

Narrativas interativas de jogos digitais: uma plataforma em potencial para discussões sociais¹

Moisaniel Pimentel Arruda Filho²

Universidade Federal do Maranhão, São Luís - MA

Rubenio dos Santos Barros³

Universidade Federal de Santa Catarina - Florianópolis - SC

Resumo

O presente artigo teve como objetivo explorar e analisar o potencial das narrativas interativas dos jogos digitais como estimuladores de conhecimento e pensamento crítico acerca de causas sociais. Nesse sentido, analisaram-se os benefícios e os principais diferenciais, como o fator interativo e imersivo, nas tramas de jogos que são capazes de auxiliar em um processo educacional. De acordo com a análise dos estudos levantados, estes elementos estimulam a socialização, a adaptação do indivíduo com a realidade, a facilidade do aprendizado, etc. Para isso, analisaram-se jogos que exploraram causas sociais, como *Dragon Age: Inquisition* e *Final Fantasy VII*. Neste trabalho adotou-se a abordagem qualitativa, com objetivo explanatório e procedimentos de pesquisa bibliográfica e documental. No fim, as narrativas interativas dos jogos mostraram-se meios eficazes para disseminação do pensamento crítico e conscientização sobre o mundo para os seus jogadores.

Palavras chave: narrativas interativas; comunicação; discussões sociais; imersão.

1 Introdução

As simulações lúdicas criadas pelos jogos digitais são capazes de criar à percepção dos jogadores, um espaço de realidade alternativa. Ainda que os participantes tenham ciência de que eles se encontram fora da realidade virtual, eles também conseguem, ao mesmo tempo, visualizarem-se dentro dela (STRECK; FRAGOSO, 2014). Contextualizando, muito dos jogos são atribuídos à lógica do “faz-de-conta”, pois os jogadores assumem e representam papéis, assim como são transportados às diversas situações imaginárias (RAMOS, 2006).

Para essa translocação ao mundo dos jogos digitais, os jogadores encarnam *avatares* ou personagens jogáveis criado pelos sistemas dos jogos eletrônicos. E por intermédio da interatividade, um elemento peculiar e essencial à modalidade dos jogos, os participantes são capazes de se personificarem

¹ Trabalho apresentado ao GT 5, da XIII Conferência Brasileira de Comunicação Cidadã - *Comunicação, Direitos Humanos e Diversidade*, realizada na Universidade Federal do Maranhão, em São Luís, MA, de 21 a 23 de novembro de 2018.

² Graduando em Design na Universidade Federal do Maranhão, São Luís-MA, moisa_filho@hotmail.com

³ Mestrando em Design na Universidade Federal de Santa Catarina, bolsista CAPES-DS, Florianópolis-SC, rubeniobarros@hotmail.com

nestes avatares e experienciar a narrativa de forma intensa e imersiva (ARRUDA FILHO, 2016; STRECK; FRAGOSO, 2014).

E além de entreter com suas situações imaginárias, os jogos também são capazes de informar, podendo utilizar elementos de crítica e conscientização para os jogadores em torno de causas sociais (PASE; GOSS, 2013). Para Siqueira (2006), no contexto dos meios comunicativos, as brincadeiras e as demais formas de entretenimento, como jogos, cinemas ou programas de TVs, jamais poderão ser consideradas apenas entretenimentos vazios de conteúdos, de valores ou ideias, pois diante a eles, crianças e adultos estão em constante processo de socialização, formação e aprendizado.

No contexto dos jogos digitais, os participantes assumem situações em simulações lúdicas, que, a partir de características de imersão e interação, podem fornecer a eles informações com potencial de reflexão e discussão. Aliás, como Siqueira (2006) explica, mesmo que os meios de comunicação sejam amplamente divulgados como apenas formas de entretenimento, o que é um equívoco, eles são responsáveis por transmitir ideias, mensagens, representações sociais e consolidar formas de pensar, ideologias e hábitos.

Assim, destaca-se a potência narrativa dos jogos digitais em propagar informações e estimular o conhecimento e aprendizado no processo interativo e imersivo dos jogos digitais. Dessa forma, o presente artigo busca analisar o papel e o potencial dos jogos na construção crítica e reflexiva acerca de temas que refletem a sociedade, ao mesmo tempo em que se investiga o processo que estimula e consolida tal feito.

2 Metodologia

A pesquisa tem natureza aplicada, com abordagem qualitativa, caráter exploratório e visa proporcionar mais informações sobre o assunto investigado. Esta abordagem possui um planejamento flexível, que permite explorar o tema sob diversos ângulos (PRODANOV; FREITAS, 2013). Envolve ainda os procedimentos de pesquisa bibliográfica e documental, com análise de exemplos advindos dos jogos para estimular a compreensão da pesquisa (SILVA; MENEZES, 2005; GIL, 1991).

Outra vantagem acerca da pesquisa exploratória consiste na maior familiaridade com o problema, no intuito de torná-lo mais explícito ou possibilitar a construção de hipóteses (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

Neste caso, em primeira instância serão recolhidas informações de estudos realizados sobre a natureza das narrativas digitais e suas características que as permitem serem boas plataformas de aprendizagem. Posteriormente, estes dados serão explorados em exemplos que, neste caso, são os jogos digitais que exploram temas sociais. Ou seja, verificar nos jogos, a teoria levantada e como ela é exposta aos jogadores.



3 A Interatividade dos Jogos Digitais: dos Avatares à Narrativa

De acordo com Magni (2014, p. 192), “a interatividade é um fator preponderante nos jogos de toda a ordem, ou seja, para que exista jogo, é fundamental que haja interação em algum nível”. Relacionando-a ao contexto dos jogos digitais, é por meio dela que realizamos escolhas e atuamos sobre o ambiente virtual, assim o afetando e o alterando (SALEN; ZIMMERMAN, 2012). Para Pinheiro (2007), a interatividade trata-se justamente desse grau de influência que os jogadores possuem sobre o conteúdo do ambiente mediado, que dependerá de cada jogo, a sua proposta e gênero. De qualquer forma, em todo jogo, sobretudo os digitais, é imprescindível haver certo nível de interação entre o usuário e o sistema para a efetividade do ato comunicativo entre ambas as partes.

Para isso, os jogadores representam papéis nos jogos digitais através dos *avatares*, que servem como uma ponte entre o mundo real e o mundo fictício. Segundo Isbister (2006), eles são o coração de toda a experiência narrativa interativa e é por meio deles que os usuários experimentam o universo do jogo fisicamente e socialmente. Dessa forma, ao encarnarem sobre os avatares, eles são transformados em personagens da narrativa, indo além de seus comuns papéis de jogadores no plano real.

Em experiências narrativas vizinhas como as do cinema, do teatro e da literatura, é comum colocar-se simbolicamente nos lugares dos personagens, identificar-se com eles e vivenciar as suas histórias (STRECK; FRAGOSO, 2014). Contudo, nessas modalidades narrativas, os espectadores são limitados a ficarem presos nesses personagens, assim, vivenciando apenas o que eles escolhem vivenciar, pois agem à sua própria vontade. Essas narrativas são denominadas lineares, fazendo jus ao seu conteúdo premeditado do início ao fim, sem abertura a intervenções de seus espectadores. Na narrativa interativa dos jogos, contudo, os caminhos e escolhas são determinados pelos jogadores, que atuam na história como coautores por meio dos avatares, onde além de se posicionarem no personagem, realizam os seus percursos e assumem as suas motivações. Com isso, a narrativa se apresenta de forma mais intensa e emotiva, enriquecendo a experiência do jogador com a interatividade (STRECK; FRAGOSO, 2014). Para Murray (2003), estas narrativas são essencialmente não lineares, ou como a autora prefere denominar, multisequencial e multiforme, pois proporcionam aos seus interatores a habilidade de navegar e atuar sobre o meio digital acerca de um arranjo fixo de eventos narrativos, que, contudo, podem ser realizados de maneiras diferentes em uma extensa gama de possibilidades.

Ressalta-se que este caráter multiforme e interativo é característica peculiar à modalidade de narrativas de ambientes hipermediáticos, como o caso dos jogos digitais (LAPOLLI; BUSARELLO, 2011).

Dito isso, em jogos essencialmente narrativos, que conseqüentemente possuem um excepcional foco na trama do jogo, as possibilidades são extensas quanto às ações, manipulações e intervenções no espaço e na história do jogo. Tudo isto graças a interatividade dos jogos digitais. Em alguns exemplares,

como os jogos *Heavy Rain* (QUANTIC DREAM, 2010), *Life is Strange* e *The Walking Dead*, escolhas morais e éticas podem ser realizadas e a resposta dos interatores diante a algumas situações vivenciadas podem gerar diferentes diálogos, cenas, novas áreas a serem exploradas, ou mesmo selar o destino de outros personagens compostos na narrativa. Acima disso, o jogo pode criar um mapeamento de todas essas decisões em seu percurso que resultarão em mais alterações ao longo da narrativa. Assim, com este conjunto de ações realizadas, o jogo pode até gerar, em alguns casos, finais diferentes (PINHEIRO, 2007).

Contudo, apesar dessa gama de variações, Petry (2011) aponta que ao finalizar um jogo desse gênero, a sensação que permeia para o usuário é a de que não existem outras possibilidades a não ser àquela a qual ele vivenciou. A explicação disto é que as suas respostas diante às situações emergidas nos jogos seriam próximas as que ele assumiria na realidade, ou seja, o interator as visualiza como escolhas lógicas, excluindo as demais de cogitação.

Pode-se concluir, portanto, que nessas plataformas de narrativas interativas, o jogador transfere as suas características ao personagem em que encarna, e a partir dele atua no ambiente digital conforme a sua personalidade. Assim, diante uma tomada de decisão na trama que envolve perdoar ou rejeitar um personagem após descobrir a sua traição, a escolha dos jogadores, para esta situação, seria similar, em alguma medida, às suas decisões tomadas em experiências reais de contextos semelhantes (Figura 1).



Figura 1: Decisão fornecida ao jogador em *Heavy Rain* diante uma traição. As respostas dos jogadores em situações como esta alteram o rumo da trama, dos seus personagens e as suas respectivas relações. Fonte: Quantic Dream (2010).

4 Vivenciando Narrativas Digitais

Segundo Anetta (2010), o poder dos mundos tridimensionais reside em sua capacidade de capturar a mente dos seus jogadores e induzi-los a crer que são partes inerentes e individuais do ambiente. Como previamente estabelecido, as causas disso são os avatares e as características interativas da narrativa digital, que aproximam os jogadores aos acontecimentos do universo mediado. Além disso, ao vivenciar



uma narrativa, eles são expostos aos sentimentos e pontos de vista dos variados personagens em sua composição e também são capazes de identificar-se com as suas particularidades (CARDOSO, 2009).

Ou seja, a imersão dentro do espaço virtual é aguçada tanto quando os jogadores se sentem como o personagem principal, bem como quando também se simpatizam com outros personagens da narrativa (ANETTA, 2010). Desta forma, por meio dessa relação intrínseca, os interatores possuem um elevado senso de presença e pertencimento no plano virtual e assim são engajados a terem sucesso nos objetivos propostos do jogo.

E um dos fatores que contribuem para expandir a sensação de imersão e o estreitamento de laços entre o jogo e os personagens da trama é a presença de “personagens verossimilhantes”, que expande a empatia dos usuários diante a avatares e personagens da trama que se assemelham a eles mesmos. Assim, os jogadores reconhecem nesses personagens a realidade que os cercam, tornando aquela experiência mais pessoal e crível. Segundo as palavras de Arruda Filho (2016, p. 4), durante a vivência dessas experiências “tendemos a acreditar com maior facilidade que as mesmas leis que se aplicam a nós podem ser aplicadas aos personagens, já que apresentam peculiaridades semelhantes as nossas, dos físicos aos cognitivos”.

Dessa forma, a narrativa é expandida para além das palavras ditas ou lidas, fazendo uso ainda de elementos como as expressões em seus rostos, a entonação de suas vozes, a forma de andar, entre outros manifestos corporais. E por soarem tão humanos e dotados de traços que se encontram na sociedade cotidianamente, os interatores sofrem o impacto de sua familiaridade e, assim, são facilmente engajados em suas tramas (PETRY, 2011). Com relação às expressões faciais, Harley *et al.* (2015) explicam que a apropriação deste elemento imersivo proporciona uma experiência que enriquece a credibilidade e a comunicação narrativa, o que possibilita a evocação de emoções por meio dos personagens presentes na trama, conforme o realismo de suas feições. Como exemplo desses fatores elencados, após um personagem importante ser gravemente ferido, algum companheiro, ou o próprio protagonista, pode vir a comentar sobre o ocorrido e demonstrar algum arrependimento, tristeza, raiva ou descontentamento, por meio de manifestações fisiológicas, como o ato de chorar, reforçando e facilitando a aquisição de uma resposta emocional do jogador (Figura 2).



Figura 2: A personagem Lara Croft demonstrando tristeza em *Rise of the Tomb Raider* (CRYSTAL DYNAMICS, 2015) após encontrar o seu amigo gravemente ferido. Fonte: Square-Enix, 2015.

Contudo, não é indispensável o retrato dos personagens demasiadamente realistas para a consagração desta relação. Petry (2011) destaca que o realismo pode ser ajustado simbolicamente e, para isso, basta utilizar traços identificáveis que consigam realizar associações a significados e representações do mundo real.

Similares a estes fatores, Murray (2003) destaca o potencial das narrativas dos jogos digitais em criarem histórias cativantes ao redigirem “momentos dramáticos”, como exemplificado pelo gesto inesperado e comovente do robô Floyd no jogo *Planetfall* (INFOCOM, 1983), que em um dado momento de bravura, sacrificou-se para ajudar o personagem-avatar do jogo. Sequencialmente após sua morte, a sua ausência logo é notada pois as conversações e interações com o Floyd, antes presentes, não mais existem, permeando um cenário abrupto de solidão para os participantes.

Junto a isso, a autora comenta sobre as “técnicas cinematográficas”, que se trata de mais um recurso disponível que pode ser apropriado para criar ressonâncias simbólicas que reforçam e intensificam a dramaticidade de uma narrativa digital. O projeto sonoro dos jogos, por exemplo, pode transformar uma singela situação de descoberta em um momento de revelação ao utilizar peças musicais, que a cada passo do personagem, tornam-se mais sombrias e agourentas até alcançarem o seu momento de ápice, o que, nesse aspecto, refina e acentua a experiência naquela cena. Além disso, tais aspectos sonoros podem reforçar e tornar mais imersivos os atributos do mundo digital mediado, como, por exemplo, quando o jogador ouve ondas do mar ou o rebatimento do vento entre as árvores. Diante de tais particularidades sonoplastas do meio natural, o interator pode sentir-se como se fosse o personagem principal e estivesse inserido naquele cenário, vivenciando a situação (MURRAY, 2003; BOURY; MUSTARO, 2013).



E a partir da interatividade inerente nessas plataformas digitais, o jogador assume o seu avatar onde, por meio desses fatores imersivos, estabelece um vínculo com ele, os personagens secundários, a trama e o ambiente sede dessas interações. Consequentemente, a narrativa torna-se mais pessoal e emotiva, sendo que a partir disso, o interator é estimulado com uma sensação de pertencimento no universo virtual. E como resultado desse processo, o interator é incentivado por mais esse fator a realizar os objetivos do jogo.

Assim, se entre essas experiências de “faz-de-conta”, o interator se depara com situações fictícias representativas da realidade, ele é capaz de interagir com elas, vivenciá-las e respondê-las. Aliás, este processo é tão sedutor que pode enfrentar situações, de forma segura e sem riscos, que são demasiadamente assustadoras na vida real, como sentimentos perturbadores ou fobias suprimidas (SOBRAL; BELLICIERI, 2005). Da mesma maneira, este ambiente digital tem potencial de retratar e representar situações de temas sociais atuais, em possíveis metáforas, que cause reflexão nos jogadores por meio de suas atuações ativas na trama. Tudo isso reforçado pela experiência imersiva.

5 Narrativas Interativas e os seus Valores Benéficos nos Jogos Digitais

As narrativas, em suas próprias concepções gerais, são mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. Junto a isso, também são modos fundamentais pelos quais a sociedade constrói tribos, das mais singelas e singulares até as mais complexas e globais. Também é por meio delas que os indivíduos se defrontam pelos mais variados atos humanos, como o ódio, o amor, a perda, a traição, o heroísmo e o triunfo (MURRAY, 2003). Em outras palavras, as narrativas são concebidas por mensagens aptas a promover conhecimento, uma vez que são formadas por informações evocativas por meio de experimentos, emoções e sentimentos (ULBRICHT *et al.*, 2011).

No contexto das narrativas dos jogos digitais, Petry (2011) relata que por intermédio das personificações em avatares, esse exercício de sair de si, tornar-se outro, e depois a si retornar, pode ser a experiência mais propriamente humana que se tem a alcance e é por meio delas que os interatores podem simular e expandir a vida, ensaiar novas possibilidades. Murray (2003) complementa que a tecnologia dos jogos permite explorar vidas anteriores ou características sobre o próprio usuário, trazendo o benefício do autoconhecimento. A autora ainda destaca que é por meio dessas ficções que os jogadores podem obter auxílios para a compreensão do mundo e o significado de ser humano.

Isso favorece, também, no quadro do desenvolvimento infantil, pois como Seber (1997, *apud* RAMOS, 2006) destaca, os jogos podem auxiliar no processo de desenvolvimento das crianças, pois oferecem oportunidades de compreensão dos papéis sociais e propiciam a socialização. Nesse sentido, os jogos favorecem a aquisição de valores e preparam a criança sociologicamente para o seu papel na sociedade adulta (BROUGERE *apud* KISHIMOTO, 1998).



Em suma, as experiências dos jogos cooperam na adaptação da realidade, na facilidade do aprendizado e no comportamento cognitivo (BYSTRINA, 1995). Também incrementam o repertório de ações, alargam os modelos de aprendizagem e interpretação sobre o mundo, o pensamento sobre os indivíduos componentes da sociedade e o tratamento lhes dado socialmente e mutuamente (MURRAY, 2003).

Dessa forma, tais experiências digitais correspondem a uma ferramenta de estímulo, um artifício que almeja o desenvolvimento humano, pois em sua integridade de elementos, tem capacidade de influenciar os seus jogadores, simular a realidade e prepará-los para situações futuras (PINHEIRO, 2017). Além disso, são vantajosas por serem capazes de transmitir tais informações de forma interativa e lúdica em um ambiente voltado ao entretenimento (SOUZA; KAFURE, 2012).

Exemplificando esses atributos, algumas empresas já adotam os jogos como ferramentas de treinamento para os seus funcionários, pois quando inseridos no espaço virtual, eles simulam e praticam atividades do dia-a-dia da companhia, que conseqüentemente os auxiliam a compreender o seu funcionamento. Além disso, essa experiência interativa ainda é capaz de treinar os funcionários já empregados para funções novas ou mais específicas (ÉPOCA, 2006). Em outro caso, Souza e Kafure (2012) relatam que os jogos alcançaram qualidades técnicas complexas e realistas, entre atributos visuais e sonoros, que os permitiram ser utilizados como reais simuladores de aviões.

Diante os elementos contextuais, interativos e competitivos dos jogos, aliados ao seu composto de regras, objetivos e feedbacks, as pessoas, de acordo com Savi, Wangenheim e Borgatto (2011, p. 1) “podem ser capacitadas pela vivência com situações reais que poderão ser encontradas na prática profissional. Tal abordagem permite o desenvolvimento de experiências sem os riscos existentes no mundo real”.

6 Discutindo Temas Sociais em Narrativas Interativas

Visto os atributos das narrativas interativas, destacam-se as propriedades benéficas que os jogos proporcionam aos seus usuários por meio das práticas exercidas nestas simulações. Aliado a isto, também se têm os elementos destacados nos tópicos anteriores referentes à imersão e os “atos autorais”, que são consagrados por meio da encarnação dos avatares. A respeito disso, Pinheiro (2017, p. 37) destaca que, deve-se compreender o jogo como um:

[...] agregador da personalidade do jogador e como uma ferramenta que permite o aprendizado, mostra um reflexo importante nas escolhas dos desenvolvedores, e como elas podem impactar positivamente para gerar uma discussão, não apenas em assuntos como gênero e sexualidade, mas nos mais amplos debates políticos.

Em todo o conjunto dessa experiência, quando em face de situações éticas e morais que requerem tomadas de decisões (representativa da realidade), os jogadores podem ser obrigados a lidar com cenários



e dilemas do mundo real. Como retorno e consequência desse processo, lhes é oferecido auxílio informativo, reflexivo e crítico da sociedade.

Pase e Goss (2013) explicam este conceito ao analisar que os jogos *Kabul Kaboom* e *New York Defender* (ambos voltados à tragédia do “11 de setembro”) oferecem ao jogador controle sobre a situação, por meio do qual é possível, para ele, vivenciar este fato e dialogar com esta realidade. Acima disso, a crítica é desenvolvida não somente por seus recursos visuais, como sons e gráficos, mas principalmente na transferência da responsabilidade de uma tragédia para o jogador (mediante do seu avatar). No fim, o tema torna-se reflexão e crítica na mão dos jogadores.

Outros jogos também se utilizam desses artifícios de interatividade e imersão para representar modelos e temáticas atuais da sociedade no espaço virtual, como *Dragon Age: Inquisition* bem o fez ao apresentar questões de gênero em sua estrutura narrativa, o qual foi devidamente reconhecido com um prêmio da GLAAD (Aliança Gay e Lésbica Contra a Difamação) nos Estados Unidos (CAROL; GUIMARÃES; CAMPOS, 2015).

Tal abordagem social é presente no cerne da trama de seus personagens, e assim temas como a homofobia, são debatidos deliberadamente. A respeito disso, Carol, Guimarães e Campos (2015) relatam que o jogo incorporou, em seu conteúdo, representações sobre preconceitos visíveis na realidade de forma madura e convincente. Os autores destacam ainda que, ao apresentar personagens LGBTs, a indústria pode seguir os mesmos moldes para também representar, promover a tolerância e estimular a diminuição do preconceito nesse meio.

Além das questões de gênero, o jogador defronta-se com questões políticas, raciais e religiosas, e por meio do seu avatar ele pode externar suas opiniões acerca destes temas em diálogos e tomadas de decisão naquele universo. Por exemplo, em um segmento da trama, o jogador pode expressar-se como um fiel devoto que acredita no “Criador” referenciado por uma das principais religiões apresentadas no jogo, a *Chantria*, ou então apresentar-se como um indivíduo sem crenças religiosas, que não acredita neste ser divino (Figura 3). Outras variações desse diálogo são disponibilizadas caso o avatar esteja sujeito a crenças diferentes do que é estabelecido pela *Chantria*. De toda a forma, há conversas e discussões, que variam de acordo com as escolhas do jogador sobre este tema no decorrer do enredo.



Figura 3. Diferentes opções de diálogos estão disponíveis ao jogador a partir da resposta dada sobre a crença no “Criador”.

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=fUagBeP_OW4 (2015)

No segmento racial, *Dragon Age: Inquisition* fornece ao jogador uma escolha de raça, sendo elas: gúnari, anão, humano ou elfo. Dependendo da opção elegida, o usuário pode ou não estar suscetível a comportamentos e comentários intolerantes por partes de outros personagens compostos na trama (ressaltando-se que são recursos de roteiro utilizados por *Dragon Age: Inquisition* para o desenvolvimento de sua história e não um posicionamento da desenvolvedora do título sobre tais questões). Em uma seção, por exemplo, o jogador deve ir ao baile e conquistar o apoio e a aprovação da corte para a Inquisição (grupo que tenta restaurar a ordem do mundo, após eventos catastróficos). Ao chegar no local, se o jogador estiver sobre o controle de alguma das raças odiada pela elite humana, como os elfos, ele receberá comentários intolerantes e terá mais dificuldade para conquistar aprovação (Figura 4).

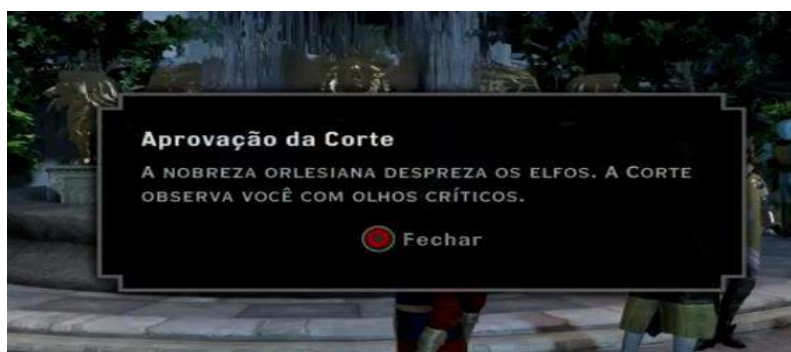


Figura 4. Comentário racista por um membro da Corte ao avistar o personagem elfo. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=YvGiQYJK3AQ> (2014)



Dessa forma, mesmo que o jogador nunca tenha vivenciado algum preconceito racial em seu cotidiano, na pele de seu avatar ele pode sentir-se de maneira equivalente a alguém que tenha sido oprimido em um contexto similar. Como previamente discutido, a causa desse impacto é a maneira como o interator se posiciona e se identifica com o seu avatar, vivenciando a sua história e os seus acontecimentos. Nesta circunstância, ele atua sob questões referentes à intolerância racial, e a partir disso pode compreender de maneira mais eficaz o que alguns grupos raciais, como os negros, sofrem diariamente. Esse tipo de experiência ratifica as propriedades das narrativas interativas em promoverem novas possibilidades em simulações lúdicas que também estimulem o conhecimento e a compreensão de temas sociais.

No caso da franquia de RPG digital *Final Fantasy*, as relações de domínio e poder são retratadas como reflexos da sociedade em seu percurso histórico. A título de exemplo, tem-se como eixo temático, o controle ideológico como manutenção de ordem apresentado no décimo título da série, o *Final Fantasy X* (CARDOSO, 2009; SQUARESOFT, 2001). Em sua trama, o culto Yevon representa uma força dominante que possui influência por quase todas as raças do mundo fictício de Spira. O seu poder é visualizado em seu composto de regras e controles nos principais rituais da sociedade, como também é notado em sua discriminação e perseguição a raça Al-Bhed. No decorrer da trama, os personagens aliados aos jogadores descobrem que os seus ensinamentos são corruptos e impostos como controle dos habitantes de Spira, sendo do encargo do protagonista, e conseqüentemente o jogador interator, dissolver esta prolongada conspiração religiosa.

Nesse sentido, para Cardoso (2009), a relação entre a ditadura de fé estabelecida pela Yevon e as antigas condenações da Igreja Católica (principalmente na Idade das Trevas) são claras, pois o tratamento de discriminação, a caça e a condenação de Yevon contra a raça Al-Bhed, que representa uma força de desenvolvimento científico, era estabelecido na mesma abordagem violenta e de perseguição que a Igreja Católica dedicava aos cientistas e entidades que se estabeleciam como ameaça a sua ordem. Estas perspectivas são exemplificadas em várias seções de *Final Fantasy X* (SQUARESOFT, 2001), em que também é possível presenciar diálogos opressores à tribo Al-Bhed semelhantes ao tratamento concedido aos elfos em *Dragon Age: Inquisition*.

Além dos discursos envoltos na religião, outro título da mesma série, o *Final Fantasy VII* (SQUARESOFT, 1997), apresenta em sua estrutura narrativa uma cidade moderna denominada *Midgar*, que entre as suas construções, conflitos sociais são destacados, como o caso da segregação social diante a sua divisão estrutural. O caso é apresentado de maneira simples: no eixo superior da cidade vive a elite sob luxos e privilégios, enquanto na inferior moram os seres marginais, mal pagos e passíveis da violência entre disputas de criminosos. Essa é uma representação singela, mas de fácil decodificação e bem definida politicamente (CARDOSO, 2009).



Em ambos os casos da série *Final Fantasy*, Cardoso (2009) conclui com suas análises que jogos como estes apresentam, mesmo que de forma filtrada, debates acerca da sociedade, assim como também se impõem como meios potentes para desenvolvimento de visões e críticas sobre a organização social, como o caso da ordem religiosa apresentada em *Final Fantasy X* (SQUARESOFT, 2001) e da desigualdade social em *Final Fantasy VII* (SQUARESOFT, 1997).

Passando para outro exemplo que também se apropria de tais elementos narrativos, tem-se o *Hellblade: Senua's Sacrifice*, jogo digital desenvolvido pela Ninja Theory que coloca o interator na pele de Senua, uma guerreira céltica que ficou traumatizada após a sua vila ser brutalmente atacada e o seu amante assassinado. A partir dessa premissa, o título busca retratar em seus arquétipos, doenças mentais, como a psicose. De acordo com Lloyd (2018), para o desenvolvimento do jogo, a equipe teve auxílio de especialistas, como o Paul Fletcher, um neurocientista e *expert* em psicose da Universidade de Cambridge. Com isso, as informações coletadas acerca dos sintomas dessas doenças foram transferidas e contextualizadas como mecânicas em *Hellblade*. Por exemplo, em questões sonoras frequentemente ouvem-se vozes, gritos e sussurros, que às vezes podem soar amigáveis, enquanto outras vezes repreensivas e duras. Na perspectiva visual, alucinações e *flashbacks* estão presentes, estes que foram retratados e construídos a partir dos próprios relatos de pacientes. Tais efeitos e aspectos técnicos utilizados no jogo, dos sonoros aos visuais, aprofundam a imersão e transmitem um contexto social do mundo para os seus jogadores. No fim, por meio dos sentidos de Senua, o interator vive uma experiência naquele universo à mesma maneira que as pessoas que sofrem de psicose o fazem na realidade. Para o próprio diretor criativo de *Hellblade*, Tameem Antoniades, o processo de desenvolvimento e pesquisa para o jogo tornou-se, para ele, um processo de revelação e descoberta sobre os problemas mentais (LLOYD, 2018).

Acima disso tudo, destaca-se também que todo o lucro de vendas que o *Hellblade* obteve no Dia Mundial da Saúde foi doado para uma instituição beneficente de saúde mental no Reino Unido. Em conjunto, a Ninja Theory lançou um vídeo promocional destacando mensagens recebidas de jogadores, as quais relataram como a experiência do jogo os ajudou a lidar com seus próprios problemas de saúde mental e como eles se sentiram representados e compreendidos (HORTI, 2017).

Dessa forma, as ferramentas estão dispostas à mesa dos desenvolvedores de jogos, que podem se apropriar desses elementos e criar histórias cativantes e imersivas, mas que também fomentem debates e discussões sobre os mais variados temas sociais.

Portanto, o caminho de conscientização para tais experiências deve ser devidamente planejado, pois se deve programar como a mensagem será passada e manipulada pelos jogadores por meio do sistema interativo, que será definido pelas sequências de ações e as possibilidades de reações na

jogabilidade, ou entre escolhas e recursos possíveis nesta interação. No final, caberá ao jogador interpretar tais informações que estão sendo transmitidas (PASE; GOSS, 2013).

7 Considerações Finais

Todo o processo de imersão favorecido pela narrativa interativa dos jogos digitais proporciona o engajamento do seu público com a trama e os seus personagens, tornando-os mais empáticos com a realidade simulada. Tal processo favorece a passividade do público a temas sociais, assim como ocorre em outros canais de entretenimento, como o cinema e a literatura. Contudo, a contextualização dessas discussões sociais em narrativas interativas é suscetível a ser apropriada de forma mais intensa e emotiva, pois como estabelecido, a experiência ativa dos jogadores com a trama os torna coautores. Com isso, os jogadores assumem a responsabilidade dos atos e das escolhas que impactam na narrativa e nos seus personagens componentes. E auxiliados pela identificação por meio de seus avatares, as experiências narrativas dos jogos digitais favorecem a veracidade de seus atos em uma simulação lúdica que remete ao real, que ensaia novas possibilidades com entretenimento e segurança.

Este estudo confirma pesquisas anteriores no sentido de que as vantagens desse campo são amplas, podendo impactar na socialização, no alargamento do repertório de ações, no ensaio de possibilidades e experiências humanas, na compreensão dos papéis e relações sociais, além de serem meios eficazes para estimular a educação e o desenvolvimento infantil. Dessa forma, as narrativas interativas dos jogos, sobretudo os digitais, mostram a sua forte capacidade como uma plataforma vívida de experiências capazes de propor ensinamentos, discussões e críticas para os seus interatores.

Para estudos futuros, propõe-se analisar a fundo as abordagens sociais nos jogos digitais em suas narrativas interativas, como os próprios exemplos citados na atual pesquisa. Com isso, pretende-se destacar junto ao público como essas mensagens são recebidas e abordadas, como são compreendidas e como afetam socialmente. Por fim, recomenda-se visualizar qualitativamente e quantitativamente a potência do campo para discussões sociais de forma ampla e detalhada.

Referências

ANNETTA, L. A.. The “I’s” have it: A framework for serious educational game design. **Review Of General Psychology**, [s.l.], v. 14, n. 2, p.105-112, 2010. American Psychological Association (APA). <http://dx.doi.org/10.1037/a0018985>.

ARAUJO, R. P. de. **Imersão e Heads-Up Display (HUDs) em videogames**. 2014. 93 f. Dissertação - Departamento de Design, Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

ARRUDA FILHO, M. P. O papel do designer na construção de jogos narrativos que promovem a imersão dos seus jogadores: uma análise de Heavy Rain. In: Ergotrip Design: Design, Ergonomia e Interação Humano-Computador, 5., 2016. Natal. **Anais...** Rio de Janeiro: Rio Books, 2016. p. 206-215.

BIOWARE. **Dragon Age: Inquisition**. [Edmonton]: EA, 2014.

- BOURY, E. S.; MUSTARO, P. T. Um estudo sobre áudio como elemento imersivo em jogos eletrônicos. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 12., 2013, São Paulo. **Anais...** São Paulo: SBC, 2013.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, [s.l.], v. 24, n. 2, p.103-116, jul. 1998. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0102-25551998000200007>. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 14 fev. 2018.
- BYSTRINA, I. **Tópicos de semiótica e cultura**. São Paulo: CISC, 1995.
- CARDOSO, E. S. **A evolução narrativa e audiovisual do videogame em Final Fantasy**, 2009. 174 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação contemporânea) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo.
- CAROL, L. C.; GUIMARÃES, R. F.; CAMPOS, M. M. Representação LGBT na Trilogia Dragon Age. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 14., 2015. **Anais...** Teresina: SBC, 2015. p. 1098 – 1101.
- CRYSTAL DYNAMICS. **Rise of the Tomb Raider**. Microsoft Studios, 2015.
- ÉPOCA. **Videogame no trabalho**. [Rio de Janeiro]: Editora Globo, 2006. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,EPT1173916-1662,00.html>>. Acesso em 2 jan. 2018.
- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GIL, A. C.. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.
- HARLEY et al. Designing Story-Centric Games for Player Emotion: A Theoretical Perspective. In: AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment, 11., 2015. **Proceedings...** [Santa Cruz]: AAAI, 2015. p. 34-37.
- HORTI, S. **All proceeds from sale of Hellblade: Senua's Sacrifice tomorrow will go to UK mental health charity**. São Francisco: PCGamer, 2017. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/all-proceeds-from-sale-of-hellblade-senuas-sacrifice-tomorrow-will-go-to-uk-mental-health-charity/>>. Acesso em: 4 abr. 2018.
- ISBISTER, K. **Better Game Characters by Design: A Psychological Approach**. São Francisco: Morgan Kaufmann, 2006. 336 p.
- LLOYD, J. **How Hellblade: Senua's Sacrifice deals with psychosis**. [Bristol]: Science Focus, 2018. Disponível em: <<http://www.sciencefocus.com/article/mind/hellblade-senua%E2%80%99s-sacrifice-psychosis-interview>>. Acesso em: 3 fev. 2018.
- MAGNI, L. F. Narrativas interativas em jogos digitais: uma análise dos caminhos alternativos em Heavy Rain. **Temática**, [João Pessoa], v. 10, n. 2, p. 191 – 202, nov. 2014.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- PASE, A. F.; GOSS, B. M. **Jogos como provocações críticas: um estudo do jogo V de Vinagre e as revoltas de junho de 2013**. In: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 38., 2015. **Anais...** Rio de Janeiro, 2015.
- PETRY, A. S. **Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 10., 2011. **Anais...** Salvador: SBC, 2011.
- PINHEIRO, C. M. P. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**, 2007. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

PINHEIRO, L. M. **Uso do Estereótipo e Representações LGBTs no Desenvolvimento de Personagens.** 2017. 55 p. TCC (Graduação) – Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2017.

PRODANOV, C., FREITAS, E. **Metodologia do Trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do Trabalho acadêmico. 2ª ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

QUANTIC DREAM. **Heavy Rain.** [Paris]: Sony Computer Entertainment, 2010.

RAMOS, D. K. **Jogos Eletrônicos e a Construção do Juízo Moral, das Regras e dos Valores Sociais.** Santa Catarina, 2006.

RODRIGUES, B. C. M. de; GONÇALVES, B. S; GOMEZ, L. S. R. O uso das narrativas digitais no edutainment. In: Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia para Aprendizagem, 7., 2015. **Anais...** São Luís: NTI, 2015.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo:** Fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

SAVI, R.; WANGENHEIM, C. G. von; BORGATTO, A. F. Um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais na Engenharia de Software. In: Brazilian Symposium on Software Engineering, 25., 2011, São Paulo, Brazil. **Anais...** SBES, 2011, p. 194-203.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação.** Florianópolis: UFSC, 2005.

SIQUEIRA, D. C. O. da. **O cientista na animação televisiva:** discurso, poder e representações sociais. Porto Alegre, v. 12, n. 1, p.131-148, 2006. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/html/4656/465645954008/>>. Acesso em: 3 abr. 2018.

SOBRAL, H.; BELLICIERI, F. N.. **Influências dos meios digitais na narrativa.** São Paulo: Mackenzie, v. 5, n. 1, 2005.

SOUZA, A. de; KAFURE, I. O fator emocional no desenvolvimento de jogos. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 11., 2012, Brasília. **Anais...** Brasília, 2012. p. 130-133.

SQUARESOFT. **Final Fantasy VII.** [Tóquio]: Square, 1997.

SQUARESOFT **Final Fantasy X.** [Tóquio]: Square, 2001.

STRECK, M.; FRAGOSO, S. Um Framework para a Criação e Avaliação de Personagens para Games Interativos. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 11., Gramado. **Anais...** Gramado: Blucher, 2014.

ULBRICHT, V. R. et al. Criatividade e Inovação na Educação a Distância: O Uso de Narrativas Hipermidiáticas em AVEA Inclusivo. In: Congresso Internacional de Criatividade. Inovação, 1., Manaus. **Anais...** Manaus, 2011.