lei marcial e se tornam zonas de quarentena controladas pelo exército dos EUA. A conduta dos militares, no entanto, é vista por muitos sobreviventes como truculenta e, com isso, surgem grupos paramilitares de resistência como os Vaga-lumes (*Fireflies*).

O jogo começa 20 anos antes, em uma espécie de prólogo, no dia em que se inicia a pandemia. Controlamos primeiramente a jovem Sarah, filha do protagonista Joel, enquanto ela procura pelo pai dentro de sua casa. Logo depois, os dois se encontram com o irmão do protagonista, Tommy, e os três tentam fugir da cidade de carro, o que não é possível já que muitas outras pessoas tiveram a mesma ideia e todas as rodovias ficaram congestionadas. Enquanto os personagens buscam encontrar outra forma de fugir da cidade e se afastar dos infectados, Sarah acaba sendo morta por um militar, uma tragédia que marca Joel para o resto de sua vida, pois a morte da filha passa a ser uma memória recorrente do protagonista e um fantasma de seu passado, tornando-o um homem frio e amargurado.

Joel sobrevive aos eventos iniciais do jogo e se instala na Zona de Quarentena de Boston, onde passa a trabalhar clandestinamente como um contrabandista de mercado negro, levando e trazendo armas e suprimentos para dentro e fora das fronteiras. Ele trabalha com sua parceira Tess, conhecida entre outros criminosos por ser fria e destemida.

Para recuperar um carregamento de armas perdido em uma negociação que não deu certo, Joel e Tess são desafiados pela líder dos Vaga-lumes, Marlene, a atravessarem as fronteiras até



chegarem em Boston com um contrabando diferente de todos os que já haviam aceitado: uma garota de 14 anos chamada Ellie, filha de uma amiga muito próxima de Marlene que havia falecido. A dupla de contrabandistas, claro, não gosta da nova missão, mas essa é a única forma de recuperarem as armas que perderam.

Ao longo do jogo, Joel e Tess acabam descobrindo o principal motivo de Ellie ser tão importante para os Vaga-lumes: Há semanas ela havia sido infectada pelo fungo, mas nunca desenvolvera qualquer sintoma de uma infecção e, portanto, ela pode ser a chave para que uma cura seja encontrada e humanidade finalmente possa ser salva.

Quando chegam em seu destino, Boston, eles descobrem que os Vaga-lumes do local foram assassinados e, para piorar, Tess havia sido infectada pelo *Cordyceps* e teria apenas mais algumas horas de vida. A partir de então, Joel e Ellie teriam que seguir sua jornada sozinhos, buscando um novo local para se abrigarem ou um novo quartel dos Vaga-lumes onde a jovem poderia reencontrar Marlene.

No desenrolar do jogo, Joel e Ellie passam a encontrar várias pessoas que, assim como eles, tentam sobreviver ao fim do mundo. Alguns se mostram dispostos a ajudar os dois, mas outros não querem nada mais do que os suprimentos que estão carregando ou até mesmo suas vidas. Entre os acontecimentos da estória do jogo, Joel passa a ver dentro de si uma humanidade que não achava ter perdido desde a morte de sua filha e passa tratar Ellie não apenas como uma carga a ser contrabandeada, mas também como alguém com quem se importa profundamente, criando laços tão fortes quanto os que tinha com Sarah.

O papel do jogador neste processo é controlar Ellie ou Joel enquanto eles atravessam áreas repletas de inimigos ou quando surgem desafios que dificultam a sua chegada até um novo objetivo. Neste processo, não apenas lutamos ou atiramos em quem ameaça o progresso dos dois, mas resolvemos quebra-cabeças para encontrar formas de atravessar locais que só serão superados se ambos os personagens trabalharem juntos, como quando precisam atravessar uma área inundada e Joel precisa encontrar uma plataforma flutuante para Ellie, que não sabe nadar, ou quando Joel impulsiona Ellie sobre algum local elevado para que a jovem derrube uma escada que ele poderá utilizar para subir.

Em alguns outros momentos que não necessariamente se tratam da progressão do jogador pelos cenários ou desafios, também assumimos o controle dos protagonistas quando o objetivo dos designers é ampliar o impacto emocional que uma cena pode causar, dando ao jogador agência (MURRAY: 2003) sobre a situação para ampliar a sua imersão em um momento específico. Um exemplo claro disso é o momento em que controlamos Joel enquanto ele agoniza e perde os sentidos depois de ser gravemente ferido, um momento que poderia ser

contados através de cinemáticas, mas os designers optam por dar o controle da situação para o jogador para que o impacto da cena seja ainda maior.

#### 4.2 Herói complexificado: o enredo do jogo

Embora que *The Last of Us* possa parecer “apenas mais um jogo de zumbis”, por ser ambientado com essa que é uma das temáticas mais exaustivamente utilizadas no cinema e nos jogos, ele é muito mais que isso. O jogo é, essencialmente, uma história sobre duas personagens que perderam tudo o que tinham de mais importante na vida, mas que acabam encontrando um no outro a humanidade que as consequências de uma pandemia haviam lhes tomado.

No documentário “*Grounded: The making of The Last of Us*” (ANEXO G), os diretores do jogo contam que a intenção inicial era construir um mundo em que os humanos morriam assim que contraíam uma doença, mas como a produtora responsável pela publicação queria um título do gênero de ação, era necessário buscar um elemento que trouxesse mais desafios. É aqui que entra o fungo *Cordyceps* e a explicação para a existência de mortos-vivos no jogo.

Conforme explicado anteriormente, o *Cordyceps* é um fungo real e, portanto, um forte contribuinte no processo de suspensão de descrença do jogo (ECO: 1994). A doença, inclusive, se desenvolve nos infectados de forma muito parecida como em formigas reais. Ela começa por uma infecção no cérebro que toma o controle de todos os movimentos do corpo, tornando o hospedeiro uma máquina que possui o único objetivo de espalhar o fungo. Ao contrário do que vemos em outras obras ambientadas em mundos pós-apocalípticos com mortos-vivos, portanto, a existência dos monstros não se trata de uma simples obra do acaso ou alguma magia negra necromântica, existe uma coerência biológica na explicação do surgimento dessas criaturas.

Vale citar que o roteirista do jogo, Neil Druckmann, afirma no documentário acima referenciado que toda a ambientação de *The Last of Us* foi baseada no livro “O Mundo Sem Nós”, de Alan Weisman (2007), para prospectar como o planeta ficaria depois de 20 anos sem a interferência do homem. Todas as áreas que o jogador atravessa, como as cidades tomadas por árvores, zonas inundadas que se tornaram pântanos, são ancoradas em elementos que o referido livro cita. Existe uma preocupação, portanto, de contar uma estória até mesmo através do ambiente em que o jogo se passa, seguindo um nível consistente de coerência biológica.

Com isso, *The Last of Us* tem seu enredo construído de forma a ancorar o maior número possível de elementos de sua estória e ambientação na realidade, alimentando o “círculo mágico” (HUIZINGA: 2004) do jogo e nos permitindo assumir as possibilidades de um mundo pós-apocalíptico. Essa âncora no real não é diferente com os personagens, especialmente com

Joel, que talvez seja o protagonista mais humanizado da história dos *video games*. Completamente destruído pela perda da filha, ocorrida no primeiro dia do surto de *Cordyceps*, ele se torna um contrabandista amargurado, que possui poucas barreiras morais sobrando, mas todas prestes a serem cruzadas. Em boa parte do jogo o protagonista busca formas de ignorar seu passado, até mesmo negando uma foto com a filha encontrada e guardada por irmão Tommy.

Joel não é o tipo de herói plano (FORSTER: 1969) tão comum em outros jogos, que sacrificaria qualquer coisa por um bem maior, para salvar a humanidade. O personagem é essencialmente egoísta, pois ao fim do jogo ele nega à Ellie a escolha de servir como cobaia para o estudo de uma cura para o *Cordyceps*. Ele projeta na jovem uma nova filha e não quer perdê-la nem para a mais nobre das causas, pois não quer passar pela mesma sensação terrível que passou no prólogo do jogo, quando a filha Sarah morre em seus braços.

No começo da estória, inclusive, Joel se nega a arriscar sua vida para contrabandear Ellie para fora da zona de quarentena em troca de um carregamento de armas, mas acaba sendo convencido pela companheira Tess, que pode ser vista como a líder da dupla de contrabandistas. São os acontecimentos do jogo, as adversidades que enfrentam e as pessoas que encontram que aproximam lentamente Ellie e Joel, mas todo esse processo é muito bem desenvolvido com bons diálogos, cinemáticas e elementos de *gameplay*, como veremos no capítulo seguinte.

Na cena da sala de cirurgia, nos momentos finais da estória, Joel precisa escolher entre a possibilidade de salvar o mundo deixando Ellie morrer ou salvá-la. Como a personagem acabou se tornando uma filha para ele, o que sobrou do mundo não é mais importante do que não perder uma filha pela segunda vez. No fim das contas, a decisão de tirá-la da sala e fugir mostra um profundo nível de humanização de Joel, que se revela egoísta em decidir pela vida da personagem, contrariando a lógica do herói plano que iria preferir fazer um sacrifício para salvar a humanidade. Essa característica do protagonista se aprofunda quando, na cena final do jogo, ele mente para Ellie que os Vagalumes descobriram que existem outras pessoas infectadas como ela, que não mostraram sintomas, e que eles desistiram de encontrar uma cura, no intuito de demovê-la da ideia de encontrar um fim na jornada que iniciou.

Ao longo de sua caminhada em busca dos Vagalumes, Joel e Ellie encontram personagens com diferentes níveis de complexidade e profundidade. Alguns poderão ajudá-los, outros tentarão matá-los, mas nenhum deles pode ser classificado como um personagem “plano”. Um bom exemplo disso é Bill, um homem paranoico e desconfiado que vive na cidade do lado de fora da zona de quarentena de Boston.

Bill é parceiro de negócios de Tess e Joel, ele recebe e repassa carregamentos para serem contrabandeados e busca por suprimentos em partes abandonadas da cidade. Ao conhecermos o personagem, ele diz se importar com outras pessoas te leva à morte, no entanto, acabamos descobrindo que recentemente ele convivia com um parceiro, com quem o jogo dá a entender que ele teria relações amorosas. Em momento nenhum a homossexualidade do personagem é questionada e, através de elementos do jogo, como uma carta deixada por seu parceiro, um tabuleiro de xadrez com uma partida jogada pela metade (no qual Bill não deixa Ellie tocar) e revistas de nu masculino sobre uma mesa, construímos a ideia de que ele se relacionava com um homem chamado Frank, o qual posteriormente encontramos enforcado em uma casa, cena que deixa Bill chocado e revela pela primeira vez um momento de fragilidade do personagem.

Com isso, a história mostra um nível de complexidade no personagem ao oferecer elementos que implicam contradição em seu discurso, levando o jogador a concluir que Bill só é tão desconfiado e paranóico por receio de perder outra pessoa com quem se importa, como acontecera recentemente com ele.

Vale citar também que o jogo não banaliza a presença de mulheres, pois todas as que aparecem na história não são apenas pares românticos, personagens a serem salvas ou sexualizadas, como acontece em muitos outros jogos. A começar por Tess, a parceira de Joel, que vemos como uma mulher que sabe cuidar de si ao encontrar o protagonista pela primeira vez na história logo depois de ser atacada por dois mercenários, os quais ela matou sozinha. Ao avançarmos por diferentes locais, vemos NPCs conversando com Tess e mostrando respeito a ela. Até mesmo quando os dois chegam ao que parece ser o esconderijo de outros contrabandistas, ela é vista como uma figura temida, pois todos a respeitam e só permitem passagem a Joel quando veem que ele está acompanhado da personagem.

Marlene é outra personagem feminina complexa. Ela é a líder dos Vagalumes, o principal grupo que resiste às zonas de quarentena impostas pelos militares, que tomaram o lugar de políticos depois da pandemia em uma espécie de golpe político. É ela quem aparece em banners de divulgação da causa Vagalume nas cidades, chamando sobreviventes que querem resistir aos regimes autoritários e conduzindo equipes de pesquisa que buscam uma cura para o *Cordyceps*. Maria, esposa do irmão de Joel, Tommy, é mais um exemplo. É ela quem comanda o acampamento de sobreviventes montado em uma hidrelétrica. É uma pena, no entanto, que ela não possua um arco narrativo tão bem explorado no enredo quanto as demais personagens citadas, pois ela é introduzida apenas em algumas cenas de uma pequena parte do jogo.

Com tantas personagens mulheres fortes na história, é claro que Ellie não é apenas uma órfã de 14 anos que precisa ser escoltada. Ao longo do jogo, como veremos no capítulo a seguir

quando falamos sobre a inteligência artificial da personagem, ela passa a aprender como sobreviver e ajudar nos combates. Em uma parte do jogo, inclusive, quando Joel fica gravemente ferido, ela assume o papel de protagonista, pois controlamos a jovem enquanto ela busca sozinha por comida e medicamentos para salvar a vida de Joel.

Outro elemento que mostra grande sucesso na construção do enredo do jogo e no aprofundamento da relação de Ellie e Joel se dá através de diálogos. Logo na cena em que os dois ficam sozinhos pela primeira vez, a jovem comenta que o relógio do protagonista está quebrado. Justamente o presente de aniversário que Sarah deu para o pai horas antes de sua morte. O relógio é a última lembrança física que Joel guarda da filha e ele acaba sendo o primeiro assunto que Ellie levanta. Mostrando dificuldade em lidar com a lembrança, o contrabandista sequer responde.

As situações de quase-morte são algumas das que mais aproximam os personagens, pois são nelas que ambos mostram um ao outro a preocupação em ficarem sozinhos. Próximo do fim do jogo, quando Joel resgata Ellie de um grupo de canibais logo quando ela está matando brutalmente o líder deles, que por pouco não a matou, o protagonista tenta acalmar a jovem de um forte estado de choque segurando o rosto dela e chamando-a de “garotinha” (*baby girl*, na tradução original do jogo), da mesma forma que chamou sua filha enquanto ela morria em seus braços no prólogo de *The Last of Us*. Essa é a única vez que o protagonista chama Ellie de garotinha, mas não curiosamente os dois momentos citados são os mais emocionalmente pesados em toda a estória.

Outra contribuição considerável no processo de suspensão de descrença do jogo é a sensação de que recursos e munição são realmente escassos. O jogador precisa encontrar vários pedaços de recursos espalhados por casas e prédios abandonados que podem ser unidos e utilizados para criar vários itens diferentes. Esse processo é aprofundado pela animação que o personagem realiza ao montar um item de cura ou uma arma: Joel tira a mochila, coloca-a no chão e introduz a mão dentro dela, como se estivesse realmente montando algo.

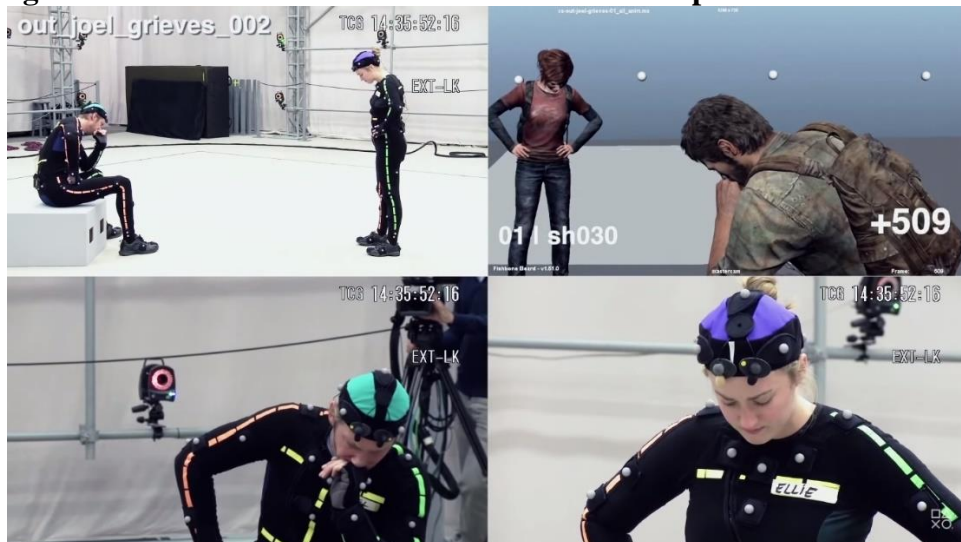
### **4.3 Como *The Last of Us* conta sua estória?**

Em entrevista ao canal do *YouTube* “*Lessons From the Screenplay*” (ANEXO D), o escritor e diretor criativo do jogo, Neil Druckmann, explica que as cinemáticas (RIBEIRO: 2013) são utilizadas como uma forma de abordar alterações emocionais específicas, quando é necessário desacelerar o ritmo da estória ou olhar mais atentamente para o rosto de algum personagem e absorver a performance do ator, algo que, na época, era difícil de fazer

diretamente no *gameplay* devido às limitações do poder de processamento dos consoles de *video game* em 2013.

Um das tecnologias que contribuiu muito para o desenvolvimento do potencial narrativo de jogos foi a de captura de movimentos, a qual foi amplamente utilizada na produção de *The Last of Us*. A partir dela todas as cinemáticas do jogo foram criadas e, capturando movimentos de pessoas reais, elas tornam possível um considerável aumento no potencial de suspensão de descrença. Outra aplicação que os desenvolvedores deram para este recurso também foi na modelagem de *scripted events* (RIBEIRO: 2013) do jogo, não apenas em cinemáticas, algo que não costuma ser muito comum em outros jogos, que apenas adicionam linhas de diálogo enquanto o jogador controla o protagonista sem que os personagens iniciem uma animação com movimentos corporais diferentes dos que são comuns ao *gameplay*.

**Figura 7 - Documentário mostra como foi feita a captura de movimentos**



Fonte: PlayStation, YouTube (2014)

Como é possível observar na imagem acima, não existia nenhum equipamento para capturar a expressão facial dos personagens, um trabalho que era exigido dos animadores do jogo depois que as cenas eram gravadas. Por serem criadas artificialmente, portanto, a verossimilhança das expressões faciais dependia exclusivamente da habilidade dos designers do jogo. Esta limitação tecnológica, no entanto, já está superada e a sequência do jogo, *The Last of Us part II*<sup>13</sup>, já conta com equipamentos de captura de expressão facial. Com isso, a tendência é que a qualidade gráfica do jogo seja ainda mais próxima da realidade, ampliando ainda mais a suspensão de descrença.

<sup>13</sup> *The Last of Us Part II* está sendo desenvolvido enquanto essa monografia é escrita e será lançado no dia 19 de junho de 2020

**Figura 8 - Captura de expressões faciais utilizada em *The Last of Us Part II***



PlayStation, YouTube (2016)

Utilizando *scripted events* o jogo aproveita uma série de oportunidades para desenvolver sua história sem tirar o controle das mãos do jogador. Em um momento do *gameplay* que os protagonistas chegam em uma zona de quarentena abandonada, por exemplo, Ellie comenta que é estranho chegar em um lugar como este sem ver soldados, Joel então explica que isso é comum e a maioria delas já caiu por motivos diferentes, como por falta de comida.

Estes momentos acontecem o tempo todo no jogo, alguns com o objetivo de explicar como funciona o mundo pós-apocalíptico em que o jogo está inserido com diálogos que nos contam o que mudou, outros são exclusivamente destinados a desenvolver o relacionamento de Joel e Ellie. Existem, por exemplo, vários momentos na história em que o jogador precisa encontrar uma forma de passar por um local que parece inacessível, mas que podem ser alcançados se os dois personagens trabalharem juntos, estes momentos costumam ser chamados de *puzzles* (quebra-cabeças).

Os *puzzles* em *The Last of Us* são muitos, mas os que mais se repetem são momentos em que os personagens precisam empurrar um objeto para subir nele e alcançar um local antes inacessível. Em outros Joel precisa atravessar Ellie sob um palete em uma zona inundada, pois Ellie não sabe nadar, ou então o protagonista pode impulsionar a jovem sob uma cerca para que ela abra um local de acesso pelo outro lado.

**Figura 9 – Joel impulsionando Ellie para atravessar uma cerca**



Fonte: Sony Computer Entertainment (2013)

Ao longo do jogo você encontra anotações, cartas e objetos de pessoas que passaram pelos locais que você explora. Estes itens são opcionais, mas eles contam mais detalhes sobre o que aconteceu com outros sobreviventes, como cidades em quarentena caíram, como famílias foram divididas. Cada novo item deste tipo encontrado é guardado na mochila de Joel ou Ellie e pode ser consultado novamente a qualquer momento. Em diversos casos, inclusive, depois de encontrar um destes itens os personagens iniciam um diálogo sobre o que pode ter acontecido com quem escreveu ou como a informação obtida pode ser útil para a jornada dos dois.

Até mesmo os tutoriais, aspecto comum de qualquer jogo, introduzido para ensinar o jogador as mecânicas que ele vai utilizar, podem ser apresentados como *scripted events* que contribuem narrativamente. O jogador não aprende quais botões precisa pressionar para fazer Joel correr até o protagonista ser obrigado a fugir quando um grupo de Vagalumes ataca a zona de quarentena em que ele e Tess estão. Enquanto fogem, Joel acaba se machucando, então Tess dá a ele um item de cura e, pela primeira vez, o jogador aprende como restaurar a barra de saúde do protagonista. Logo depois, os dois encontram um homem prestes a morrer preso nos escombros de um prédio que vai desmoronar a qualquer momento, ele pede para que os dois não o deixem virar um infectado, então o jogador aprende como atirar dando um fim no sofrimento do estranho com um tiro em sua cabeça. Assim são diversos outros momentos da história em que o jogador é introduzido a uma nova mecânica de jogabilidade, sempre de forma orgânica e narrativa, tendo o máximo de cuidado para manter o jogador no jogo, não em uma interface explicativa que o tira da imersão, o que só acontece quando uma nova mecânica



complexa demais para ser demonstrada em um diálogo ou através de *gameplay* é apresentada, como o sistema de construção de itens.

Talvez o maior triunfo dos recursos narrativos do jogo está na inteligência artificial de seus personagens. Os NPCs inimigos se comportam de maneiras diferentes baseados nos sons que o protagonista emite: caso Joel e Ellie estejam se movimentando rápido demais, canibais, caçadores, militares ou infectados são capazes de ouvi-los. No momento em que identificam um som diferente, os inimigos passam a investigar sua origem, o que aumenta consideravelmente o nível de tensão do jogo e impacta diretamente a forma como o jogador passa a interagir: ele pode ficar escondido sem emitir mais sons, pode tentar fugir ou pode iniciar uma batalha. Da mesma forma, inimigos humanos em grande número podem tentar flanquear o jogador, tomando cobertura em diferentes partes do cenário até cercarem o protagonista.

Vale apontar, também, que um dos principais motivos de elogios ao jogo é a inteligência artificial que controla Ellie em boa parte da história, enquanto ela não se torna um personagem jogável. Inteligências artificiais de personagens amigáveis, são comumente referidas na indústria dos *video games* como “*Buddy AI*” (do inglês “inteligência artificial amiga”). Elas costumam ser um problema na maioria dos jogos em que estão presentes por não serem inteligentes o suficiente, pois em muitos *games* elas acabam morrendo com frequência por não terem a mesma habilidade de quem joga para lidar com inimigos ou não foram bem programadas para se esconderem quando necessário. Especificamente a IA de Ellie é objeto de estudo de Max Dyckhoff (2015), um dos programadores responsáveis pela inteligência artificial dos personagens de *The Last of Us*, em seu capítulo no livro “*Game AI Pro 2: Collected Wisdom of Game AI Professionals*” (na tradução “Profissionais da IA de jogos 2: Sabedoria coletada de profissionais de IA de jogos”).

As interações com a inteligência artificial de Ellie são utilizadas como artifícios para construir a relação de afeto que é definidora para o jogo. No começo da história, Joel e Ellie não gostam do fato de terem que conviver um com o outro e, portanto, andam separados uns dos outros enquanto avançam por novas áreas, no entanto, conforme vão criando laços, Joel passa a ser mais protetivo e Ellie passa a se aproximar mais do protagonista. O jogo não diz ao jogador que ambos estão se aproximando de forma explícita, mas a inteligência artificial da jovem passa a fazer com que ela fique mais próxima de Joel, inclusive fazendo com que ela se esconda atrás dele em situações de perigo, conforme mostra a imagem abaixo.

**Figura 10 - Joel protegendo Ellie com seu corpo em uma situação de batalha**



Fonte: Sony Computer Entertainment (2013)

Segundo Dyckhoff (2015), conforme a história do jogo vai avançando, Ellie passa a se tornar não apenas um NPC a ser protegido, mas também uma inteligência artificial capaz manusear armas e atacar inimigos, bem como encontrar munição ou itens úteis que podem ser utilizados na confecção de consumíveis de cura, armas brancas ou armadilhas. Este aspecto contribui também para que o jogador veja a personagem de forma diferente, alterando diretamente a forma como ela impacta o desenvolvimento da narrativa e as possibilidades de abordagem que o jogador tem em diferentes situações. T tamanha autonomia da personagem, claro, contribui imensamente para a sensação de imersão do jogador.

Outro exemplo sobre como a IA de Ellie contribui narrativamente para a o jogo se dá a partir do momento em que ela mata o primeiro inimigo para salvar Joel. Em uma cinemática, os dois discutem sobre o perigo dela carregar uma arma e a relação entre os personagens acaba ficando abalada. Ao longo das próximas áreas que o jogador atravessa, enquanto jogamos é possível ver Ellie ajudando menos, ficando parada com os braços cruzados desatenta ou sentada em cantos das salas, seguindo Joel de longe. Somente mais tarde, quando novas cinemáticas acontecem e o contrabandista agradece a jovem por ter salvado sua vida, que a relação mais próxima dos dois é reestabelecida e a inteligência artificial da personagem passa a ser ainda mais útil e participativa.

Atravessando uma cidade enquanto fogem de militares, os protagonistas encontram Henry e seu irmão mais jovem, Sam. Depois de enfrentarem alguns perigos juntos, os quatro passam em uma loja de brinquedos abandonada e o garoto diz querer pegar um dos brinquedos, mas Henry não deixa. Ao terminar esse diálogo, a inteligência artificial de Ellie pega o brinquedo do chão apenas quando nenhum personagem está olhado para ela. Se o jogador

movimentar a câmera rápido o suficiente, é possível vê-la pegando o brinquedo escondida, o qual terá um impacto emocional no jogador muito grande mais tarde, pois ele será entregue minutos antes de Sam morrer.

Em alguns locais, Ellie pode ficar parada lendo ou admirando algo. Se o jogador continuar andando e se distanciando, ela vai voltar a seguir Joel, mas, em alguns casos, ao olhar para ela uma opção de diálogo surge e os dois personagens podem iniciar uma conversa que desenvolve seu relacionamento ou explica algum aspecto do mundo pós-apocalíptico. Inclusive, a maioria dos cenários urbanos em que o jogo é ambientado são baseados em cidades reais e, portanto, jogadores que conheçam essas cidades podem encontrar prédios, ruas, monumentos e outras referências que fortifiquem a verossimilhança do jogo.

Se você para em algum local e liga a lanterna no rosto de Ellie, ela comprime os olhos como se a luz a está cegando e reclama para Joel. Enquanto cruzam os ambientes, Ellie ajuda a procurar recursos se ele estiver explorando, se o jogador quiser apenas passar correndo por eles, Ellie apenas o seguirá. Se o jogador resolver ficar parado admirando alguma paisagem, Ellie poderá encontrar um lugar para se sentar ou talvez se sentará no chão. Se não parar e prestar atenção nisso, o jogador pode nunca saber que a inteligência artificial de Ellie possui estes atributos, mas eles estão ali, tornando a personagem mais crível. Isso faz parecer com que o personagem está vivo, que ele toma decisões.

*The Last of Us*, portanto, não possui nada de revolucionário em suas mecânicas de *gameplay*, toda a forma como jogamos o jogo pode ser identificada em diversos outros jogos, mas é a maneira como conta sua história que é inovadora e que rende a ele tantos elogios como o título que definiu uma década. A combinação equilibrada de cinemáticas, *scripted events* e inteligência artificial, sem que um elemento seja mais presente ou narrativamente relevante do que outro, faz com que o jogo seja uma experiência narrativa muito diferente de seus concorrentes.

#### **4.4 Agência: o jogador imerso como contador da história**

Como sustentado anteriormente, a agência (MURRAY: 2003) é um dos elementos mais importantes no processo de imersão do jogador. É através dos elementos interativos do jogo e as respostas que eles causam que o interator se aproxima cada vez mais do universo que está sendo proposto e em *The Last of Us* isso não é diferente. Todos os elementos já abordados anteriormente contribuem para que a agência tenha seus efeitos da maneira mais profunda possível em um jogo de estrutura narrativa pré-estabelecida. Enquanto em um jogo de

computador a interface que utilizamos para agenciar os protagonistas é um mouse e um teclado, neste jogo, um exclusivo dos consoles *PlayStation 3* e *PlayStation 4*, controlamos Ellie e Joel pelo *joystick* Dualshock.

Em RPGs com uma estrutura *sandbox*, o primeiro elemento de agência é a personalização do protagonista para que ele seja quem o interator quiser. Com isso, o designer do jogo não tem muitas opções para desenvolver a personalidade do protagonista e é por isso que na maioria dos personagens principais desse tipo de jogo não fala, seus diálogos são desenvolvidos apenas textualmente e somente os NPCs costumam ter uma voz. Em *The Last of Us*, no entanto, como esta limitação não existe, os personagens são eles mesmos, todos possuem sua personalidade, profundidade e são desenvolvidos através de uma lógica narrativa, cada um com seu tom de voz e com trejeitos diferentes. Portanto, este elemento base que possui uma característica de agência é retirado em detrimento de um desenvolvimento mais controlado dos personagens, permitindo uma maior complexificação dos mesmos.

A primeira experiência de agência que temos no jogo acontece quando controlamos Sarah, a filha de Joel, no início do jogo. Aqui temos um efeito pretendido: conhecemos a personagem e sua fragilidade enquanto criança, nos aproximamos emocionalmente dela ao ver a boa relação que ela tem com o pai e o seu carisma faz com que o jogador se importe com o que acontece a ela.

A possibilidade de controlarmos a personagem nos minutos iniciais do jogo é crucial para que a morte de Sarah seja o mais impactante possível, pois assim criamos a sensação de que “somos” ela. Com isso, a morte de Sarah será uma lembrança constante do jogador e de Joel ao longo de todo o jogo, mesmo com ela sendo raramente mencionada ou referenciada. É interessante avaliar que é bastante incomum que um protagonista morra na estória de um vídeo game, de modo que não possa voltar ou que o jogo acabe, portanto, dar a entender de que a jovem possa protagonizar o jogo nos permitindo controlá-la no prólogo faz com que sua morte seja ainda mais impactante para quem joga.

Da mesma forma, existem outros momentos no jogo que poderiam ser contados através de *cutscenes*, mas o jogador assume o controle do protagonista para que um efeito pretendido pelo diretor seja o mais profundo possível. O maior exemplo disto talvez seja a cena em que David está tentando assassinar Ellie e, enquanto a jovem agoniza no chão depois de ser brutalmente golpeada no estômago, assumimos o seu controle para fazer com que ela rasteje até uma machadinha caída no chão, a qual ela vai usar para matar desesperada e brutalmente o antagonista canibal. Aqui o jogo aprofunda a sensação de sofrimento de Ellie fazendo com que

o jogador sinta a dificuldade que é para ela se arrastar até uma arma, amplificando a imersão em um momento tão dramático.

**Figura 11 – Cena em que o jogador controla Ellie tentando alcançar uma arma**



Fonte: Sony Computer Entertainment (2013)

Um dos momentos mais impactantes em termos de agência é quando Joel cai em uma das armadilhas que Bill espalhou pela área abandonada de Boston contra invasores. Por alguns minutos o jogador se vê obrigado a controlar o protagonista de cabeça para baixo, pendurado por uma corda, em uma posição totalmente vulnerável enquanto Ellie corre perigo tentando desarmar a armadilha. Os controles do jogo se invertem neste momento, tornando a jogabilidade tão difícil quanto deve ser segurar, mirar e atirar com uma arma de cabeça para baixo na vida real.

**Figura 12 - Cena em que o jogador controla Joel de cabeça para baixo**



Fonte: Sony Computer Entertainment (2013)

Toda a mecânica de combate também é pensada para que o jogador tenha o maior nível de imersão possível. Ângulos e movimentos da câmera quando uma luta corpo a corpo é iniciada proporcionam profundidade aos ataques, de forma a fazer com que o jogador perceba a dor que os personagens sentem. Da mesma forma, a cada acerto de um golpe ou tiro disparado, um dispositivo no interior do controle Dualshock que utilizamos para manipular os personagens vibra, o que torna possível ao jogador sentir na própria mão uma simulação do impacto que o protagonista sente na dele.

Existe uma preocupação com a construção da jogabilidade para que exista uma coerência com a realidade. Ao controlarmos Ellie, por exemplo, no ato do jogo em que Joel fica gravemente ferido e ela precisa sobreviver sozinha, as mecânicas de combate são adaptadas para que seja mais difícil para o jogador iniciar um combate corpo a corpo. Como a personagem é mais jovem e mais frágil, não é possível iniciar uma luta corporal contra um inimigo que saiba sua localização, sendo necessário pegá-lo desprevenido caso não seja possível atacá-lo com armas de fogo.

A já citada IA de Ellie, que é um dos pontos mais fortes do jogo, também carrega um elevado grau de agenciamento. Todos os diálogos e interações com a jovem que são opcionais dependem da agência do jogador sobre Joel, pois a maioria destas interações jamais serão experienciadas se quem joga decide ignorar a jovem e tê-la apenas como uma *buddy AI* que encontra itens de sobrevivência, ajuda o protagonista a alcançar locais inacessíveis ou joga tijolos e garrafas em inimigos.

A referida sensação de prazer que Murray (2003) diz que o interator sente ao perceber uma reação da mídia digital com a qual interagiu é levada ao máximo em um jogo como *The Last of Us*, onde tantos diálogos e animações opcionais podem ser encontrados. O processo de jogar, que é a camada mais superficial da agência em qualquer jogo, continua lá, mas são estes pequenos detalhes utilizados para desenvolver a relação dos protagonistas e o nosso entendimento sobre o universo do jogo que fazem a diferença.

É claro que, assim como propõe Santaella (2011), quanto mais interatividade em um ambiente virtual, mais imersivo ele é e, portanto, é comum vermos análises que colocam o gênero RPG como o mais imersivo. No entanto, é válido dizer que *The Last of Us* utiliza também o aspecto imersivo de outras narrativas que não contam com a agência, a suspensão de descrença, como um grande aliado para elevar o mergulho do jogador no universo do jogo.

É possível dizer, portanto, que é a combinação da agência com a suspensão de descrença que serve como principal elemento imersivo no jogo. Depois da cena em que Joel é gravemente ferido, por exemplo, controlamos o personagem enquanto ele agoniza. Neste momento, torna-se extremamente difícil mirar para atirar, pois o personagem não consegue segurar a arma com precisão. Da mesma forma, a tela começa a escurecer e se torna difícil escutar o que Ellie diz, dificultando a jogabilidade da mesma forma como os sentidos do protagonista devem ficar limitados com ele prestes a desmaiar.

Alguns teóricos de *game studies* podem achar um problema Joel não ter a escolha de matar ou poupar o cirurgião que irá remover o cérebro de Ellie para estudar uma cura para o *Cordyceps* no fim do jogo, mas no caso de *The Last of Us* isso não é um problema. Essa escolha não é do jogador, é uma escolha de Joel, o personagem, em sua mais agressiva natureza paternalista, capaz de cruzar qualquer limite moral para salvar a vida da jovem. Este momento, no entanto, não deixa de conter o elemento da agência por menor que ele seja, porque é você quem escolhe se vai atirar no cirurgião ou se aproximar dele para iniciar um combate corporal.

A própria batalha em si também permite níveis de abordagem ao jogador de *The Last of Us*: ele pode escolher ser furtivo e atacar o inimigo enquanto este estiver desprotegido ou pode iniciar um tiroteio, chamando a atenção para si de todos os outros NPCs na área. Todos estes níveis são condicionados a elementos previamente estabelecidos que modificam as formas como o jogador pode interagir com o ambiente, levando em consideração, por exemplo, a munição que Joel está carregando, os itens de cura que podem ser necessários se os protagonistas forem feridos ou as armadilhas que podem deixar no caminho enquanto são perseguidos.

Da mesma forma, o jogador pode determinar o ritmo do jogo através da exploração. Cabe a quem segura o controle decidir quais áreas devem ser exploradas em busca de mais recursos que vão ajudar o protagonista a sobreviver. Existem algumas fases do jogo que são propositalmente ambientadas em uma grande área, como uma cidade abandonada, em que o jogador poderá passar vários minutos buscando por munição e itens úteis que poderão facilitar a sua jornada em níveis com mais inimigos, no entanto, ele também possui a opção de simplesmente ignorar tudo isso e atravessar o nível até o local onde uma nova *cutscene* será iniciada e a história continuará sendo desenvolvida.

Estes são apenas alguns exemplos de como o jogador possui agência sobre o ritmo através do qual a história está sendo contada e, assim, passa pelo efeito que Murray (2013) chama de “criação ativa da crença”, pois ao interagir ele amplifica a sua sensação de que o mundo proposto faz parte de uma realidade possível. Ao longo de todos estes momentos participativos, portanto, o jogador desenvolve os três prazeres característicos da interação com um ambiente virtual listados pela autora: a sensação de imersão, de agência e de transformação.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi articulado com o objetivo de tentar entender como se organiza a narrativa em jogos eletrônicos e, em especial, no jogo *The Last of Us*, título aclamado pela crítica internacional da mídia como um dos melhores da história, em especial por sua perícia na forma de contar sua estória. Ao longo dele, elucidamos uma série de teorias que são basilares tanto para o estudo da narrativa quanto para o estudo dos jogos e seus aspectos mais fundamentais.

Para tanto, no primeiro capítulo investigamos a narratologia e como ela é fundamental à existência humana, pois é parte da natureza do homem buscar sentido em tudo o que vê e ouve. Aqui fazemos um levantamento dos aspectos que fazem uma narrativa ficcional se aproximar tanto da nossa realidade, utilizando elementos e respeitando barreiras que aproximam os mundos das estórias do mundo real. Para finalizar, investigamos como a ludologia, teoria que é fundamental na análise de um jogo, permeia aspectos da cultura humana e como o brincar é inerentemente um ato de narrar.

No segundo capítulo partimos para o aprofundamento da aproximação das teorias com os jogos eletrônicos, mostrando como sua característica mais fundamental, a interatividade, é um dos elementos principais no processo de imersão do jogador. Passamos a entender que existe uma correlação entre a evolução tecnológica dos jogos e a sua capacidade de contar estórias cada vez mais complexas e com elementos de jogabilidade cada vez mais imersivos. Da mesma forma, buscamos compreender quais são as mecânicas e elementos narrativos que jogos costumam utilizar para contar suas estórias, bem como aprendemos a defini-los baseados nas estórias que contam, a ambientação de seus cenários e os recursos de jogabilidade que apresentam.

Já durante a análise, aplicamos todo o referencial teórico levantado para mostrar como o objeto de estudo, o jogo *The Last of Us*, conta sua estória. Em um primeiro momento, claro, definimos o objeto para que o leitor possa entender do que ele se trata, mas a partir de então passamos a identificar os aspectos que fazem este título ser tão aclamado por sua estória, como a complexidade de seus personagens e, conseqüentemente, de seu enredo, e a perícia dos designers em utilizarem os mais variados recursos narrativos que jogos costumam empregar, mas com a diferença de que todos eles possuem a mesma relevância em termos de desenvolvimento de sua narrativa.

Descobriu-se, portanto, que o jogo utiliza diversas estruturas narrativas para contar sua estória e, diferentemente de outros títulos, *The Last of Us* aproveita os melhores aspectos de cada uma delas. Com isso, ele apresenta uma dedicação maior no desenvolvimento e

complexificação de seus personagens, de modo a quebrar o paradigma dos personagens planos de *video games*, que são movidos única e exclusivamente pela ação e têm comumente um grande apelo atrelado ao formato de seus corpos, como é o caso de muitas personagens femininas sexualizadas ao extremo.

Alcançando tal complexificação dos personagens, o jogo torna seus personagens mais verossímeis e, com isso, permite um aprofundamento do processo de suspensão de descrença do jogador, que passa a tê-los como sujeitos possíveis, dotados de falhas, e assim contribuir para que o “círculo mágico” dos níveis lúdicos do jogo permitam que o jogador assuma a realidade do jogo como a sua nova realidade, criando maiores níveis de imersão na estória.

Concluimos, portanto, apontando que *The Last of Us* é o resultado da harmonia perfeita entre o potencial de *gameplay* que os recursos tecnológicos de um video game de sua época podem oferecer com o domínio da arte de narrar. Para além de uma mera experiência em busca de diversão, jogar *The Last of Us* é uma grande experiência que se mostra ao mesmo tempo contemplativa, participativa e imersiva.

No momento em que este trabalho é finalizado vivemos em um mundo quase tão distópico quanto o de *The Last of Us*, pois, assim como no jogo, uma pandemia global assola a humanidade. Se trata do vírus Sars-CoV-2 (agente causador da Covid-19) que, é claro, não transforma nenhum humano em uma espécie de morto-vivo, mas vem nos obrigando a permanecer em casa em uma quarentena que não sabemos quando irá terminar. Tamanha coincidência é também reconhecida no fato de que, no dia seguinte à entrega deste trabalho, 19 de junho de 2020, uma sequência do jogo que tivemos como objeto de estudo está sendo lançada: *The Last of Us Part II*. Não cabe a um trabalho acadêmico especular sobre o que tais coincidências têm a dizer, mas o autor prefere entendê-las como uma confirmação de que escolheu o objeto certo para ser analisado.

## REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, Roland. et al. **Análise Estrutural da Narrativa**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p.19-63.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Illinois: University of Illinois Press, 2001.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia Literaria**. Frankfurt: Outlook, 2018.
- D'ONOFRIO, Salvatore. **Teoria do Texto**. 2. ed. São Paulo: Afiliada, 2006.
- DRUM, Marluci. **Jornalismo imersivo**: a apropriação da realidade virtual em narrativas imersivas brasileiras. 2019. 157p. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Letras). Universidade de Santa Cruz do Sul, 2019.
- DYCKHOFF, Max. Ellie: Buddy AI in *The Last of Us*. In: RABIN, Steven (org.). **Game AI Pro 2: Collected Wisdom of Game AI Professionals**. Cleveland: CRC Press, 2015. p.431-442.
- ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- FONSECA FILHO, Clézio. **História da Computação**: O caminho do pensamento e da tecnologia. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2007.
- FORSTER, E. M. **Aspectos do romance**. Porto Alegre: Globo, 1969.
- FRAGOSO, Suely. Computer Games: a proposal for a structured classification. In: Velders, T. (org.). **Beeldenstorm in Deventer**: Selected papers from the 4th International Research Symposium on Visual Verbal Literacy. Deventer: Rijkshogeschool Ijselland, 1996. p. 61-67.
- FRASCA, Gonzalo. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. **The Video Game Theory Reader**. Abingdon: Routledge, 2003. p.221-235
- GOMES, Renata. **Imersão e participação**: mecanismos narrativos nos jogos eletrônicos. 2003. 108p. Dissertação (Programa de pós-graduação em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2003.
- \_\_\_\_\_. Shenmue e o dilema narrativo. In: FEITOZA, Mirna; SANTAELLA, Lúcia (Org.). **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 67-84.
- \_\_\_\_\_. Narratologia & Ludologia: um novo round. In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. **Congresso...** Rio de Janeiro: SBGames, 2009. Disponível em:

<[http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21\\_09.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf)>. Acesso em 10 mai 2016

GREIMAS, A. J. Elementos para uma teoria da interpretação da narrativa mítica. In: BARTHES, Roland. et al. **Análise Estrutural da Narrativa**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p.63-113.

HANSEN, Dustin. **Game On!**: Video Game History from *Pong* and *Pac-Man* to Mario, Minecraft, and More. Kindle Edition. Nova Iorque: Feiwel & Friends, 2016. Paginação Irregular.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

JUUL, Jasper. **A Casual Revolution**: Reinventing *Video games* and Their Players. Cambridge: The MIT Pres, 2009.

\_\_\_\_\_. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. **Plurais**: Salvador, v. 1, n. 2, p. 248-270, mai/ago 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/880/624>>. Acesso em: 10 mai. 2020.

KIELING, Alexandre S. Narrativas digitais interativas e o uso da tecnologia como narrador implícito. **Famecos**: mídia, cultura e tecnologia, Porto Alegre, v. 19, n. 3, p. 739-758, set-dez 2012. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/4955/495551012009.pdf>>. Acesso em: 7 mai. 2020.

LEWIS, David. Truth In Fiction. **American Philosophical Quarterly**, Illinois, v. 15, n. 1, p. 37-46, jan-1978. Disponível em: <[https://www.jstor.org/stable/20009693?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/20009693?seq=1#metadata_info_tab_contents)>. Acesso em: 11 mai. 2020.

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2002, Salvador. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2002. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/9131a28436128d20687f11f8e2bf62e8.pdf>>. Acesso em: 16 mai. 2020. Paginação irregular.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT, 2001.

MILLINGTON, Ian; FUNGE, John. **Artificial Intelligence for Games**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2009.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Universidade de Brasília, 2013.

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

NEWBORN, Monty. **Kasparov versus Deep Blue: Computer Chess Comes of Age**. Berlin: Springer, 1996.

PICUCCI, Marcello Arnaldo. When *Video games* Tell Stories: A Model of Video Game Narrative Architectures. **Caracteres**, Salamanca, v.3, n.2, p.99-116, novembro 2014. Disponível em: <<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n2noviembre2014/model-video-game-narrative-architectures/>>. Acesso em 3 de abril de 2020.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. São Paulo: Copymarket, 2001.

RIBEIRO, Rennan Gaião Spínola. **A Jornada do Jogador: Um estudo das potencialidades imersivas da narrativa da narrativa no videogame**. 2013. 156p. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas). Universidade Federal da Paraíba, 2013.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa**. Campinas: Papyrus, 1995.

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

\_\_\_\_\_. Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory. **Substance**, Baltimore, vol. 28, n.2, p. 110-137, 1999. Disponível em: <<https://muse.jhu.edu/article/32231>>. Acesso em: 11 mai. 2020.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. 3. vol. São Paulo: Blucher, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. 11. ed. São Paulo: Paulus, 2011

SEARLE, John R. The Logical Status of Fictional Discourse. **New Literary History**, v.6, n.2, p.319-332, 1975. Disponível em: [https://www.jstor.org/stable/468422?read-now=1&seq=2#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/468422?read-now=1&seq=2#page_scan_tab_contents)

SILVA, Juremir Machado da. **O que pesquisar quer dizer: como fazer textos acadêmicos sem medo da ABNT e da CAPES**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

## ANEXOS

ANEXO A - Vídeo demonstrando bugs em *The Last of Us*

<https://www.youtube.com/watch?v=c20XSGFIVbA>

ANEXO B – Vídeo de uma partida de *Pong*

<https://www.youtube.com/watch?v=fiShX2pTz9A>

ANEXO C - Vídeo “The Secrets of GoldenEye's AI Revealed | AI and Games”

<https://www.youtube.com/watch?v=M9sOE376tzk>

ANEXO D – Vídeo “*The Last of Us* - A Arte da Narrativa em *Video games* (entrevista Neil Druckmann)”

<https://www.youtube.com/watch?v=4FGIIGYcBos>

ANEXO E – Vídeo “O FUNGO DE *THE LAST OF US* | Nerdologia”

<https://www.youtube.com/watch?v=l2fHd7PpzRo>

ANEXO F – Vídeo explica o bug de *Pac-Man*

<https://www.youtube.com/watch?v=NKKfW8X9uYk>

ANEXO G – Documentário “Grounded: The making of *The Last of Us*”

[https://www.youtube.com/watch?v=R017LzC\\_h8I](https://www.youtube.com/watch?v=R017LzC_h8I)