

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Beatriz Diamante Bento

**Poeticamente Humanos: Um estudo de personagens, com enfoque nos jogos
digitais**

**Mestrado Profissional em Desenvolvimento
de Jogos Digitais**

São Paulo

2021

“I’ll be a story in your head, but that’s okay. We’re all stories in the end. Just make it a good one, eh? Because it was, you know, it was the best.” – Doctor Who

*Em homenagem a toda minha família,
biológica e escolhida, por todas as histórias
malucas que me contaram. Ao meu pai,
Sergio, que me ensinou a ser persistente,
perseverante e correr atrás dos meus sonhos,
conviver com ele me ensinou a ter paciência
e esperança para todas as situações
possíveis.*

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Beatriz Diamante Bento

Poeticamente Humanos: Um estudo de personagens, com enfoque nos jogos digitais

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Desenvolvimento de Jogos Digitais, redigida sob a orientação do professor Dr. Cláudio Fernando André.

São Paulo

2021

Bento, Beatriz Diamante.

Poeticamente Humanos: Um estudo de personagens, com enfoque nos jogos digitais.

Registro: 2021

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Fernando André.

Dissertação de Conclusão de Mestrado – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

BENTO, Beatriz Diamante. **Poeticamente humanos: Um estudo de personagens, com enfoque nos jogos digitais**. Dissertação. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais, redigida sob a orientação do professor Dr. Cláudio Fernando André.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Cláudio Fernando André

Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand

Profa. Dra. Marta Bez

Agradecimentos

Agradeço todos que me ajudaram e incentivaram a seguir o que eu gostava, e nunca desistiram de mim por mais acidentado que esse caminho vem sendo. Agradeço aos meus pais, que bancaram meus estudos, e aos meus amigos e parentes que ficaram do meu lado, me incentivando.

Aos professores que tive no Colégio São Luís, na PUC-SP, na Shibaura Institute of Technology, na Aliança Cultural Brasil-Japão, e em pequenos cursos que fiz, todos tiveram importância na minha formação acadêmica e como ser humano.

Ao meu orientador, Claudio André, que teve paciência comigo e me ajudou a tomar rumo nessa pesquisa.

Em especial queria agradecer minha irmã, Bruna; minha tia Raquel, que sempre viu potencial em minhas criações e há anos me incentiva; a Nathalia Rodrigues, que me ajudou a decidir que rumo tomar na pesquisa, a Lorena Bastos, a Gabriela Rosa, a Kamila Moriyama, a Natalie Rocha, que sempre estão ao meu lado para tudo que eu precisar; ao Leo, que ainda está para nascer, mas só de saber que ele está a caminho me inspirou a continuar batalhando; a Ingrid Schimdt, que não só é uma amiga que me incentiva, mas também é a única pessoa que aceito como parceira de escrita, por ser tão apaixonada quanto eu sobre esse assunto; ao Henrique Toso, meu irmão de família diferente, que sempre me apoia e me acalma, a Shoko Kusayama, que sempre pede algo meu para ler desde que me ajudou com o japonês no quadrinho que fiz para o clube de mangá em Shibaura.

Resumo

O **objetivo** dessa pesquisa é **discutir** e **analisar** métodos de criação e desenvolvimento de **personagens** em múltiplas mídias, com enfoque nos jogos digitais. Espera-se que essa pesquisa seja utilizada de material de auxílio para roteiristas e desenvolvedores de jogos digitais. Nessa pesquisa, será feita uma análise da história dos videogames, e alguns modos de desenvolvimentos narrativos. Então, analisaremos as **personagens**, com foco na **história**, ou **contexto**, **psique** e **comportamento**, bem como eventuais pontos de design, refletindo, e elucidando como construir personagens cativantes para o público-alvo, tornando-os interessantes e bem escritos, sem reciclá-los de outras narrativas.

O método utilizado é a pesquisa bibliográfica, pelo qual serão levantadas sugestões para enriquecer a experiência que desenvolvedores e escritores querem transmitir. Embora o foco seja nos jogos digitais, grande parte das narrativas consumidas atualmente são transmidiáticas, tornando esse estudo válido para narrativas não só de jogos, como de outras mídias de entretenimento.

Palavras-chave: Personagens; Jogos Digitais; Criação de personagens; Desenvolvimento de personagem; Narrativa; Design de personagem; Storytelling;

Abstract

This research **aims** to **discuss** and **analyse** methods of **character** creation and development in several medias, focusing on **games**. Hopefully, this study can be helpful as a reference material for writers, screenwriters, and game developers. In this project videogame history will be analysed, along with some methods to develop narratives. Then, some **characters** will be analysed, focusing more on the **narrative**, or **context**, **psyche**, and **behaviour**, just as some design pointers, reflecting and elucidating how to create captivating characters for the public, with them being interesting and well written, without recycling them from other narratives.

The research method is strictly bibliographic, by which hints will be given to enrichen the experience that the developers and writers want to deliver. Although the research's main focus is games, recently most of the consumed narratives are transmedia, making this a valuable research not only for games, but for other entertainment medias.

Keywords: Characters; Games; Character Creation; Character Development; Narrative; Character Design; Storytelling;

Índice de Figuras

Mapa com etapas de pesquisa.....	23
Ociloscópio rodando Tennis for Two.....	26
Easter egg no jogo Adventure	27
Tela do jogo Adventure	28
Tela do jogo Pac-Man	29
Donkey Kong, jogo que iniciou duas enormes franquias da Nintendo: Mario Bros e Donkey Kong	30
Infame jogo do E.T.: o Extraterrestre	31
Famicon e o NES.....	32
A Lenda de Zelda do NES: Link enfrenta um dragão de duas cabeças.....	34
Metroid de NES.....	35
Super Mario Bros 3, o jogo mais vendido da Nintendo	37
Sonic, the Hedgehog.....	38
Tela de seleção de personagens de Street Fighter II.....	39
Tela de Doom, 1993	41
Sephiroth, vilão de Final Fantasy VII, a esquerda no gráfico original do jogo, e a esquerda nos gráficos do Final Fantasy VII: Remake.....	43
Foto da entrada da E3 de 2018	44
Game Boy com os cartuchos de Pokemon Red e Pokemon Blue ao lado.....	45
Nintendo DS rodando Super Mario	47
Um dos protagonistas do jogo Heavy Rain, Scott Shelby. Ao redor da personagem, pode-se ver as ações possíveis e quais botões apertar para executá-las.....	50
Flowey conversando com a personagem principal, dizendo: “*Eu sei o que você fez.”	52
Nintendo Switch	53
Esquema simplificando a estrutura narrativa aristotélica	57
Paradigmas de roteiro	59

Jornada do herói	62
Linha do tempo que mostra a Jornada do Herói junto a estrutura aristotélica de três atos	64
Jornada da Heroína	65
Diferença entre os passos do arco da personagem e do monomito	68
Ambas as imagens mostram Batman e Superman durante o momento em que Bruce é surpreendido pela fala de Clark.	72
Uma pequena tirinha satírica da cena, postada na internet. Nela, Superman diz “Quando eu contar três, diga o nome da sua mãe. Nem pense sobre isso. Apenas diga. Preparado? Um, dois, três.”. Ambos dizem “Martha.”. Superman diz, então “O que?”. Batman responde “Nós acabamos de nos tornar melhores amigos?”. E Superman responde com um “É.”.....	74
Alguns dos livros em que se pode escolher qual caminho tomar diante de uma situação	76
Ukyo, na animação de Amnesia: Memories, baseada no jogo, aqui, ele está falando ao telefone “Perdi as contas de quantas vezes eu te encontrei e te perdi... Eu ainda te amo.”.	82
Esquema mostrando como as funções socioculturais, biológicas e contextuais afetam o psicológico da personagem.....	90
Criatura desenhada para exemplificar o problema apontado no parágrafo anterior.....	91
Esboço de como funciona o centro gravitacional do corpo e como o peso é distribuído entre patas/pés	92

Lista de Abreviaturas

GTA – Grand Theft Auto

JRPG – Japanese-Style Role-Playing Game (RPG de estilo japonês)

Nintendo DS – Nintendo Dual-Screen

PSP – PlayStation Portable

PSVita – PlayStation Vita

QA – Quality Assurance

RPG – Role-Playing Game

VN – Visual Novel

WRPG – Western-Style Role-Playing Game (RPG de estilo Ocidental)

3DS – Nintendo 3DS

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
1.1 PRINCIPAL QUESTÃO DA PESQUISA	17
1.2 LOCALIZAÇÃO DA REVISÃO DE ESTUDOS ANTERIORES NO TEMPO E ESPAÇO	17
1.3 OBJETIVOS	17
1.3.1 Objetivo geral	17
1.3.2 Objetivos específicos	18
1.4 JUSTIFICATIVAS E RELEVÂNCIA DA PESQUISA	18
1.4.1 Justificativa e relevância científica e comercial	18
1.4.2 Justificativa e relevância pessoal, profissional e acadêmica	20
2. METODOLOGIA DA PESQUISA	23
3. ABORDAGEM TEÓRICA	26
3.1 História e evolução dos videogames	26
3.2 Poética	53
3.3 Jornada do Herói vs Jornada da Heroína vs Arco da personagem	59
4. ESTUDOS DE CASO	71
4.1 Narrativas	71
4.2 Personagens	75
4.2.1 Ukyo	78
5. PROPOSIÇÕES NA IDEALIZAÇÃO DE PERSONAGENS DE JOGOS	84
5.1 Psicológico	85
5.2 Aparência	90
5.3 Diversidade	93
6. Conclusão	96

Bibliografia..... 99

1. INTRODUÇÃO

A narrativa existe na humanidade há milhares de anos. Anteriormente aos registros escritos, histórias já eram passadas verbalmente ou em forma de desenhos. Registros em paredes, como as pinturas rupestres, hoje nos contam como foi a caçada de alguém há milhares de anos, da mesma maneira registros contam tragédias gregas, como o percurso de Hércules, Édipo, a cosmogonia. Seja em uma história tecida para entreter a população e passar uma mensagem alguém, como no caso das fábulas de Esopo ou nos contos de fadas, ou mesmo para gravar acontecimentos históricos da humanidade, grande parte do conhecimento, passado por gerações, que se possui hoje, deve-se a capacidade do ser humano de contar histórias.

As quatro concepções formais de história são: a Pragmática, a de Annales, a Científica e a Narrativa. História narrativa é aquela que o narrador apresenta os acontecimentos sem se preocupar com a causa, resultado e até mesmo a veracidade da história, sendo também a que essa dissertação dá enfoque.

A palavra “narrativa”, é originária do latim, exprimindo as ações de conhecer e transmitir informações. Nos dias de hoje, o significado dessa palavra se expandiu, porém permaneceu fiel às suas origens e segundo o dicionário Michaelis, possui os seguintes significados: ato ou efeito de narrar, acepção; relato de um acontecimento ou fenômeno; reunião das obras de um determinado autor ou de uma época.

A história narrativa costuma ser usada em meios de entretenimento, como teatro, livros sem cunho científico, filmes, e na maioria dos jogos analógicos e digitais, entre outros. Esse tipo de história não necessita de palavras ou texto para ser transmitida, ampliando as possibilidades de transmissão de informação ao público. Música, analisando de forma rudimentar, é uma sequência de notas e, dependendo dessa sequência é possível criar diferentes narrativas – por exemplo, colocar uma nota destoante de função dominante, no meio de um compasso, pode-se criar um momento de tensão. E, se seguida por outra nota dentro da função tônica, cria-se um momento de resolução.

Existem técnicas de narrativas utilizadas pelos autores que induzem sentimentos e impressões no público, seguindo o exemplo da composição de música, é comum na música ocidental utilizar a quinta diminuta, também conhecida como trítone, para gerar tensão, caso a

melodia esteja na escala tonal, desde a época das músicas clássicas. Da mesma forma, se colocar diversas imagens em certa ordem, o cérebro cria uma narrativa para explicar o que acontece nessa sequência.

Sendo derivada de duas línguas, *prosopon*, rosto em grego, e *persona*, máscara em latim, a palavra **personagem** foi inicialmente utilizada no teatro, na antiguidade clássica, onde os atores utilizavam máscaras para encenar as peças e diferenciar as personagens representadas pelo mesmo ator. Personagem abrange tanto a representação de pessoas, e outras criaturas e podem até representar a personificação de um sentimento, desejo ou ideal em obras de ficção, já que independentemente do modo que essa ficção é retratada, personagens não existem além do mundo fictício.

Personagens são agentes da narrativa. Todos possuem suas próprias funções ao longo da história, como herói, vilão, falso herói, mentor, sendo que as **personagens** podem exercer mais de uma função e **personagens** diferentes podem pertencer a mesma função. Nem sempre essas funções são fixas ou facilmente definidas, podendo variar ao longo da história, e, no caso de um jogo, conforme a postura tomada pelo jogador. A interação entre as **personagens**, é tão importante quanto a coerência e consistência dela com o universo em que está introduzido, e da sua coerência interna. Tão importante quanto a coerência dos personagens são suas escolhas e ações, podendo mudar o rumo inteiro da história., da mesma maneira que acontece na vida real.

Forster separa **personagens**, independente do gênero de narrativas que estão inseridas entre planas e redondas.

“Segundo Forster, as personagens, flagradas no sistema que é a obra, podem ser classificadas em *planas* e *redondas*. As *personagens planas* são construídas ao redor de uma única ideia ou qualidade. Geralmente, são definidas em poucas palavras, estão imunes à evolução no transcorrer da narrativa, de forma que as suas ações apenas confirmem a impressão de personagens estáticas, não reservando qual-quer surpresa ao leitor. Essa espécie de personagem pode ainda ser subdividida em *tipo* e *caricatura*, dependendo da dimensão arquitetada pelo escritor. (...) As *personagens* classificadas como *redondas*, por sua vez, são aquelas definidas por sua complexidade, apresentando várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor. São dinâmicas, são multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano. Para exemplificar, poderíamos recorrer ao elenco das personagens criadas pelos bons escritores e que permanecem como janelas abertas para a averiguação da complexidade do ser humano e potência da escritura dos grandes narradores.” (BRAIT, Beth. A personagem. 1985. Pg40-41.)

Por mais que atribuir pequenos dados aleatórios à uma **personagem** plana a torne mais complexa, e leve a uma ilusão de que aquela **personagem** com pouca importância seja mais

redonda do que ela aparenta – isso se esta estiver coerente com a figura que lhe foi atribuída e ao mundo onde está inserida – o foco desse estudo, é, especificamente, em **personagens** consideradas redondas ou esféricas, já que são mais relevantes e, obviamente, tem maior impacto no decorrer da trama.

1.1 PRINCIPAL QUESTÃO DA PESQUISA

O objeto deste trabalho toma como referência a seguinte questão: “*Como desenvolver personagens em narrativas, de modo que estas sejam convincentes, enriqueçam a narrativa e não quebrem a verossimilhança?*”.

1.2 LOCALIZAÇÃO DA REVISÃO DE ESTUDOS ANTERIORES NO TEMPO E ESPAÇO

A revisão de estudos anteriores e trabalhos relacionados teve como ponto central as publicações, livros, dissertações, teses, artigos científicos, entre o período de 2015 e 2019, e obras mais conhecidas sobre narrativas e psicologia.

A literatura mencionada restringiu-se a publicações nas línguas inglesa e portuguesa, observando pesquisas disponíveis nas seguintes bases online:

- a) Banco de Teses e Dissertações da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
- b) Google Scholar
- c) Banco de Teses e Dissertações da CAPES
- d) SBGAMES – Sociedade Brasileira de Games

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo geral

O objetivo dessa pesquisa é mapear, contextualizar, analisar e relembrar tópicos importantes dos estudos de Aristóteles, Campbell e outros pensadores sobre a escrita narrativa, e aspectos relevantes para a criação de personagens.

1.3.2 Objetivos específicos

A partir do objetivo geral proposto, esta pesquisa procura, mais especificamente:

- a) Mapear estudos acadêmicos, entre 2015 e 2019, e livros e materiais relacionados com a temática, utilizando de base palavras chaves como: “personagens” e “narrativas”;
- b) Contextualizar historicamente e compreender a evolução dos jogos, e com eles, a narrativa interativa.
- c) Analisar personagens, demonstrando sua construção e consistência, ou a falta dela, ao longo de suas jornadas.
- d) Analisar como uma personagem, suas escolhas ou suas ações, pode mudar o curso de uma narrativa
- e) Sugerir formas de deixar as narrativas mais ricas e diversas, em quesito de personagens.

1.4 JUSTIFICATIVAS E RELEVÂNCIA DA PESQUISA

1.4.1 Justificativa e relevância científica e comercial

Por mais que contar histórias seja uma arte presente desde a criação da linguagem, e, desde as tragédias gregas, possuírem estruturas, que já serviam aos exemplos narrativos, explicadas por Aristóteles, estas estruturas foram exploradas e analisadas em quesitos de similaridades inúmeras vezes, porém estas só foram explicitadas com a Jornada do Herói. Apesar disso, hoje, ainda é possível observar narrativas mal construídas, personagens mal desenvolvidas e um relacionamento entre personagens pobre, dando a impressão ao interlocutor de algo forçado, como se as personagens fossem coagidas a agirem de uma maneira que contradiz tudo que fez, vivenciou, e a moldou até o momento.

Atualmente, existem ótimos exemplos de criação desenvolvimento de personagem, apesar de poucos que saírem dos estereótipos, são ao menos muito bem escritos, a ponto de serem amados por muitas pessoas de origens e em situações diferentes. Contudo, é preocupante a quantidade de narrativas que começaram bem e perderam o rumo no decorrer, por causa de escolhas pobres de roteiro que levam ao final desejado pelos escritores, porém pecam no desenvolvimento, ou mesmo escolhas pouco verossímeis que levam a audiência a sentir que a narrativa foi mal resolvida, exagerada ou corrida, dando uma aparência mais artificial a história.

Na mesma toada, personagens que prometiam ser interessantíssimas, e acabam por decepcionar, por uma decisão do autor. Personagens que estavam sendo desenvolvidas de maneira exemplar, apresentando coerência com seu histórico e princípios, tornam-se inconsistentes, para que o autor chegue na situação da narrativa que queria e ignorando, assim, todo o desenvolvimento e motivação, construídos até então, daquela personagem.

Esses exemplos de falhas narrativas, como quebra de verossimilhança, *Deus Ex-Machina*, e personagens agirem de forma incoerente com o que foi apresentado até então, sem uma explicação plausível, podem ser encontrados em livros, produções caríssimas de filmes e seriados, desenhos animados, quadrinhos, jogos, de forma não satírica, ainda por cima. Essas falhas, por menores que sejam, estragam a experiência do público, alguns chegam ao ponto de relevar uma produção impecável, por causa desse detalhe. Levantando, assim, questões como: “*O que pode ser feito para melhorar essa situação?*”, “*Como evitar esses erros?*”, que são questões já respondidas em obras mais antigas, são explicadas em aulas de narrativa, e durante as aulas são ditas para serem evitadas.

Mesmo com tantas obras dissertando sobre o assunto, resta a dúvida “*Por que esses erros continuam sendo cometidos?*”, a qual a resposta mais provável é falta de cuidado e atenção ao estruturar a história, ou ainda a falta de conhecimento. Tais erros ainda são cometidos, apenas para poder manter outra coisa, como o orçamento, e diante desta fazem a infeliz escolha de desconsiderar um detalhe o qual acreditavam ser irrelevante comparado aos demais outros.

Por mais que exista o conhecimento dos pensamentos de Tchekhov de que nada colocado em cena é ao acaso estes não, são aplicados adequadamente, apesar de ser inicialmente utilizado como técnica de narrativa para o teatro, assim como a Poética de Aristóteles fora escrita pensando nas tragédias gregas, a maioria dos conceitos podem ser aplicados em qualquer

mídia narrativa. Em relação à criação e desenvolvimento de personagens, as perguntas levantadas seriam “*O que torna uma personagem cativante, e como criá-las?*”, “*Existe alguma personagem ruim, ou toda personagem ruim é apenas mal escrita?*”, no caso ruim não tendo relação com a índole da personagem.

Cometer esses erros ocasionalmente, em si, não é tão grave de um ponto de vista mais geral, contudo, caso esteja atrelado a um título grande, ou em um projeto em que existe bastante expectativa, estes requerem excelência em seu desenvolvimento, já que existe um público ansiando o produto mesmo durante a fase de criação. O mínimo que esse público espera, é algo coerente, sem muitos furos no roteiro, e razoavelmente bem escrito e executado, já que muitas dessas produções estão atreladas a franquias, podendo elas até ser transmidiáticas, de renome, com alto custo de produção, já que tem igualmente um prospecto de sucesso de vendas ser altíssimo. Ao falhar nesses projetos de grande visibilidade, cria-se uma má publicidade contra o produto e o responsável pelo erro, às vezes chegando ao ponto de relacionarem o nome, tanto da franquia quanto do autor, a essa característica. O contrário também é possível, assim como, ocorreu com o nome de M. Night Shyamalan, que é relacionado a filmes que possuem uma reviravolta no final; ou com Ryan Murphy por suas produções, histórias e escolhas de elenco inclusivas, bem como com a fotografia maravilhosa com cores vibrantes; acontece o mesmo com Van Gogh e seu estilo único de pintura; Tim Burton por sua estética e por frequentemente trabalhar com os mesmos atores e com o compositor Danny Elfman, este conseguindo criar uma atmosfera própria e reconhecível em qualquer um de seus trabalhos. Da mesma forma que é possível ter seu nome atrelado a uma postura ou escolha tomada é igualmente possível ter seu nome atrelado à uma falha de uma produção, como se sua participação fosse a única razão do produto ter falhado em alcançar as expectativas criadas pelo público.

Diante desses exemplos de diversas origens e mídias, espera-se que, seja possível elucidar o processo narrativo para futuros desenvolvedores de jogos, escritores e roteiristas, diminuindo, em consequência, o número de ocorrência desses erros e melhorando a qualidade dos produtos de entretenimento que consumimos.

1.4.2 Justificativa e relevância pessoal, profissional e acadêmica

Desde pequena, me interessei muito por histórias, desde histórias para crianças, como as aventuras de Pedro Malasartes, ou as histórias do João Bobo, que minha avó costumava contar, até histórias sobre o passado de algum parente ou antepassado, ou mesmo histórias de desenhos animados, como As Trigêmeas, uma animação espanhola, que enviava as personagens clássicos da literatura, como para o passado e se encontrando com figuras históricas, para aprender uma lição, ou ainda a animação da Odisseia, narrada pela Ruth Rocha, bem como quadrinhos, como Asterix e a Turma da Mônica, e diversos filmes.

Depois me aventurei em mundos como Harry Potter, Desventuras em Série, Sherlock Holmes, Fábulas de La Fontaine, e só então, quando estava um pouco mais velha, adquiri meu primeiro videogame. Na época, os jogos de renome focados para crianças não tinham uma narrativa tão complexa, e meus jogos tinham as temáticas restringidas pelos meus pais, então os conteúdos jogados inicialmente não eram muito variados, sendo geralmente baseados em filmes e desenhos que assisti, como Scooby-Doo, Procurando Nemo, ou não possuindo uma narrativa muito relevante, se não nenhuma narrativa, como Pinball, Tetris, Brick Breaker e Snake.

Posteriormente, ao adentrar no mundo dos quadrinhos japoneses, mangá, me vi criando histórias e personagens pela primeira vez, desenhando-os sempre que podia e nunca mais parei. Tinha costume de desenhar quadrinhos, também procurei escrever histórias que apenas continham texto, porém com menos frequência do que os quadrinhos. Apenas na adolescência que pude variar nas minhas escolhas de jogos, e como uma grande apreciadora de histórias, acabei me apaixonando por RPGs, de todos os tipos, me deleitando com a construção de mundos e as personagens neles inseridos. Observar como a história se desenrolava de acordo com as escolhas feitas, sempre me fascinou. Na época, também entrei para a aula de teatro, e pude perceber o quão importante era a construção de personagens, já que o modo que atuávamos mudava conforme a interpretação que cada um tinha daquela personagem, cabendo alguns improvisos, adicionando ou mudando algo na peça original, sem sair da personagem ou das características que a definem, me deixando ainda mais intrigada com o mundo das narrativas, com enfoque na criação de personagens.

Por fim, acabei me afeiçoando a área dos jogos, já que esta misturava todos meus interesses, escrever, desenhar e música, e a ideia de fazer uma história que pudesse mudar e se adaptar conforme as atitudes era algo que despertava meu interesse.

Por muito tempo, as únicas instruções que possuía eram aquelas que aprendi na aula de literatura, como catarse, mimese e estilos literários, e algumas dicas de escritas do professor de

redação, e com essas procurava escrever narrativas da melhor maneira possível, porém somente durante a faculdade que aprendi sobre a teoria da narrativa em si. Conforme meu aprendizado sobre o assunto aumentava, minha visão crítica melhorava e, ainda assim, meu interesse não diminuía, assim, com essa mentalidade e todas as informações que adquiri até então, espero auxiliar aqueles com a mesma sede de refinar seus conhecimentos sobre esse assunto.

2. METODOLOGIA DA PESQUISA

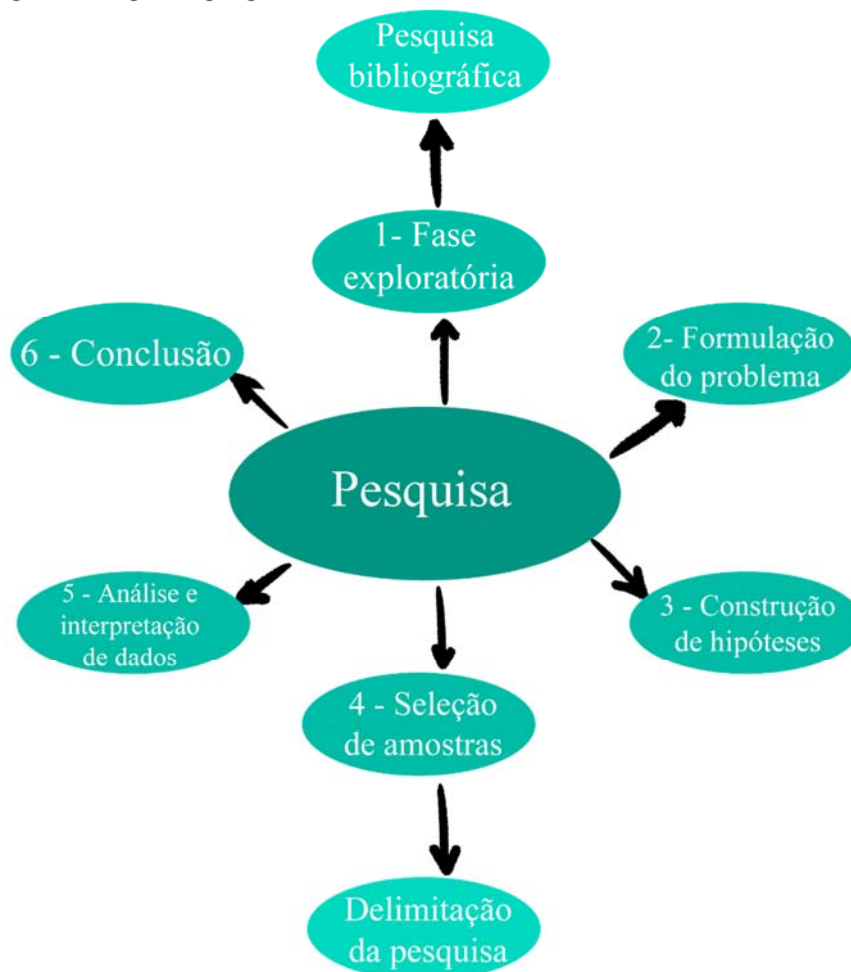
A função dessa seção do texto é detalhar mais o processo metodológico desta pesquisa. Apresentando e esclarecendo o design utilizado no estudo.

Seguindo a classificação das áreas de conhecimento apresentadas pela Capes (BRASIL, 2009), esta pesquisa atua em área multidisciplinar, tendo como área de avaliação interdisciplinar centrada em humanidades e linguística, letras e artes.

A pesquisa tem cunho qualitativo e, acima de tudo, bibliográfico. Desenvolvida com base em revisão de artigos, teses, dissertações sobre a temática de construção e desenvolvimento de personagens e narrativa, porém com uma abordagem e enfoque diferentes.

Para obter uma abordagem mais objetiva, Lakatos e Marconi (2017) salientam a utilidade de fazer um plano de pesquisa.

Mapa com etapas de pesquisa



Fonte: Baseado em Lakatos e Marconi (2017), a autora elaborou um mapa simples com as etapas de pesquisa

A primeira etapa apresenta-se com o levantamento bibliográfico e análise dos materiais, com o objetivo de mapear as referências relacionadas com a temática. Utilizando como base, principalmente, a biblioteca de dissertações e teses da PUC, o Google Scholar, SBGames, e alguns livros em português e inglês, o escopo da pesquisa e suas principais variáveis foram definidos, e seus principais assuntos delimitados. Adaptações dos materiais encontrados em inglês também foram realizadas. O capítulo três apresentará melhor a pesquisa bibliográfica.

Após filtrar o conteúdo a ser estudado, o próximo passo foi a formulação de um problema. Segundo Lakatos e Marconi (2017, p13) “Problema é uma dificuldade, teórica ou prática, no conhecimento de alguma coisa de real importância, para a qual se deve encontrar uma solução”. Assim, ao formular um problema, é necessário delimitá-lo de modo conciso e claro, para que este tenha seu nível de complexidade reduzido. Com certa dificuldade em priorizar um único assunto, já que todos na área pesquisada aparentavam ter o mesmo nível de importância, o problema foi delimitado para personagens, de modo geral, com maior enfoque em sua criação e desenvolvimento.

A interpretação e análise de dados foi realizada a partir da leitura de materiais selecionados e estudo de pesquisas e publicações que pudessem elucidar como funciona a empatia, ou personalidades humanas, para poder entender como melhor construir uma experiência catártica.

A investigação possui duas proposições (MAZOTTI, 2002), a primeira seria construção de uma contextualização da história dos jogos, levantar os conhecimentos narrativos, sobre como construir e desenvolvê-las, e a segunda a análise de casos concretos em que se pode observar como obtiveram sucesso ou fracasso em seus contextos.

Foi proposta, então, a análise de certas personagens, como estudos de casos, para que se possa levantar certas características sobre seu desenvolvimento, e o que as tornam populares, ou mesmo como suas ações podem mudar por completo uma narrativa, e a experiência de quem está a consumindo.

Concluídas a análise, foram levantadas similaridades e diferenças entre esses casos com o intuito de encontrar um método de construção de personagens que as tornem mais apelativas para o público, sem que alterem a experiência do consumidor em relação a narrativa. Ao chegar a essa conclusão, algumas sugestões foram feitas de como realizar tais construções e como tornar as escolhas narrativas mais verossímeis.

Do ponto de vista de procedimentos técnicos, a pesquisa tem o escopo de revisar os conhecimentos narrativos e de criação de personagem já abordados em outras teses, artigos, dissertações, e materiais acadêmicos, e **sugerir** como estes podem ser modificados para acolher a pluralidade da realidade atual, incluindo concepções de papéis e identidades de gênero, sexualidade, e outros itens que devem ser considerados agora, diante da pluralidade, que anteriormente, não era bem vista, porém está se tornando cada vez mais aceita e importante no mundo de hoje.

3. ABORDAGEM TEÓRICA

3.1 História e evolução dos videogames

No princípio, os jogos digitais, por limitações técnicas, não apresentavam características narrativas complexas, e, muitas vezes, não apresentavam qualquer narrativa.

Muitos dos jogos digitais feitos entre 1951 e 1958, eram adaptações de algum jogo já conhecido, como o jogo da velha, ou possuíam uma narrativa extremamente simples, que mais se aproximava de uma constatação do que estava representado na tela do que uma narrativa propriamente dita, como no caso do jogo *Tennis for two*, que era exibido na tela de um osciloscópio, em que a história constatava, basicamente, que os jogadores estavam jogando tênis um contra o outro.

Osciloscópio rodando Tennis for Two



Fonte: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/02/26/inventor-do-primeiro-videogame-tambem-foi-um-dos-criadores-da-bomba-atmica.htm>

Na década de 60, os jogos tornaram-se um pouco mais complexos, *Mouse in the Maze*, simulava um rato em um labirinto e em *Spacewar!* era possível controlar duas naves espaciais, com e jogar torpedos no outro jogador, mas, em quesito de história contada, a narrativa continuava sendo uma constatação do que era o jogo e seu objetivo.

As mudanças começam a tornar-se relevantes, com a criação do Odissey100, do *Computer Space* e a fundação da Atari, nos anos 70. *Pong* se torna um fenômeno, fliperamas ficam populares, e os *consoles*¹ começam a chegar nas casas das pessoas.

O jogo em formato de texto *Colossal Cave Adventure*, lançado em 1976, foi o primeiro jogo de aventura em computador e inspirou o jogo *Adventure*, lançado poucos anos depois, que criou o conceito de esconder algo no jogo, no caso, uma sala com o nome do criador, ação popularmente conhecida como *easter egg*².

Easter egg no jogo Adventure



Fonte: <https://ftwgames.wordpress.com/2009/05/07/rapidinha-adventure-atari-2600/>

Em termos de narrativa, *Adventure* é mais complexo que a maioria dos jogos lançados até então, já que o jogador tem que derrotar dragões para levar uma chave até o castelo dourado. É um objetivo relativamente simples, mas comparativamente com as fases anteriores, que o jogo era apresentado por completo de uma só vez, contendo todas as localidades e inimigos, a complexidade aumentou, tendo em vista que é necessário realizar essa construção em etapas, já que em um jogo com “sistema de *quest*³”, existem alguns objetivos que o jogador somente pode acessar após concluir outra tarefa.

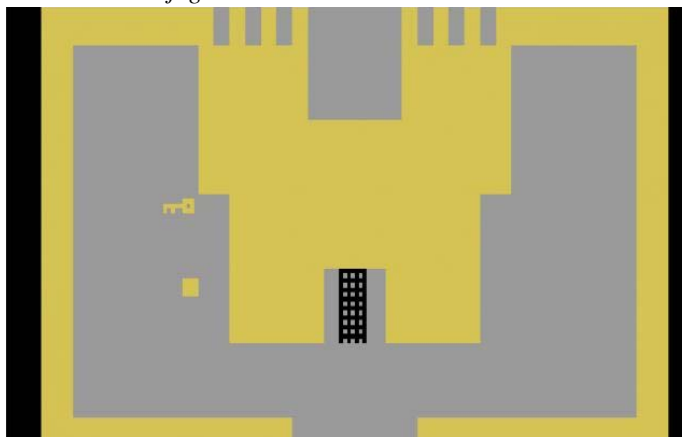
¹ Termo popularmente utilizado para se referir a aparelhos de videogame que não são portáteis.

² Nome atribuído a coisas escondidas em um jogo digital pelo seu(s) desenvolvedor(es), podem ser mensagens, referências a outras coisas, uma sala secreta, e até itens especiais.

³ Termo em inglês que significa busca ou procura. Por ser um termo abrangente, as tarefas atribuídas ao jogador podem variar entre a busca de ingredientes ou objetos, buscar uma pessoa para entregar-lhe algo, procurar uma(s) criatura(s) e derrotá-las. Quando cada *quest* é concluída, o jogador recebe algum tipo de recompensa, se for uma *sidequest*, ou seja, uma tarefa que não é essencial para o desenrolar da narrativa, de algum item, dinheiro e uma grande quantidade de experiência (algumas *quests*, dependendo da dificuldade, não dão como recompensa todos os exemplos dados anteriormente). Se *quest* for importante, além dos exemplos já citados, o jogador pode seguir para a próxima etapa da história.

Apesar de *Adventure* não ser o primeiro jogo com “sistema de *quests*”, foi o primeiro desse tipo programado para um console doméstico, tornando-o mais acessível para o público, por mais que computadores e consoles de videogames não fossem itens que eram encontrados frequentemente nas casas. O termo “sistema de *quest*”, no caso, foi utilizado estando entre aspas, porque, apesar das etapas necessárias para completar o jogo não era exatamente uma *quest*, foi um dos primeiros casos em que apresentaram em um jogo o conceito de realizar mais de uma etapa para concluir uma tarefa, bem como brincaram com o conceito de puzzles simples, como, por exemplo, a chave preta deverá ser utilizada para abrir a porta do castelo negro. Assim, se pensarmos em *quest* como um termo mais abrangente, o que acontece nesse jogo pode encaixar-se nessa definição e então na categoria “sistema de *quests*”.

Tela do jogo *Adventure*



Fonte: <https://classicreload.com/atari-2600-adventure.html>

Asteroids foi lançado em 1979, nos Estados Unidos, tornou-se extremamente popular, vendendo por volta de 80 mil cópias, porém não obteve muito sucesso em outros países.

No mesmo ano, a Sega foi fundada. O console Atari 2600, lançado ao público em 1977, estava se mostrando tão popular que provou que videogame não seria um meio de entretenimento passageiro. Diversos jogos originais e conversões saíram para o console. Em 1980, depois de negociar os direitos autorais com a Taito, a Atari consegue lançar *Space Invaders*, já conhecido como um sucesso para *arcade*⁴, para o Atari 2600, e as vendas do console explodiram.

A Activision foi fundada por programadores que costumavam trabalhar na Atari, e nessa empresa, todos os trabalhos começaram a receber créditos individuais. Jogos com temática de esporte são lançados pela primeira vez. O primeiro jogo 3D em primeira pessoa, *Battlezone*, é

⁴ Fliperama.

lançado para *arcade* pela Atari, e depois tem uma versão melhorada encomendada pelo governo estadunidense para utilizá-la em propósitos militares.

Pac-man, um dos jogos mais famosos de todos os tempos, foi lançado pela Namco, em 1980. O jogo era em formato de *arcade*, e teve mais de 300 mil unidades vendidas no mundo inteiro. Como a maioria dos jogos que o precederam eram de esportes ou guerra, *Pac-man* é considerado o primeiro protagonista do mundo dos jogos eletrônicos. Seu design é baseado em uma pizza com sete fatias, sendo reconhecido no mundo inteiro até hoje.

Tela do jogo Pac-Man



Fonte: <https://www.arcadeclassics.net/blog/what-was-pacmans-original-name/>

A Nintendo, que costumava ser uma empresa que jogos e brinquedos analógicos, como *Hanafuda*⁵, *Shogi*⁶, *Go*⁷, *Mahjong*⁸, pistolas de luzes, entre outros, entrou para o mercado de

⁵ Jogo de cartas tradicional japonês.

⁶ Jogo tradicional japonês parecido com o xadrez. As peças são diferentes, e poucas regras são diferentes, mas essencialmente muito similar ao xadrez.

⁷ Go também seria um tipo de jogo de estratégia, similar ao xadrez. Por mais que possua regras simples, é um jogo extremamente complexo. Com um tabuleiro maior, o jogador possui inúmeras alternativas de movimentos para pensar durante sua vez, tornando-o um jogo bem longo.

⁸ Jogo chinês, cuja jogabilidade se assemelha um pouco com Mexe-mexe e Buraco. Mahjong requer quatro jogadores, que geralmente jogam individualmente, por mais que não existam regras que os impeçam de jogar em duplas.

jogos digitais em 1977 com o console *Color TV-Game* e abriu uma filial nos Estados Unidos em 1980.

Donkey Kong, em 1981, é criado por Shigeru Miyamoto, e desse jogo nascem duas franquias dissidentes surgem, *Donkey Kong* e *Super Mario Bros*, jogos que permanecem importantes até os dias de hoje. No mesmo ano *Frogger* da Konami é lançado nos Estados Unidos pela Sega.

Nessa época, o mercado estadunidense de arcade renderam por volta de 5 bilhões de dólares.

Donkey Kong, jogo que iniciou duas enormes franquias da Nintendo: Mario Bros e Donkey Kong



Fonte: <https://www.nintendo.pt/Jogos/Arcade/Donkey-Kong-Original-Edition-918598.html>

A Atari começou a decair com as versões de *Pac-man* e com o jogo do E.T., baseado no famoso filme de Steven Spielberg, E.T.: o Extraterrestre (LEITE, Leonardo. Introdução à História dos Jogos Eletrônicos. 2005). Esse acabou sendo um fracasso tão colossal que teve todas as unidades recolhidas e enterrados em um deserto. Tentando melhorar as vendas, lançaram o Atari 5200, que tinha os mesmos chips gráficos e sonoros que a Atari fabricava, mas como os jogos eram os mesmos, só que melhorados, e os jogos do Atari 2600 não eram compatíveis com o 5200, as vendas foram baixas. Para corrigir isso, a empresa começou a vender um adaptador para os consoles.

Infame jogo do E.T.: o Extraterrestre



Fonte: <https://www.bbc.com/news/magazine-35560458>

Nessa mesma época, dois adolescentes *hackearam*⁹ modificaram e venderam os *upgrades*¹⁰ de jogos para fliperamas começaram a ter sucesso com sua adaptação de *Pac-man*, *Ms. Pac-man*. Vendo isso como uma oportunidade, a Namco comprou os direitos de *Ms. Pac-man* e contratou os dois jovens. Então, a Namco lançou o jogo, que se tornou o maior sucesso de arcades nos Estados Unidos, tendo 115 mil unidades vendidas, porém, mesmo com o sucesso de *Ms Pac-man* e outras versões de *Pac-man* que foram lançadas, naquele ano, a indústria dos *arcades*, pela primeira vez, começou a mostrar sinais de declínio.

No ano seguinte, 1983, anunciaram o MSX, um microcomputador que visava ser um padrão no mercado dos computadores, além de ser uma máquina de entretenimento com o custo baixo, era uma máquina compatível com todos os softwares e hardwares, assim como os computadores de hoje. O MSX tinha uma arquitetura bem planejada e o periférico¹¹ não precisava de instalação de drivers, já que estes estavam embutidos no hardware. Diversos fabricantes ao redor do globo produziram o computador.

Nesse ano, também foi lançado o primeiro jogo na tecnologia vídeo laser, *Dragon's Lair*. Essa tecnologia permitia que o jogo tivesse uma animação fluida e menos serrilhada, extremamente diferente do que o público estava acostumado. Apesar disso, por motivos tecnológicos, a mecânica e as interações acabavam sendo bem limitadas, bem como, qualquer

⁹ *Hackear*, é o ato de obter acesso, geralmente de forma ilegal, tendo que passar pelo sistema que mantém a informação segura, à códigos, sites, computadores, contas, que não são de acesso ao público.

¹⁰ Atualização e/ou melhora, aprimoração.

¹¹ Acessórios, ou outras máquinas que podem ser conectadas a uma máquina principal. Exemplos conhecidos seriam, webcams, tela de computador, impressoras, entre outros.

erro levava a com a morte da personagem como punição, o que o tornava extremamente difícil frustrando o jogador. Caso todos os comandos estivessem memorizados e sincronizados, o jogo contava a jornada de um cavaleiro levemente desastrado, porém destemido, que se aventurava em um castelo mágico com o objetivo de salvar uma princesa; infelizmente, assim como já observado anteriormente, se o jogador cometesse qualquer erro de tempo ou movimento, a personagem morria, impedindo que houvesse uma real interação com a narrativa. Nesse ano era também possível encontrar os primeiros jogos com finais alternativos.

Diante da falta de aspectos originais e produção de jogos ocidental estava estagnada, o momento foi conhecido como *Crash de 1983*. A Nintendo, aproveitando essa oportunidade, lançou o Famicom, fazendo conversões de *Donkey Kong*, *Donkey Kong Junior* e *Popeye*. *Mario Bros*, junto com alguns outros títulos, que também aparecem para o console. Procurando ao mesmo tempo convencer *softhouses*¹² a desenvolver para o console.

O Famicom, com apoio de algumas *softhouses* independentes que começaram a desenvolver para a plataforma, começou a crescer tanto, que em 1985 a Nintendo resolve expandir para o mercado ocidental e faz um teste da venda desse console em Nova Iorque, com o nome NES, que seria um acrônimo para *Nintendo Entertainment System*. Para que o console fosse mais atrativo para o público estadunidense, a Nintendo reformulou o design, já que o público ocidental via videogames como brinquedos e não como acessório de televisão.

Famicom e o NES



Fonte: <https://nintendohistory.weebly.com/famicom--nes.html>

Com o intuito de que o console também fosse vendido em outras lojas, além das de televisores e acessórios, a Nintendo criou o R.O.B (*Robotic Operating Buddy*), então nessas lojas, o NES era lançado como um pacote para os jogos do robô, por mais que apenas dois jogos

¹² Empresas que produzem os jogos, o software, que roda no aparelho de videogame.

foram lançados para a personagem. Com uma gama de ótimos jogos da empresa, e conversão de outros jogos que foram bem-sucedidos no formato de *arcade*, o sucesso do console foi inevitável.

Por ter ingressado no mercado americano após o *Crash de 1983*, a Nintendo não possuía muita concorrência, o que resultou no domínio de quase cem por cento. Devido a esse monopólio, a empresa abusou um pouco de seu poder, jogando com distribuidoras e implementando regras rígidas para *softhouses*, que incluíam uma quantidade específica de títulos lançados por ano e contratos de exclusividade cheios de cláusulas, com armadilhas burocráticas.

Ainda em 1985, foi lançado o MSX2 com gráficos e memória RAM melhoradas. Nessa plataforma, o MSX, a empresa que mais obteve sucesso nessa plataforma foi novamente uma oriental, a Konami, com os jogos *Vampire Killer*, *Parodius* e *Metal Gear*.

O *Master System*, da Sega, também lançado em 1986, obtendo maior sucesso de vendas no mercado estadunidense do que no mercado japonês. No mercado brasileiro o *Master System*, o qual foi introduzido em 1989, foi extremamente popular por não ter a concorrência oficial da Nintendo com o NES.

Procurando seguir o sucesso que a Apple tece com o Macintosh, a Atari tenta lançar sua própria linha de computadores ST, porém sem sucesso. Ainda em 1986, a Atari, finalmente, lança o Atari 7800, que era compatível com os jogos do 2600, porém com a imagem da empresa desgastada e a demora para lançar um console compatível com os jogos produzidos anteriormente não ajudou. Os títulos antigos que foram relançados foram extremamente criticados.

Graças ao sucesso do NES, a Nintendo estava dominando o mercado de videogames. O lançamento de *The Legend of Zelda*, o primeiro jogo de uma franquia extremamente popular até os dias hoje, fez com que a popularidade da empresa disparasse, e, como consequência, diversas *softhouses*, inclusive algumas que davam suporte a Atari, procuraram produzir seus jogos para o console.

A Lenda de Zelda do NES: Link enfrenta um dragão de duas cabeças



Fonte: <https://pixelhunted.wordpress.com/2019/08/31/beaten-the-legend-of-zelda-nes-1986/>

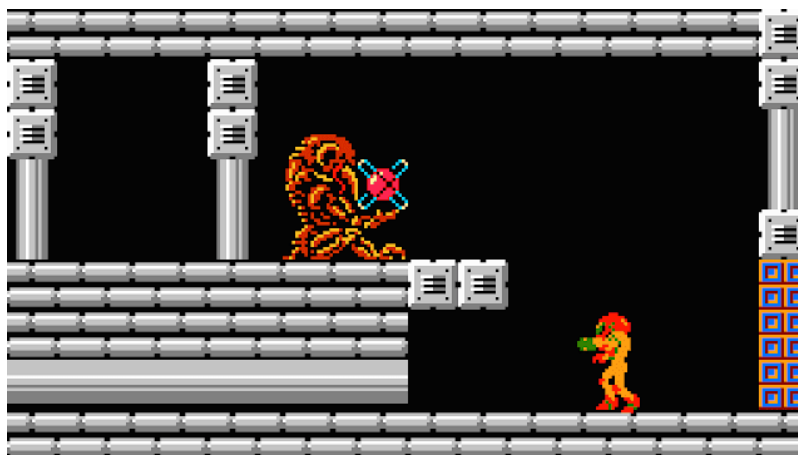
Os avanços tecnológicos, até então, permitiam somente algumas determinadas mecânicas, como arremesso de projéteis, pequenas interações com o cenário ou inimigos (como abrir portas, pegar itens, dar ou receber dano, empurrar objetos), porém foram misturados como mágica nesse jogo, que lembra um RPG de mesa, do jovem *Link* que sai em uma jornada épica para salvar *Hyrule* e a *Princesa Zelda* das mãos de *Gannondorf*. No jogo era possível lutar com dragões, jogar bombas, atirar flechas, administrar a quantidade de pontos de vida da personagem entre outras interações, não só com o jogo, mas também com o desenrolar da narrativa (afinal toda vez que se repete o jogo, ele não será exatamente igual, podendo o jogador terminar com um golpe diferente, mais vida, menos armas, com menos quantidades de “continues”¹³, etc), deu, assim, uma nova perspectiva tanto para os desenvolvedores quanto para os consumidores de jogos.

No ano seguinte, 1987, a Atari continuou fazendo jogos para o Atari 2600, que foram ignorados pela imprensa, e fez conversões de *Galaga*, *Asteroids*, *Dig Dug* e outros jogos para o Atari 7800.

¹³ *Continue* é um termo popular utilizado entre jogadores de videogame, possivelmente utilizado desde a época dos arcades. Se em um jogo, sua personagem possui uma barra de vida ou número limitado de vidas, quando a vida chega a zero, aparece uma tela que pergunta ao jogador se ele deseja continuar com o jogo, com a mensagem “Continue?”, no caso de máquinas de fliperama, era necessário que o jogador inserisse outra ficha para continuar jogando de onde parou, essa tela de “Continue” acontece na maioria dos jogos até hoje, apenas exigindo que o jogador aperte um botão para voltar do último momento que o jogo salvou automaticamente, ou do último momento em que o próprio jogador salvo o jogo.

Zelda, *Kid Icarus* e *Metroid* fizeram com que o NES se tornasse ainda mais popular. Enquanto isso, a Atari lança outro console, o Atari XE, não obtendo sucesso nas vendas por ser mais caro e maior, que o console da Nintendo. O Atari XE, por ser compatível com os periféricos de computadores da linha XE, acabou despertando o interesse dos donos desse tipo de computador, mas não foi o suficiente para salvá-lo.

Metroid de NES



Fonte: <https://www.nintendoblast.com.br/2016/07/metroid-nes-metroid30.html>

A segunda metade dos anos 80, foi marcada pela aparição dos primeiros jogos com finais alternativos, podendo variar conforme a quantidade de tempo utilizada para vencer o jogo, quantidade de “continues”, conquistas durante o jogo, entre outros atributos. Dentre esses jogos estavam *Metroid*, *Castlevania II* e *Maniac Mansion*.

A *PC Engine* foi lançada pela NEC, com apoio da Hudson, a *softhouse* conhecida pela obra *Bomberman*. No ano seguinte ao seu lançamento, em 1988, a NEC fez acordos com a Irem e com a Namco, consolidando o sucesso da *PC Engine*. A Hudson, com o intuito de criar jogos diferentes dos jogos do NES, mudou sua linha de trabalho, fazendo acordos com *softhouses* menores para distribuir suas produções.

A Capcom então lançou o *Fighting Street*, que é o primeiro jogo da conhecida franquia de jogos de luta, *Street Fighter*.

Alegando que a Nintendo estava praticando monopólio ilegal, controle de preços e bloqueio eletrônico, para que apenas empresas autorizadas produzissem para seus produtos, a Atari levantou um processo contra Nintendo no sistema judiciário.

Depois do fracasso da Atari na linha de computadores e outros produtos domésticos, a empresa lançou versões de *Donkey Kong*, *Donkey Kong Junior* e *Mario Bros* para o console mais atual que tinham, o Atari 7800.

Enquanto isso, em 1984, na União Soviética, Alexey Pajitnov, em conjunto com Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov, lançou *Tetris*, um dos jogos mais conhecidos até hoje, tendo inúmeras versões para diversas plataformas. Mesmo antes de ser terminado, Alexey estava ciente do potencial do jogo que estava criando, já que ele e seus companheiros não conseguiam parar de jogar sua criação.

Tetris, foi um dos primeiros videogames a serem considerados como “viciantes”. Conhecendo a sua criação e com medo de ser acusado pelo governo soviético de criar um vício eletrônico que tomou conta de outros pesquisadores, Alexey destruiu todos os discos assim que terminou seu trabalho. O jogo, porém, é possível que algum de seus colegas do centro de computação tenha feito uma cópia do jogo, já que este continuou sendo distribuído informalmente. A distribuição de *Tetris* continuou desse modo até chegar na Hungria, em 1986, onde Robert Stein teve acesso ao jogo e negociou os direitos autorais deste para poder lançar e distribuí-lo sob o nome de sua empresa Andromeda. O jogo chegou aos Estados Unidos e na Europa em 1988, *Tetris* era oficialmente um fenômeno mundial, o que levou outros jogos de puzzle serem desenvolvidos. Alexey, por causa do regime implantado na União Soviética, acabou não fazendo uma fortuna com sua criação.

Em 1989, a Atari encontrou um meio de contornar os chips do NES, que travavam o acesso de desenvolvedores não autorizados pela Nintendo, e lançou jogos sob a marca Tengen. Diversos processos e recursos sucederam-se por esse motivo. A Atari acabou ganhando o direito de lançar conversões de seus próprios produtos e versões dos jogos *Afterburner*, *Alien Syndrome* e *Shinobi* da Sega, para o NES. As duas empresas continuam brigando, agora, pelos direitos de publicação de *Tetris*. A Nintendo ganha a luta no tribunal, por mais que a versão da Atari tivesse gráficos melhores e pudesse ser jogado por duas pessoas. Após a vitória da Nintendo sobre os direitos de *Tetris*, cabia a Atari de tirar os seus cartuchos do mercado.

A Nintendo, agora estava munida com os direitos de *Tetris*, um jogo que o diretor da Nintendo of America, Minoru Arakawa, sabia ser perfeito para lançar com o *Game Boy*, um videogame portátil, e obter sucesso de vendas. Logo já tinham lançado *Super Mario Land*, e outros três jogos, sendo um deles uma cópia de *Breakout*.

A *PC Engine* foi lançada nos Estados Unidos com o nome *TurboGrafx-16*. O *TurboGrafx-16* foi o primeiro console que possuía um leitor de CD-ROM, porém não possuía uma quantidade significativa de títulos no mercado estadunidense.

Mesmo que a NEC tivesse negociado com renomadas *softhouses* japonesas, eles continuaram incapazes de competir com o console da Nintendo, NES. Enquanto diversas empresas tinham impasses com a imprensa especializada, inclusive a Nintendo que se recusava a passar informações para veículos midiáticos que não seus, a NEC tomou uma abordagem diferenciada e selou um trato com a *Video Games & Computer Entertainment* e a *Sendai Publishing*, anunciando a criação de uma revista especializada para seu console, que seria alimentada de informações vindas diretamente do setor de relações públicas da empresa.

A Sega, lançou o *Sega Genesis* nos Estados Unidos, mais conhecido como *Mega Drive* no Brasil e no Japão. O console já tinha certo sucesso de vendas antes de ir para os Estados Unidos, e o marketing da Sega enfatizou no potencial do console para a conversão de arcades, o que ajudou no sucesso do *Genesis*.

A Atari na esperança de se manter relevante e tentando competir com o *Game Boy*, acabou lançando um portátil, o *Lynx*, desenvolvido pela *Epyx*. Além das conversões dos jogos do Atari 7800 e dos arcades que a Atari fez, a *Epyx* lançou grandes jogos para o *Lynx*. Apesar de apresentar gráficos coloridos, coisa que o *Game Boy* não tinha, o *Lynx* não vendeu muito por ser mais caro que seu concorrente também, devido aos boatos sobre a falência de sua criadora.

A Nintendo lançou o seu jogo com mais vendas até hoje, *Super Mario Bros. 3*, e mesmo com a concorrência do *TurboGrafx-16* e do *Mega Drive*, o NES ainda conseguiu obter seu melhor ano de vendas, sendo auxiliado pela inclusão de cartuchos com chips para melhorar os gráficos.

Super Mario Bros 3, o jogo mais vendido da Nintendo



Fonte: <https://etgeekera.com/2013/12/13/7-best-games-of-the-7th-generation-super-mario-galaxy/super-mario-bros-3-screenshot-01/>

O console Super Famicon, ou Super NES no Brasil, foi lançado em 1990. Acompanhado de *Super Mario World*, e agora com gráficos de 16 bits, a venda do console gerou filas imensas.

A SNK, atualmente conhecida por diversos jogos, como *Metal Slug*, *King of Fighters* e *Fatal Fury*, depois de muito tempo desenvolvendo jogos para o NES, decidiu lançar seu próprio console, o *Neo Geo*. Tanto nas versões domésticas como nos *arcades*, o *Neo Geo* tinha desempenho superior aos outros consoles, contudo, o preço do console e dos cartuchos não era muito acessível ao consumidor e por ser muito caro, as vendas do console foram baixas.

A Sega, por outro lado, decidiu manter sua política de conversão de jogos de para o *Mega Drive*, mas decidiu lançar um portátil colorido, o *Sega Game Gear*, para competir com o *Game Boy* da Nintendo.

O *TV Boy*, o primeiro console tornar-se portátil, era uma versão compactada do Atari 2600, também sendo lançado por volta dessa época. Sua memória possuía cem jogos e tinha entrada para cartuchos, no entanto o jogo não tinha monitor.

A NEC também resolveu lançar um portátil, para entrar na competição, o *TurboExpress*, que era basicamente um *TurboGrafx-16* portátil, e podia ser conectado a um sintonizador de televisão.

Em 1991, o Super NES é lançado nos Estados Unidos.

Para competir com o novo console da Nintendo, a Sega colocou *Sonic, the Hedgehog* no *Mega Drive*, o carisma e popularidade da personagem era tanta que se tornou a mascote da empresa. O Sega CD, um acessório que permitia que jogos em CD-ROM fossem jogados no *Mega Drive*, também foi lançado no mercado.

Sonic, the Hedgehog



Fonte: https://store.steampowered.com/app/71113/Sonic_The_Hedgehog/

A Sony decidiu investir no mercado de videogames, propondo o lançamento de um CD-ROM, PlayStation, para Super NES. O acessório traria melhoras gráficas e sonoras com o novo formato de mídia física. Depois que a Nintendo anunciou os planos que tinha com a Philips, concorrente da Sony, para fazer uma plataforma compatível com CD-i, em 1992, esta resolveu cancelar o projeto do periférico, e seus jogos, que estava fazendo com a Nintendo e decidiu criar seu próprio console, com mídia em formato de CD e 32 *bits*, com o intuito de tomar a liderança do mercado de consoles (LEITE, Leonardo. Introdução à História dos Jogos Eletrônicos. 2005).

Ainda em 1991, foi lançado o *Game Genie*, um acessório que permitia o usuário alterar os jogos para torná-los mais fáceis, como por exemplo conseguir vidas infinitas ou outros tipos de trapaças, atualmente conhecidas como *cheats*. A Nintendo entrou com uma ação para a retirada do produto do mercado, alegando que o apetrecho reduziria a diversão do jogo, porém perdeu a causa. Quando a *Galoob Toys*, empresa que criou o *Game Genie*, decidiu produzir uma versão para *Mega Drive*, a Sega se propôs a ajudar no desenvolvimento do acessório.

Street Fighter II, o jogo mais famoso dos anos 90, foi lançado para arcade, trazendo mais clientes para os fliperamas. O jogo não só revitalizou diversos fliperamas, mas renovou os jogos de luta. Os concorrentes, enquanto isso, investiam em jogos mais complexos, como os de corrida, que necessitam de controles diferentes do *joystick*¹⁴ e botões comuns em videogames.

Tela de seleção de personagens de *Street Fighter II*



Fonte: <https://clubedovideogame.com.br/street-fighter-2-rei-dos-jogos/>

¹⁴ Controle de videogame, o joystick de arcade possui o formato de bastão e pode ser girado em 360°, geralmente incluso em arcades, mas atualmente existem acessórios de consoles que seriam para providenciar ao usuário a experiência de usar o controle de arcade, mesmo estando jogando em um console ou no computador.

Tentando competir com o *Mega Drive* da Sega e os consoles da Nintendo, a Atari anunciou o desenvolvimento de seu novo console, em tecnologia 16 *bits*.

Gerado por diversas complicações e regras que a gigante dos jogos demandava dos seus parceiros, que acabavam por não ter opção pela falta de concorrência com a empresa japonesa, o conflito entre a Nintendo e *softhouses* aumentou em 1992. Mesmo assim, a Nintendo conseguiu firmar um contrato de exclusividade para a conversão de *Street Fighter II*, por um ano, e a Konami se comprometeu a lançar o jogo das Tartarugas Ninjas para o Super NES.

A Konami e a Capcom faziam jogos tanto para o console da Sega quanto para os da Nintendo, porém as melhores equipes dessas empresas tinham foco em desenvolver para a plataforma da Nintendo. A Sega, buscando aumentar sua participação no mercado de jogos e assim atrair mais *softhouses* para desenvolver para seu console, conseguiu concluir *Sonic 2* antes da data estipulada, e lançou o jogo no natal. As vendas, com certo auxílio da data comemorativa, foram extremamente prósperas, a ponto de ameaçar a gigante e bem-sucedida, Nintendo.

O leitor de CD-ROM do *Mega Drive* foi lançado, mas o acessório não foi bem sucedido nas vendas, e não houve jogos renomados desenvolvidos que utilizassem o *Sega CD*, provavelmente porque a Sega americana investiu em jogos inadequados para cartuchos, como *Night Trap*, que eram considerados como cinema interativo.

Os computadores começam a mostrar certa dominância no mercado de consoles em 1993, após substituir seu sistema de vídeo para VGA¹⁵. Depois de tentar concorrer com *Super Mario*, a *id Softwares* cria os jogos *Wolfstein 3D* e *Doom*, que revolucionaram o mundo dos jogos com suas temáticas diferentes, gerando discussões sobre violência em jogos, e propiciaram que a tecnologia e reputação do computador superassem as dos consoles.

A Atari lançou o *Atari Jaguar* sob a publicidade de ser o primeiro console de 64 *bits*, há, porém, debates se o jogo era realmente de 64 *bits* como a empresa dissera, já que o console não parecia ser tão superior aos consoles de 16 *bits*. Não houve muitos jogos feitos para esse console, porém foi nele que *Rayman* fez sua primeira aparição. O *Jaguar* foi a última tentativa da Atari de manter-se no mercado de hardwares.

¹⁵ Sigla para Video Graphics Array, matriz gráfica para vídeo, que identifica o padrão para displays gráficos desenvolvidos pela IBM em 1986. É o cabo conector padrão utilizado para a produção de vídeo de computadores.

A Nintendo e a Sega anunciaram a próxima geração de consoles que lançariam, *Sega Saturn* e *Project Reality*. O jogo *Sonic 3* foi lançado, consolidando a Sega como a empresa com maiores vendas no ocidente, enquanto a Nintendo não lançara mais nenhum jogo de *Mario Bros.* desde o lançamento do primeiro *Sonic*.

Doom, *Mortal Kombat* e *Night Trap* trouxeram um debate sobre a violência nos jogos e como isso afeta o público. O Senado estadunidense lançou uma investigação, com intuito de banir os jogos violentos, para ver como a violência no videogame afetava o público, no entanto, acabaram por optar pela criação de um sistema de censura por faixa etária para resolver a confusão sobre violência nos jogos.

Tela de *Doom*, 1993



Fonte: <https://whengameswereking.wordpress.com/2016/08/14/doom/>

A Nintendo, em 1994, com o lançamento de *Super Metroid* para Super NES, mostrou para a Sega que não desistirá da popularidade sobre a maioria do mercado consumidor tão facilmente.

Star Fox e outros jogos feitos no chip *Super FX* foram colocados no mercado tinha capacidade de renderizar polígonos 3D, e acelerá-los e efeitos avançados de 2D, competindo com os consoles de 32 e 64 bits.

O *Super Game Boy* foi lançado, e nele rodavam os cartuchos do predecessor do portátil e tinha alguns recursos adicionados para jogos

O lançamento de *Donkey Kong Country* para Super NES foi inesperado, porém acabou sendo o jogo mais vendido do ano, deixando a competição, sobre o número de consoles vendidos, entre a Sega e a Nintendo bem acirrada.

Em novembro, o *Sega Saturn* foi inserido no mercado japonês. O console já tinha bons jogos a serem vendidos para impulsionarem seu sucesso, entre eles o *Virtua Fighter*, um sucesso dos arcades. No mês seguinte, o primeiro PlayStation foi lançado pela Sony, estreando com conversões ótimas de alguns jogos de fliperama, e alguns títulos originais.

Sonic: Sonic & Knuckles foi lançado, porém, apesar do marketing forte feito pela Sega, o jogo não foi vendido como o esperado se comparado com os títulos anteriores de sua franquia. É possível que diante da semelhança dos jogos da franquia o público tenha se saturado, apesar disso, *Sonic & Knuckles* era um jogo especial. Nele era possível inserir outro cartucho na entrada do cartucho desse jogo, sendo possível conectar com os outros títulos da franquia, e jogar as fases deles com a equidna vermelha, *Knuckles*. *Sonic 3 & Knuckles*, ou seja, *Sonic e Knuckles* conectado com *Sonic 3* é considerado o melhor jogo de *Sonic* para o *Mega Drive*, e para alguns fãs, o melhor jogo de toda a franquia.

No ano de 1994, as vendas das empresas de jogos foram baixas, apesar de alguns sucessos de alguns jogos, entre eles, *Donkey Kong Country*, e do grande investimento que a Sega fez em relação aos acessórios do *Mega Drive*. Naquele ano a empresa ganhadora, em número de vendas, foi, novamente, a Nintendo, a Sega tomando o segundo lugar, mas a venda de nenhuma das duas chegou a 50 milhões de consoles vendidos, no caso da Sega, consoles e acessórios.

Com o lançamento do *Atari Jaguar*, *Sega Saturn*, Nintendo 64 e outros aparelhos, a quinta geração de videogames foi consolidada. Essa época foi notável para o mercado de videogames, já que, agora, com o avanço tecnológico foi possível desenvolver jogos com narrativas complexas e utilizar o visual em três dimensões ao mesmo tempo. Muitos jogos marcantes foram lançados nessa época, entre eles se encontram os seguintes títulos, que até hoje são aclamados pelos gamers¹⁶: *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider*, *Super Mario 64*, *Crash, the*

¹⁶ Nome dado ao grupo de pessoas que são entusiastas e gostam de jogar videogame. Anteriormente, era utilizado para definir a comunidade que joga RPG (*role-playing games*), mas com o passar dos anos esse termo tornou-se mais abrangente, englobando também os jogadores de videogames, inclusive os jogadores que jogam jogos de celular. *Gamers* gostam de passar seu tempo livre jogando ou aprendendo sobre jogos.

Bandicoot, Castlevania, Gran Turismo, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Metal Gear Solid, Pokémon, Resident Evil e Super Smash Bros.

Sephiroth, vilão de Final Fantasy VII, a esquerda no gráfico original do jogo, e a esquerda nos gráficos do Final Fantasy VII: Remake.



Fonte: <https://meups.com.br/especiais/final-fantasy-vii-vs-remake/>

Para tornar esses jogos possíveis, os consoles lançados precisavam ser, no mínimo, de 32 *bits*. O console mais vendido, dessa geração foi o PlayStation, já que devido os desentendimentos das *softhouses* com a Nintendo, o console da Sony conseguiu o apoio de várias empresas de desenvolvimento de jogos, entre elas a Square (atualmente Square Enix), a Konami e a Namco, propiciando uma vasta biblioteca de jogos para o aparelho.

Final Fantasy VII foi um jogo extremamente marcante para sua época, não só pelo gráfico 3D, mas por sua narrativa extremamente complexa e envolvente, que o faz ser considerado um dos jogos mais adorados de todos os tempos. Apesar de divergências quanto ao melhor jogo da franquia, é possível afirmar que o jogo marcou diversas gerações, e tipos de jogadores diferentes, a ponto que o que mais é falado do jogo, não é a mecânica, o que é possível fazer no jogo (inventário, *quests*), o entretenimento que gera, a beleza dos gráficos (que foi aprimorando com as remasterizações para outros consoles e para a nova versão), e, sim, a trama do jogo. Com personagens complexas, com histórias bem construídas e desenvolvidas, com aspirações, ligados uma à outra por um objetivo em comum, ou outros motivos. Uma aventura épica, cheia de desafios, prêmios e sacrifícios, para conseguir salvar a energia vital do planeta que habitam. Complementado com uma trilha sonora fantástica, que transforma a experiência do jogo, em algo, transcendental, quase indescritível.

Com aproximadamente 30 anos, o mercado de videogames é consolidado. As gigantes produtoras de consoles decidiram organizar entre si os lançamentos, para aumentar o ciclo de vida de seus aparelhos, e, enquanto isso, poderiam investir em novas tecnologias para o próximo produto. Assim criaram a *Electronic Entertainment Expo*, mais conhecida como E3, feira internacional de jogos eletrônicos que ocorre anualmente, com sua primeira edição em 1995, as empresas poderiam anunciar seus novos consoles e jogos ao público, além de deixar uma demonstração para as pessoas na exposição experimentarem o produto em andamento que está sendo vendido.

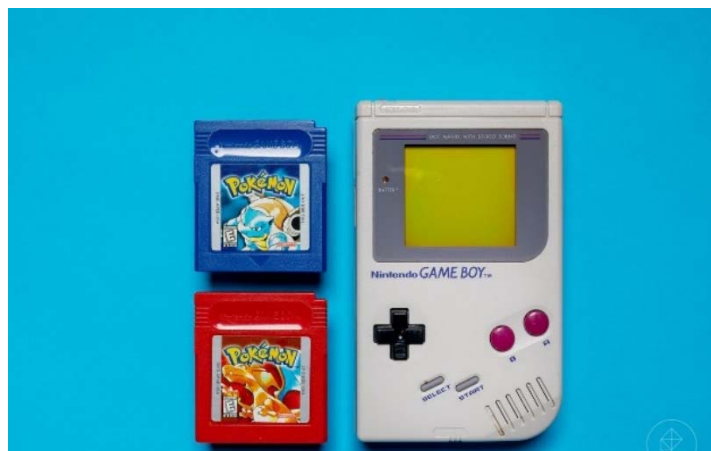
Foto da entrada da E3 de 2018



Fonte: <https://marretabionica.com.br/e3-2018-datas-conferencias-jogos-mais-esperados/>

O *Game Boy Color*, versão colorida do *Game Boy*, foi lançada em 1998, e com o lançamento dos jogos de *Pokémon*, as vendas do portátil foi próspera. Outros portáteis, como o *Virtual Boy*, que simulava realidade virtual, também da Nintendo, o *WonderSwan* e o *Game.com*, não foram tão bem-sucedidos.

Game Boy com os cartuchos de Pokemon Red e Pokemon Blue ao lado.



Fonte: <https://www.polygon.com/2018/9/25/17870252/pokemon-red-blue-game-boy-perfect-game-anniversary>

Pokémon, e suas franquias, outro RPG, proporciona ao seu jogador vivenciar a jornada de um jovem que se aventura no mundo ajudando um cientista a catalogar as criaturas que podem ser encontradas naquela região, enquanto treina seu time de *pokémons* para batalhar contra líderes de ginásio.

Ao criar *Pokémon*, Tajiri e Sugimori, não queriam que as crianças se isolassem ao jogar, então fizeram um sistema que jogadores pudessem trocar *pokémons* entre si, duas versões de cada jogo eram vendidas, cada qual com certos *pokémons* que não aparecem na outra versão, e forçando, ainda mais, essa atividade de troca, alguns *pokémons* só podem sofrer certa evolução caso uma troca seja feita. Como no caso de *gastly*, que só pode chegar em sua forma mais poderosa, *gengar*, quando *haunter*, sua evolução intermediária, é trocada com outro jogador.

Em jogos posteriores à *Pokémon Gold* ou *Pokémon Silver*, é possível escolher o sexo do protagonista, possibilitando melhor imersão do jogador, diante da possibilidade de escolher em seu representante nesse mundo, algo que se tornou uma característica muito comum em J-RPGs, RPGs japoneses, os quais seus protagonistas seriam apenas representações do jogador e seus desejos no mundo em que foi inserido.

Perto da virada do século, a sexta geração de consoles começou, por mais que a quinta geração se estenda até 2004. Com seus 128 bits, o *Sega Dreamcast* é lançado em 1998, no Japão. O público aceitara o console, porém quando o lançamento do PlayStation2 foi anunciado para 2000, as vendas do *Dreamcast* despencaram. Continuando o legado de seu predecessor, o

PlayStation2 não só foi um grande sucesso, por anos, como, também, era compatível com os jogos de PlayStation, e era capaz de rodar DVDs.

O *Nintendo GameCube*, com processadores da IBM, foi lançado em 2001. Receosa em relação à pirataria, a empresa definiu que a mídia do jogo seria em mini-DVDs, ao invés da mídia convencional, o que, somando com a fama das rixas da Nintendo com *softhouses*, acabou não tendo muitos títulos desenvolvidos por outras fabricantes. Apesar da falta de apoio de outros fabricantes de jogos, o *GameCube*, conquistou um número razoável nas vendas, tendo os jogos da própria Nintendo como principal alicerce.

Nesse mesmo ano, a Sega decidiu sair do mercado de produção de consoles para focar em desenvolvimento de jogos. No entanto, a saída da Sega não foi a única grande mudança. A Microsoft decidiu competir no mercado lançando o Xbox. Que assim como o PlayStation 2 tinha compatibilidade com DVDs, além disso, nele era possível gravar jogos e músicas. Dentre os consoles da época, era o que tinha melhores conversões, porém não possuía muitos jogos exclusivos.

Jogos com temáticas mais adultas, repletos de violência, crime, e até alguns com cenas de sexo, como *Grand Theft Auto*, *Resident Evil*, *God of War*, foram controversos, causando, novamente, bastante debate sobre o conteúdo que dos jogos, e como influenciariam as pessoas. Esses jogos foram lançados próximos ou posteriormente à época do massacre em *Columbine High School* e do ataque as Torres Gêmeas. O medo de que essas situações se repetissem, bem como a especulação de esses jogos influenciaram tais atos, foram as razões que levantaram as suspeitas de grande parte da população. Cabe mencionar que nesses casos de extrema violência causadas por um indivíduo, como nos casos de *Columbine*, as pessoas responsáveis, apresentavam um quadro psicológico e/ou psiquiátrico instável, sendo equivocado culpar os jogos por essas atitudes, já que milhares de pessoas consomem esse tipo de entretenimento e não tiveram esse tipo de comportamento.

Przybylski (2019), da Universidade de Oxford, na Inglaterra, cientista que possui diversas publicações sobre o impacto da tecnologia na vida humana ao longo dos anos, incluindo, também, o assunto ao de violência em jogos e possível influência em comportamento psicossocial, afirma em suas publicações que por mais que exista suspeitas, por acontecimentos do passado da humanidade, não houve nenhum resultado conclusivo sobre o assunto. Portanto,

ainda não se pode concluir que a violência nos jogos tenha tamanho impacto no comportamento do ser humano, mesmo que em raras ocasiões.

Em quesito de portáteis, a Nintendo manteve sua liderança nas vendas com o *Game Boy Advance*. Outras empresas, como a Nokia, Bandai, e a SNK, tentaram competir, mas com pouco sucesso. Telefones celulares também começaram a apresentar alguns jogos, tornando-se também uma plataforma, que atualmente é extremamente popular.

No final da geração, em 2004, a Nintendo lançou o *Nintendo DS*, com tecnologia inovadora, tela sensível ao toque e microfone embutido. Os primeiros *DS* a serem produzidos, como o *DS* e *DS Lite*, eram compatíveis com os jogos de *GameBoy Advance*. A Sony, no mesmo ano, lançou o *PlayStation Portable*, entrando para o mercado de videogames portáteis.

Nintendo DS rodando Super Mario



Fonte: <https://in.pcmag.com/gaming-systems/390/nintendo-ds?p=1>

Os jogos do final dos anos 90 e começo dos anos 2000, representam uma era que possuía tecnologia suficiente para realizar jogos com certa complexidade narrativa, sem a necessidade de realizar concessões mecânicas e visuais, diante da capacidade de processamento das máquinas. Com o avanço tecnológico, era possível adicionar cada vez mais atributos em jogos, como, por exemplo, no jogo *Nintendogs*, para DS, era possível que o jogador interagisse com seu cachorro virtual de um modo mais “realista”, sendo possível alimentá-los, jogar brinquedos,

fazer carinho no animal, ao tocar na tela, ensinar truques, e associá-los a comando de voz, entre outras atividades que se pode fazer com seu bicho de estimação.

A Valve, em 2003, criou a *Steam*, para *Windows*, que é um software de direitos digitais, que também serve de plataforma para jogos e aplicativos com preços acessíveis. Atualmente, é possível acessar a *Steam*, em outros tipos de sistemas operacionais, como Mac OS X, Linux e para mobile. Com essa plataforma passou a ser possível conversar e jogar *online* com os amigos, e até compartilhar a biblioteca com algumas pessoas.

A Microsoft, em 2005, lançou o Xbox 360, dando início a sétima geração de consoles. No ano seguinte, novamente inovando, a Nintendo lança o *Wii*, com tecnologia de sensor de movimento nos controles. A Sony, no mesmo ano, lançou o PlayStation 3, também com controles que tinham sensor de movimento. A Nintendo investiu bastante nessa tecnologia, tornando possível executar diversos movimentos com o controle, simulando, por exemplo, o uso de uma raquete de tênis, no *Wii Sports*. Por outro lado, a Sony decidiu utilizar o sistema de Blu-ray, e melhorou os gráficos a ponto de ficarem próximos ao realismo.

Nessa geração, também marcada por diversos títulos e novas tecnologias, na parte de desenvolvimento de jogos, a tecnologia não representava mais um empecilho, já era possível produzir jogos como *God of War*, *Shadow of Colossus*, *GTA: San Andreas*, *Kingdom Hearts II*, *Resident Evil 4* ou *Half-Life 2*, com uma infinidade de ações para realizar, histórias relativamente complexas, e um visual agradável, suave e detalhado, dentro do que a tecnologia podia proporcionar.

As possibilidades narrativas e como explorá-las com mecânicas e interações eram inúmeras, e a partir daquele momento apenas melhorariam. A possibilidade de jogar em “*mundo aberto*”¹⁷, em jogos tecnologicamente mais avançados, em comparação aos jogos dos anos 80, que também apresentavam o conceito de mundo aberto dentro de suas limitações, deu ao jogador uma sensação maior de não linearidade, liberdade e autonomia, já que por mais que o jogo tivesse uma história principal, a existência de outras histórias, ou missões, paralelos e a possibilidade de realizar tudo do modo que o jogador quisesse, e em seu próprio ritmo e, ainda,

¹⁷ *Open world*, em inglês, é a nomeação que se dá a jogos que não possuem uma narrativa linear, em que o jogador pode interagir livremente com o cenário, o que dá maior autonomia ao jogador. Geralmente não possuem estruturas como portas trancadas ou paredes invisíveis, para impedir o jogador de se aventurar do outro lado deles, os únicos limites dados ao jogador são colocados relativos ao mapa, geralmente representados por barreiras naturais, como montanhas ou oceanos.

ter a possibilidade daquele mundo continuar funcionando, mesmo após vencer o último objetivo principal, acabou tornando-se extremamente popular.

Cada vez mais títulos, começaram a apresentar ramificações no enredo, o que tornava os jogos, não só mais interessantes, como influenciam o usuário a jogar diversas vezes para que todos os finais sejam alcançados. A existência de múltiplos finais em um jogo, consequentemente, aumenta a “vida útil” do jogo, já que o jogo pode ser jogado mais de uma vez, e ainda pode levantar os tópicos “que final você pegou?” ou “como conseguir o final em que isso acontece?”, o que mantém o produto por mais tempo na mente dos jogadores, e, gerando vários outros conteúdos baseados nele, como, na época, os blogs, fóruns online, *fanarts*¹⁸, e, atualmente, os gameplays, detonados, streams, entre outros. O que pode, inclusive, gerar retorno para o próprio jogo, por ser uma importante maneira de divulgação dos jogos.

Com o design simples e jogabilidade diferente, o *Nintendo Wii*, com seus acessórios, acabou abrindo uma nova vertente de consumidores de jogos, fazendo com que todos os membros da família pudessem jogar, e se divertir, sem ter muita dificuldade em relação aos comandos. Tornando-o muito popular inclusive em casas onde não se tinha o costume de consumir videogames, já que muitos jogos poderiam ser jogados em família, e não seriam difíceis para pessoas mais velhas entenderem como manusear o aparelho.

A Tectoy S.A e a Qualcomm fizeram uma parceria, fundando a *Zeebo Inc.*, e lançaram o console *Zeebo*, em 2009. Não houve muitos jogos lançados para o aparelho, e o próprio console não teve muitas vendas. Em 2011, o *Zeebo* foi descontinuado pela falta de sucesso.

O *Kinect* foi lançado pela Microsoft em 2010. Sendo esse um sensor de movimento que não necessita de controles, é possível executar os comandos com os movimentos corporais. Diversos jogos foram feitos para *Kinect*, esse foi um tremendo sucesso, mas dependendo dos jogos, geralmente os mais complexos, os usuários preferiam utilizar o controle.

As três gigantes, Microsoft, Nintendo e Sony, então, começaram a competir entre si em relação à quantidade de jogos exclusivos para seu consoles, pois isso é um fator importante na hora do consumidor escolher que console irá comprar. Foram lançados diversos acessórios para esses consoles, como a balança do *Wii Fit*, o *Kinect* e o *PlayStation Move*, devido a essa corrida para conseguir mais consumidores.

¹⁸ Termo utilizado para nomear artes não-oficiais, por tanto, feita por fãs, de algo.

Heavy Rain foi lançado em 2010, com um modo interessante de misturar mecânica e *storytelling*. O jogo começa contando a história do primeiro protagonista que o jogador pode controlar, Ethan, que dois anos após perder seu filho Jason, tem seu outro filho, Shaun, sequestrado pelo Assassino do Origami. Ao longo do jogo, o jogador é apresentado aos outros três protagonistas, Norman, Madison e Scott, que já estão investigando, ou irão começar a investigar o Assassino do Origami.

Um dos protagonistas do jogo Heavy Rain, Scott Shelby. Ao redor da personagem, pode-se ver as ações possíveis e quais botões apertar para executá-las.



Fonte: <https://www.wired.com/2010/01/pl-games-heavyrain/>

O jogador explora o ambiente, e as opções de ação aparecem perto da personagem. Em momentos de tensão, ou perigo, em que seria exigido raciocínio rápido na vida real, o jogador possui um tempo limite para realizar sua decisão, simulando a urgência das ações a serem tomadas, aumentando a imersão do jogo. Dependendo das decisões tomadas, pode-se salvar ou não a vida de personagens, o assassino pode escapar, utilizando uma das protagonistas de bode expiatório, ou o verdadeiro criminoso pode ser capturado, tendo os acontecimentos do final de cada capítulo como atributos positivos ou negativos para guiar o jogador para o final correspondente a suas decisões.

No final dessa geração, em 2011, muitos jogos foram lançados em HD, e já existiam jogos desenvolvidos com suporte à TVs com tecnologia 3D, então a Nintendo decide, mais uma vez, inovar, trazendo o *Nintendo 3DS*, tendo compatibilidade com os jogos do portátil que o precedeu, porém nele é possível rodar jogos em 3D sem o uso de óculos 3D.

A Sony, no final mesmo ano, trouxe o *PlayStation Vita* para algumas partes da Ásia, e apenas no começo de 2012 que o portátil se tornou disponível mundialmente. Infelizmente, o

portátil não teve muito sucesso e não teve muitos jogos lançados para ele no ocidente, porém no Japão existe uma infinidade de jogos que não traduzidos ou levados ao exterior.

Com o *soft power*¹⁹ que o país exerce mundialmente, graças a globalização e a *internet*, já que vários desses jogos são baseados em animações japonesas, algumas, como *Naruto*, *Dragon Ball* ou *Sword Art Online*, são fenômenos famosos internacionalmente, ou são de alguma franquia de jogos com o público mais específico, como *Uta no Prince-sama*, ou *Amnesia Memories*, que também são mundialmente famosos, mesmo que, dentro de seu nicho, se esses tivessem sido traduzidos e levados para outros países, provavelmente o portátil teria uma vida útil, ou venda, maior no exterior.

O sucessor do *Wii*, o *Wii U*, foi lançado em 2012, inaugurando a oitava geração de consoles. O console também veio com uma inovação, o controle similar a um tablet, que aumenta significativamente os tipos de interações que podem ocorrer durante um jogo, além de o jogador ser capaz de acessar o menu sem pausar o jogo. O *Wii U*, no entanto, comparado com seu antecessor, foi um fracasso de vendas. Em 2013, na E3, a Sony e a Microsoft anunciaram seus novos consoles, o PlayStation 4 e o *Xbox One*, ambos lançados em 2013. Tanto o PlayStation4, quanto o *Xbox One* tiveram grandes melhoras em gráfico e potência, tendo também versões com quantidades diferentes de memória, para se adequarem aos diversos tipos de consumidor.

Em 2014, a Nintendo lançou o *New 3DS* e o *2DS*, com um melhoramento de hardware em relação ao seu predecessor. Compatível com os jogos de *DS*, *DSi* e *3DS*, só que ao contrário desses, não possuía trava de região.

Undertale, lançado em 2015, da mesma forma que *Heavy Rain*, é um exemplo interessante de narrativa lançada mais recentemente. Nesse jogo, pode-se tomar diversas rotas, neutra, pacifista, genocida, e algumas de suas ramificações, o que já deixa o jogo razoavelmente diferente dos RPGs os quais estamos acostumados. Todas as ações, o modo de tratar as personagens ou escolhas feitas em batalhas, são relevantes. Duas personagens do jogo, *Sans* e *Flowey* podem ver seus atributos de EXP e LV (na explicação do jogo é *love*, ou “amor”, ao invés de *level*, nível), independente se o jogador reiniciou o jogo por um ponto do jogo salvo anteriormente após matar uma personagem. Mais perto dos possíveis finais do jogo, revelam-

¹⁹ Expressão utilizada na teoria de relações internacionais para descrever como corpo político influencia indiretamente o comportamento ou interesses de outros corpos políticos por meios culturais ou ideológicos.

se não serem o que *Flowey* explicou ao jogador no início do jogo, mostrando que existem certas personagens no jogo, ou talvez o próprio jogo, induzindo o jogador a recorrer aos seus vícios adquiridos em outros jogos, como matar o inimigo, não sejam, exatamente, confiáveis. EXP, mostrando-se ser *EXecution Points* (pontos de execução), ao invés de *EXPerience*, e LOVE, sendo um “acrônimo” para *Level Of ViolencE* (nível de violência), ao invés do que a palavra *love* realmente significa em inglês, amor, como a maioria dos jogadores de primeira viagem imaginaram, são atributos cruciais para o julgamento que *Sans* dá ao protagonista no final do jogo.

*Flowey conversando com a personagem principal, dizendo: “*Eu sei o que você fez.”*



Fonte: <https://www.gameblast.com.br/2015/11/undertale-pc-analise.html>

A postura de *Sans* e outras personagens muda de acordo com decisão de rota tomada por *Frisk*, nome atribuído ao avatar da personagem principal do jogo que pode ter seu nome escolhido pelo jogador, por exemplo, caso *Papyrus* seja morto tanto na rota neutra, quanto na rota genocida, *Sans* cessa suas aparições no jogo e apenas retorna a aparecer na hora do julgamento. Se não é a primeira vez do jogador ouvindo o discurso que *Sans* faz depois de sentenciar *Frisk*, a personagem oferece um código que ele usa para provar que a personagem pode viajar no tempo, caso o jogador volte ao corredor final, após testar os *SAVE*, *Sans* examina o atributo de nível, e se houver alguma tentativa de comunicação com a personagem novamente, após o veredito, *Sans* diz para considerarem os experimentos finalizados.

Com o fracasso do *WiiU*, em 2017, a Nintendo lança outro console, o *Nintendo Switch*, um console híbrido, que é tanto um console, quanto um portátil, outra inovação, uma que deixou os gamers intrigados e ansiosos para obtê-lo. Em menos de um ano, as vendas do novo console ultrapassaram as de seu antecessor, mesmo com poucos jogos novos lançados em seu primeiro ano, a maioria deles sendo conversões de alguns jogos do *WiiU*. Atualmente, o console conta com jogos de franquias famosas, como *Fire Emblem*, *The Legend of Zelda*, *Pokémon*, *Mario Kart*, *Animal Crossing* e o *Super Smash Bros Ultimate*, o último foi extremamente aguardado pelos fãs pela promessa de que todos os personagens que participaram da franquia seriam jogáveis, o que ainda o mantém extremamente popular.

Nintendo Switch



Fonte: <https://www.metropoles.com/entretenimento/game/nintendo-switch-chega-ao-brasil-veja-que-o-preco>

A Google lança o *Google Stadia*, um serviço de streaming de jogos em 2019, iniciando a nona geração. Ao longo do mesmo ano, foram confirmados os consoles PlayStation 5 e Xbox Series X, que tem a previsão de lançamento para o final de 2020. A *Slightly Mad Studios*, empresa indie britânica, que desenvolveu *Need for Speed: Shift*, *Project CARS*, e outros jogos, anunciou que faria seu próprio console, que segundo o que prometiam seria extremamente poderoso em quesito de reprodução de mídias, gráficos etc., porém após o lançamento do *Google Stadia*, diversos investidores se afastaram do projeto, deixando o seu futuro nebuloso, e a chance de vir ao público incerta.

3.2 Poética

A imersão na narrativa dos jogos, é ainda maior do que em outros meios e acaba sendo crucial para o desdobramento da narrativa, já que o poder de controlar uma personagem na história, podendo essa ser tanto a representação do jogador naquele mundo, como uma

personagem com história própria, acaba sendo crucial para o desdobramento da narrativa. E sem o usuário no controle, a história fica estagnada só voltando a prosseguir quando o jogador quiser.

A construção de uma narrativa interessante, não necessariamente complexa, é exatamente o diferencial que pode transformar um jogo, tornando-o amado pelo público que o consumiu.

Muitas franquias de jogos aos quais a narrativa é extremamente importante são amados no mundo inteiro, entre eles, *A Lenda de Zelda*, *Final Fantasy*, *Bioshock*, *Kingdom Hearts*, *Shadow of Colossus* e *Elder Scrolls*. Outros jogos, como *Journey*, a narrativa é mais subjetiva, dando maior foco a experiência do jogador, e, assim, cada jogador tem uma história baseada na sua própria vivência dentro do mundo do jogo. Ainda existem jogos como *Mario Bros*, *Kirby*, *Sonic* e *Super Meat Boy*, que possuem uma narrativa mais simples, por priorizarem a diversão e a jogabilidade, não afetando sua popularidade. Por fim, existem jogos como *Tetris*, nos quais a narrativa nem é necessária.

Com a tecnologia sempre em aprimoramento, a tendência é que os jogos se tornem mais complexos, com gráficos mais detalhados (tanto os realistas quanto os jogos mais cartunescos, se comparar jogos da mesma franquia lançados em épocas diferentes, é possível perceber uma evolução esteticamente falando, mesmo que sua agradabilidade seja um fator mais pessoal) e fotografias mais belas. Em meio desses jogos, com gráficos exuberantes, ainda é importante focar na diversão e na narrativa, para que haja como diferenciais, a não ser que seu jogo seja para um público muito específico, como em *Dark Souls*, que tem como público-alvo hardcore gamers, que querem um jogo difícil cheio de desafios.

Relacionar algo tão recente como videogames, com a Poética de Aristóteles, pode soar levemente estranho para algumas pessoas, porém assim como em filmes, peças, livros, revistas em quadrinhos, e outros meios consumíveis de entretenimento, com certa abstração, pode-se ver que contam histórias para seu público. O texto do filósofo grego constituiu a base dos estudos narrativos, e, como todos os meios mencionados são modos de contar histórias, pode-se chegar à conclusão de que estes seguem as direções dadas por Aristóteles, por mais que a execução de cada um seja extremamente diferente.

É importante que toda história, inclusive as que constroem a personagem, tenha alguns elementos citados no texto aristotélico para que o produto, cause o efeito desejado no público. Segundo Aristóteles (cap. 6 (1449b 24-28) p.47-48):

A tragédia é a imitação de uma acção elevada e completa, dotada de extensão, numa linguagem embelezada por formas diferentes em cada uma das suas partes, que se serve da acção e não da narração e que, por meio da compaixão (*eleos*) e do temor (*phobos*), provoca a purificação (*katharsis*) de tais paixões.

Imitação é algo natural ao ser humano, tanto que é imitando os pais, familiares e pessoas ao seu redor que uma criança adquire seus primeiros conhecimentos. Assim como, na Poética, afirma-se que todos sentem prazer nas imitações, mesmo quando os objetos não foram vistos anteriormente, a execução, a cor ou qualquer outro motivo do gênero podem causar esse prazer. Lembrando-se que é preferível fazer algo impossível verossímil, do que escrever algo possível e quebrar a verossimilhança, já que se algo absurdo ou impossível for explicado de forma plausível, é possível aceitá-lo.

Mimetiza-se a realidade de três maneiras possíveis, como são ou costumavam ser, como dizer ou aparentam ser, e como deveriam ser. Tendo isso em mente, ao retratar uma situação trágica, por exemplo, sem que a personagem tenha feito algo para merecer essa consequência, provoca sentimentos de piedade e compaixão, ao mesmo tempo caso a personagem tenha cometido um erro que levou a esse infortúnio, o sentimento causado no interlocutor é terror. Esse tipo de reação ocorre por causa da empatia que seres humanos podem sentir em relação a outra pessoa, mesmo que esta seja fictícia.

Considerando isso, ao utilizar as paixões ditas por Aristóteles (sendo *eleos* e *phobos* as mais comentadas), consequentemente, causando a catarse, o usuário acaba criando um vínculo emocional pelo jogo, que é exatamente o desejado pelos desenvolvedores. Assim, mesmo que o jogo seja fantasioso, colocar situações que mimetizam nossa realidade, como a perda de uma pessoa, um vínculo de amizade ou romance, causa um momento de empatia do jogador pela personagem, por causa da verossimilhança.

As paixões que causam a catarse, podem ser despertadas pelo espetáculo, e pela própria estrutura dos acontecimentos no enredo. O que, no caso de jogos, deixa que o *storytelling*²⁰ e a animação tenham que ser cuidadosamente planejados e executados para melhor experiência.

Portanto, assim como nas outras artes imitativas a um só objecto corresponde uma só imitação, também o enredo, como imitação que é de uma acção, deve ser a imitação de uma acção una, que seja um todo, e que as partes dos acontecimentos se estruturam de tal modo que, ao deslocar-se ou suprimir-se uma parte, o todo fique alterado e desordenado. Realmente aquilo cuja presença ou ausência passa despercebida não é parte de um todo. (Aristóteles. Poética. Pg 53)

²⁰A arte de contar histórias, ou seja, o modo que a narrativa é entregue a pessoa que vai consumi-la.

O enredo, obviamente, necessita de uma estrutura com um começo, um meio e um fim. O final não necessariamente precisa ser fechado, se uma continuação da história for desejada, desde que a narrativa introduza um conflito e este seja resolvido, é possível continuar a jornada das mesmas personagens naquele universo antes ou após a aventura já contada. Da mesma forma é fortemente recomendado evitar o uso de *Deus Ex-Machina*²¹ para resolução de problemas, sendo essa uma solução que surge sem uma explicação resolvendo o conflito da narrativa. Uma maneira de evitar que um *Deus Ex-Machina* ocorra é a utilização de uma *Arma de Tchekhov*²², bem escrita, essa sendo um recurso inserido previamente na trama, aparentando não ter muita importância, mas que se torna a solução do problema. Se a *arma de Tchekov* não seja bem utilizada, ela pode acabar aparentando ser um *Deus Ex-Machina*. Segundo Aristóteles, só é aceitável a utilização do *Deus Ex-Machina* em situações que ocorrem fora de cena ou da obra, como eventos que precederam, ou coisas que mortais não estão cientes, como previsões, informações a serem anunciadas, com o efeito atribuímos à alguns deuses o dom da onisciência.

Deve-se estruturar os enredos e completá-los exprimindo os pensamentos em palavras. Estando diante da estrutura do enredo, é possível descobrir quais itens e recursos narrativos são apropriados, ou não, e manter a narrativa coesa e coerente. A harmonia entre o desenvolvimento de um conflito e sua resolução deve ser respeitada, pois se a construção for extremamente elaborada e a resolução for simples demais, passará a impressão de que os acontecimentos foram extremamente acelerados, e que a escrita foi mal-feita.

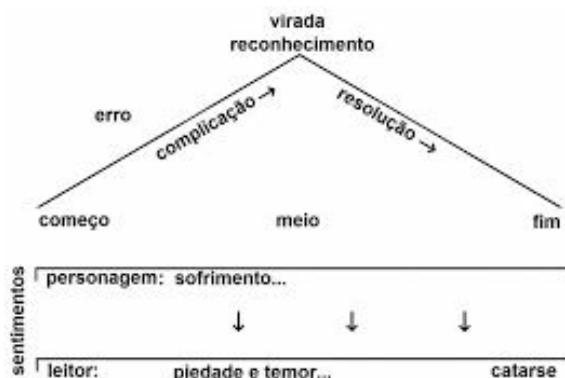
A proposta aristotélica de estrutura, é dividida em três atos: começo, meio e fim. O que a princípio pode parecer algo extremamente óbvio, mas, por mais que os termos usados sejam extremamente simples, é relevante mostrar que o que leva a história em direção ao seu fim, é a apresentação de um problema ou conflito, no início, após a introdução ao personagem principal

²¹ Expressão utilizada para indicar uma solução mirabolante, que aparece magicamente para resolver um ou todos os problemas de uma narrativa, criando certa inconsistência com o resto da trama.

²² Recurso narrativo o qual um recurso, objeto ou personagem, que não parece ter muita importância, é inserido na narrativa, e mais adiante no enredo este é utilizado na resolução de um problema.

e ao contexto o qual este está introduzido. Uma complicação no incidente inicial leva a narrativa ao meio da história, e a resolução do problema leva a história em direção ao seu fim.

Esquema simplificando a estrutura narrativa aristotélica



Fonte: http://revistaviso.com.br/pdf/Viso_22_MarceloAraujo.pdf.

Também é importante saber exprimir os sentimentos de forma mais realista, o que contribui para uma melhor imersão e catarse, nesse caso o autor pode utilizar-se de suas experiências pessoais, pois se este já vivenciou o sentimento o qual quer representar, terá maior facilidade de traduzi-lo em palavras. O que, no caso dos jogos, pode inclusive facilitar para o artista converter o sentimento para o visual, tanto no cenário quanto nas animações.

Segundo Aristóteles, deve-se tomar cuidado com a representação dos acontecimentos relacionados a qualquer uma das personagens, para não causar um sentimento indesejável no interlocutor; por exemplo, uma personagem perversa ir de uma situação boa para a desgraça, pois essa composição pode gerar simpatia pela personagem, e o público pode pensar que a este está na infelicidade sem merecer, podendo até se identificar com essa personagem. Sendo assim, a melhor maneira de levar uma personagem a fortuna ou ao infortúnio, não seria baseado em sua índole, mas, sim, como consequência de suas atitudes e escolhas, como acontece na tragédia de Sófocles, Édipo Rei.

Muitas pessoas preferem histórias maniqueístas, especialmente as que o bem prevalece no final, não importando se o antagonista cometeu um erro para chegar ao infortúnio, desde que este receba uma punição, seja ela por carma ou por “punição divina”. Esse tipo de abordagem não é recomendada por Aristóteles, já que a verossimilhança e a mimesis não acontecem, assim ficando mais difícil de proporcionar ao interlocutor a experiência de catarse. Nos textos aristotélicos, pode-se perceber que ao se referir a *erros* que podem ser cometidos por uma personagem, é explicado que podem ser intencionais ou não. Esses erros, *hamartia*, podem ter três tipos de consequência: *athychemata*, *hamartemata* ou *adikemata*. Estes sendo, consequências opostas ao que foi calculado, porém sem perversidade, como um “tiro que saiu

pela culatra” ou uma falta involuntária, consequências que vão de acordo ao que foi calculado e, também, ocorrem sem maldade, o que, basicamente, define um erro comum, e consequências que vão de acordo ao que foi calculado, porém são providas da maldade, ou seja, injustiça, respectivamente.

Ainda sobre personagens, é importante lembrar os quatro aspectos apontados na Poética: a boa índole, se a personagem é apropriada, a semelhança da personagem conosco e a coerência da personagem. A mais importante delas é que a índole, personalidade, das personagens seja boa. Haver sinais se as palavras ou ações da personagem estão animadas de um certo propósito e se esse propósito for bom, a natureza também o será. O caráter bom pode existir em todos os tipos de personagem, sendo eles cruéis ou não, “uma mulher pode ser boa e bem assim um escravo, embora aquela seja inferior e este inteiramente vil” (ARISTOTELES), como descrito no livro. Em segundo lugar, levar em consideração que as personagens sejam apropriadas. “Um carácter pode ter valentia, mas não é próprio de uma mulher ser valente e esperta.” (ARISTÓTELES). Em terceiro lugar, é a semelhança dos caracteres conosco. Por último, mas não menos importante, é manter a personagem coerente, e se o objetivo for retratar uma personagem incoerente, que essa seja coerente em sua incoerência.

Considerando o contexto histórico em que Aristóteles estava inserido, na Grécia entre 384 a.C. e 322 a.C., é possível compreender as escolhas que usou para exemplificar cada aspecto. Mesmo levando isso em consideração, é evidente que suas escolhas foram misóginas, e defendiam um sistema escravista, o que faz com que esses exemplos se tornem controversos, atualmente. Com a evolução da humanidade, houve uma igual progressão dos valores, então um sistema de escravidão o contexto histórico e cultural alcançados nos dias de hoje, por mais que a sociedade ainda sofra as consequências da época escravista, bem como outras formas de desigualdade ou preconceito, com o tempo será possível reparar e extinguir esses erros cometidos ao longo da história mundial.

Outro ponto que está, lentamente, assim como o anterior, sendo reparado, é o pensamento que mulheres são “seres inferiores”. Por mais que Aristóteles prezava igualmente a felicidade de homens e mulheres, em seus textos pode-se observar que, em sua opinião, o papel da mulher na sociedade era apenas como reprodutivo e doméstico. No entanto, é possível encontrar exemplos fictícios, como Atena, Artêmis e as Amazonas, na mitologia grega, Valquírias, na mitologia nórdica, Hua Mulan, em um poema chinês do século VII, e até Samus Aran, personagem principal da franquia *Metroid*, quanto exemplos não-fictícios, como Joana d’Arc, durante a Guerra dos Cem Anos, Maria Quitéria, como combatente na Guerra de

Independência do Brasil, *kunoichis*²³, no Japão feudal, e diversas outras mulheres ao longo da história e, sendo assim provas incontestáveis de que o que é “apropriado” para mulher, real ou fictícia, é que sejam igualmente valentes e espertas que os homens, que não sendo “seres inferiores”.

Apesar da escolha infeliz dos exemplos dados por Aristóteles, é necessário frisar que dentro de seu contexto esses exemplos faziam sentido e não afetam a lógica criada. Dessa maneira, é possível concluir que assim como enredos, as personagens precisam ser consistentes com o modo que foram concebidos, fazendo o necessário para seguir o princípio da verossimilhança. Caso uma ação não pareça encaixar no *modus operandi*²⁴, uma explicação bem fundamentada e lógica tem que ser apresentada, senão, o estado de catarse pode não ser atingido, quebrando a imersão e fazendo com que quem está consumindo o conteúdo fique insatisfeito, sem entender o motivo de tal ação sem sentido, levando a possíveis críticas caso aconteça com certa frequência.

3.3 Jornada do Herói vs Jornada da Heroína vs Arco da personagem

Existem diversos paradigmas de roteiro, como pode-se ver abaixo:

Paradigmas de roteiro



Fonte: <https://www.michelibiek.com.br/2017/11/quantos-paradigmas-de-roteiro-existem.html>

²³ *Kunoichi* é o termo para se referir a guerreiras ninja em japonês.

²⁴ Expressão do latim que significa modo de operação. Modo pelo qual um indivíduo, ou organização, desenvolve e opera suas ações.

O paradigma abordado será Jornada do Herói, por ser um dos mais conhecidos e utilizados. Este constitui-se de doze passos pelos quais os protagonistas da maioria das narrativas passam durante suas jornadas. Lembrando que não é necessário colocar todos os passos, quando se segue esse modelo, e que este é apenas um meio de escrever e desenvolver personagens, então nem todas as personagens, em especial as protagonistas, seguem o modelo do monomito²⁵. Porém é uma fórmula eficaz e bastante utilizada para a criação de histórias.

Narrativas podem ser um modo para passar conhecimento para outras pessoas, como nas fábulas de Esopo que sempre tem uma moral no fim da história, ou em contos de fadas, que, originalmente, eram bem mais macabros do que a versão distribuída pelas animações da Disney. Chapeuzinho Vermelho, por exemplo, ensina que se deve tomar cuidado com pessoas desconhecidas, pois essas, além de serem suspeitas, muitas vezes podem ser mal-intencionadas, assim como o Lobo Mau, que comeu Chapeuzinho e sua avó. Branca de Neve, ensina que se deve tomar cuidado ao aceitar coisas oferecidas por um desconhecido, já que o suposto presente pode acabar prejudicando o presenteado. Essas narrativas acabam assim ensinando, aos que prestarem atenção suficiente na simbologia da história, a evitarem algum sofrimento desnecessário, que poderiam desencadear até situações fatais.

Mitos, de acordo com Joseph Campbell, possuem quatro funções: mística, cosmológica, sociológica e a pedagógica. Mitos também se encaixam na categoria de histórias narrativas, já que contam algo que aconteceu, como a criação do mundo, histórias de figuras como Perseu, Perséfone, Hércules, Thor, Freya, Anansi, Uirapuru, Vishnu, Shiva, Mithra ou Amaterasu²⁶. Diferentemente dos mitos, histórias não necessariamente apresentam todas as funções que o autor atribuiu aos mitos, por mais que sempre é possível ter certo aprendizado com elas, mesmo em histórias de seriados, novelas desenhos animados e videogames, aprende-se algo com as personagens e as consequências que foram apresentadas em suas histórias.

A aparição de personagens de outras etnias e religiões nas narrativas que consumimos, é um reflexo da globalização. É bem mais comum ter contanto com outras culturas, tipos físicos, e padrões de beleza que também seriam modos de retratar diferentes realidades, informações que podem servir de aprendizado para o interlocutor, não só demonstrando que tipo de atitude

²⁵ Monomito é outro nome utilizado para referir-se à Jornada do Herói de Campbell.

²⁶ Figuras de diversas mitologias, sendo Perséfone, Perseu e Hércules pertencentes a mitologia grega, Thor e Freya da mitologia nórdica, Anansi do folclore Akan, Uirapuru uma lenda indígena brasileira, Vishnu e Shiva da mitologia Hindu, Mithra da mitologia persa-zoroastra, e Amaterasu da mitologia japonesa.

pode ser considerada desrespeitoso, mas influenciar a sua decisão de como agir perante determinadas situações da vida as quais não foram vivenciadas, mas por ouvir, ler jogar ou assistir as consequências de uma situação similar é possível que a decisão se torne mais bem pensada para que o resultado seja o mais desejável possível. Da mesma forma, o aparecimento de mais personagens, por exemplo, da comunidade LGBT em desenhos animados, novelas, e outros meios de entretenimento é um modo de normalizar, ou acostumar o público não pertencente a comunidade LGBT com a existência delas, humanizando essas pessoas, suas vivências e experiências, procurando diminuir o preconceito que sofrem, e, também, fazer com que os membros da comunidade se sintam mais acolhidos e representados, mostrando a todos que a existência deles é tão válida, quanto a de qualquer outro ser humano.

A jornada do herói, segundo Campbell, não foi feita para negar a razão, e, sim, justamente pelo motivo oposto, é sobre superar ou sobreviver paixões obscuras, o herói simboliza a habilidade humana de controlar o selvagem irracional que reside em seu interior. Justamente essa simbologia e o processo de amadurecimento do herói que tornam narrativas como um modo de entretenimento que é já é consumido por diversas eras. Por mais fantásticas que sejam as narrativas, elas fazem com que pessoas se identifiquem com personagens, inspiram, e até servem de lições, conselhos, e guia para os que as consomem. Independentemente do cenário, as personagens, suas ações, seus relacionamentos, costumam mimetizar a realidade, o que acaba fazendo que pessoas tenham preferências diferentes em quesito estilos de narrativa, gêneros e personagens que melhor se identifiquem.

Na opinião de Campbell, pessoas não estão todas à procura do sentido da vida, e sim, almejando por uma experiência que os faça sentir vivos. Narrativas, em meios de entretenimento, associando-se com a realidade e personagens nela inseridas, são uma maneira de propiciar alguns dos sentimentos do êxtase de estar vivo. Após uma vida de pesquisas em diversas mitologias, histórias, e outros tipos de narrativa, o autor encontrou certos pontos de congruência na grande parte das histórias pesquisadas.

Campbell explica características em comum de diversos mitos, e outros tipos de narrativa, as quais ele chamou de Jornada do Herói, ou Monomito, e suas simbologias. Por exemplo, como a chamada do herói para a aventura, simboliza a separação do herói de sua mãe e a saída em busca do pai, que geralmente não estava presente, e no decorrer da história, o herói, passa por diversas provações amadurece e transforma-se.

A jornada do herói é resumida em doze passos, geralmente formando um ciclo que começa e termina no mundo comum do herói. Obviamente, quando seguindo esse esquema, não é necessário seguir todas as etapas propostas.



Fonte: <http://minasnerds.com.br/2017/04/24/jornada-da-heroína/>

Se, por exemplo, o herói não passar pelo momento da “recusa ao chamado”, e avançar direto para a aventura, ou, para mostrar que os testes e provações necessárias da jornada são realmente perigosas, é possível revelar o que poderia acontecer com o protagonista utilizando outra personagem, como um aliado, que hesita antes de se juntar ao herói, ou outra personagem, que tem o mesmo objetivo do herói e estando nessa jornada similar acaba morrendo ou sendo gravemente ferida devido a uma adversidade encontrada.

Campbell diz que o herói é aquele que vem participar da vida de modo decente e corajoso, seguindo a naturalidade, não por meio de rancor pessoal, vingança ou frustração. Qualquer um pode responder ao chamado, todos possuem o potencial de se tornar um “herói”, tudo depende se é possível reconhecer os valores em sua vida que não estão confinados nas preocupações mundanas do dia a dia. Assim como qualquer mundo, desde que esteja vivo, é um mundo digno de salvação, e essa salvação, nem sempre precisa ser relacionada a mudança grandiosas, como leis, quem está no comando, formas de governo, ou proteger a humanidade da aniquilação iminente, existe heroísmo em pequenos atos também, o mundo a ser salvo, pode ser de apenas uma pessoa, e isso não o torna menos digno de salvação que outros mundos.

Não só isso, mas, o autor afirma, também, que seu campo de ação é o campo temporal, do bem e do mal. Sempre que algo sai do transcendental, acaba entrando num campo de opostos,

de dualidades, e tudo no campo temporal é dual, homem e mulher, yin e yang, bem e mal, luz e escuridão, passado e futuro, ativo e reativo.

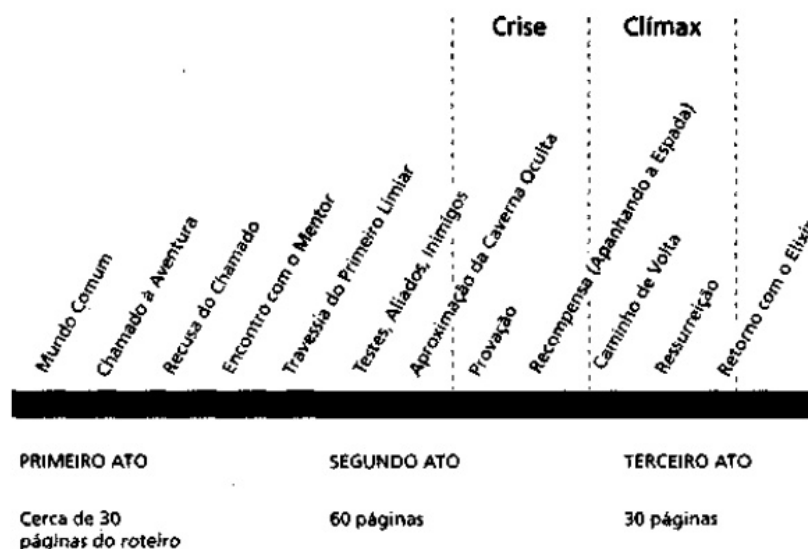
Na jornada do herói, o “mundo comum”, onde o ambiente é familiar e ele ainda possui certo tipo de controle, é abandonado, há então o encontro com uma figura de mentor, passa por testes e provações, adquire aliados e inimigos. até o momento que chega na, como dizia Campbell, em referência bíblica a Jonas, “Barriga da baleia”, que pode ser um momento que demonstra que o protagonista chegou ao “fundo do poço”. Este é um lugar escuro, perigoso, onde o herói passa por um tipo de metamorfose, não necessariamente sendo uma transformação física. Psicologicamente, estar na “barriga da baleia” significa que o poder vital trancado no inconsciente sobrecarregando a personalidade no consciente, e precisando ser superado e controlado.

Esse momento na narrativa é uma metáfora para morte e depois renascimento, podendo ser um momento em que a vida da personagem está por um fio, ela quase morre, mas consegue voltar ao reino dos vivos, ou uma morte mais metafórica, como, por exemplo, a morte da inocência do herói ao matar alguém, ou, a morte do orgulho, quando é necessário colocá-lo de lado para fazer o que é necessário, entre outros tipos de mortes menos literais. Nesse tipo de situação, a personagem pode entrar em contato com a energia do inconsciente que é tão forte, que ele é incapaz de lidar e sofre com todas as trilhas e revelações da escuridão, nesse processo aprende a aceitar o poder sombrio e emergir em um novo modo de vida, ou matar o poder sombrio quando se deparar com ele, e depois o absorve, chegando assim no renascimento.

Não é menos heroico pedir ajuda, ou aliar-se a outras pessoas, o protagonista não precisa passar por todas as provações sozinho. A única coisa que o herói precisa fazer sozinho, é a “morte e a ressurreição”, o golpe final ou as revelações da escuridão, já que o inimigo nesse momento é uma representação dos próprios demônios, o ego do protagonista que está restringindo-o. Em outros momentos, tanto antes, quanto após a “morte e ressurreição”, os aliados poderão auxiliar o protagonista, e vice-versa, tanto em desafios quanto em questões emocionais. Não só isso, como também podem servir como um incentivo para o protagonista renascer.

Campbell também comenta sobre a existência de heróis que não tiveram capacidade para lidar com o destino que lhes foi determinado, como por exemplo Hamlet de Shakespeare, que tinha como destino vingar a morte de seu pai, o rei, assassinado pelo tio do protagonista, Claudio, e, assim podendo ascender ao trono. O protagonista matou outra personagem por engano, foi banido, sofreu diversas tentativas de assassinato a mando de seu tio. Por mais que, no fim da peça, Hamlet consiga vingar a morte de seu pai, matando Claudio, o protagonista fora ferido por uma espada envenenada, o que causou sua morte, deixando o castelo de Elsinore à mercê de Fórtinibras, príncipe norueguês que ameaçava tomar o reino dinamarquês. No entanto, um bom resumo sobre a jornada do herói, que foi dito pelo próprio autor é “*the adventure of the hero – the adventure of being alive.*” (CAMPBELL), que seria, “*a aventura do herói – a aventura de estar vivo.*”.

Linha do tempo que mostra a Jornada do Herói junto a estrutura aristotélica



Fonte: <https://image.slidesharecdn.com/estruturas-narrativasstorytelling-150407145120-conversion-gate01/95/estruturas-narrativas-para-storytelling-16-638.jpg?cb=1428419174>

Por mais que seja possível de colocar uma heroína no lugar do herói na estrutura de Campbell, já que são baseados em arquétipos humanos quando as jornadas tendiam a questões mais psicológicas e certos dilemas e conflitos relacionados ao gênero feminino diante de condições históricas ou socioculturais que lhe foram impostas, a estrutura acabava não encaixando tão bem, ou dava uma sensação de incompletude relativa a verossimilhança. Então, sua estudante, Maureen Murdock, veio com a ideia da Jornada da Heroína, que leva em

Jornada da Heroína

JORNADA DA HEROÍNA

As mulheres tem uma missão nesse momento em nossa cultura. É busca de abraçar plenamente sua natureza feminina, aprendendo como se valorizar como mulheres e curar a ferida profunda do feminino

frase e jornada de Maureen Murdock

- 1 A SEPARAÇÃO DO FEMININO**

A heroína inicia sua jornada buscando reconhecimento e sucesso em uma cultura patriarcal, definida por aspectos masculinos exacerbados.
- 2 IDENTIFICAÇÃO COM O MASCULINO**

A heroína encontra seu mentor, alguém que ela admira e que irá ajudá-la dando suporte, transmitindo valores, atitudes, conhecimento e encorajando-a nos momentos difíceis. Pode ser qualquer pessoa com aspectos masculinos bem definidos.
- 3 A ESTRADA DAS PROVAÇÕES**

Etapa na qual ela desafia os mitos da inferioridade feminina, da dependência, da fragilidade e do amor romântico.
- 4 ENCONTRANDO O APOGEU DO SUCESSO**

Nesta fase a heroína finalmente conquista tudo o que desejava (que pode ser fama, sucesso no meio acadêmico ou financeiro, roupas, bens materiais, popularidade ou até mesmo um par romântico, seu idealizado "príncipe encantado"). Apesar de ter tudo o que sempre quis, ela sente um profundo vazio.
- 5 ARIDEZ ESPIRITUAL**

A heroína não se reconhece mais, tem um sentimento constante de ter se perdido em sua luta pela conquista. Ela perde sua vivacidade e se afunda na tristeza a cada instante.
- 6 INICIAÇÃO E DESCIDA PARA A DEUSA**

Ela passa por um período de introspecção no qual ela começa a procurar pelas partes perdidas de si mesma.
- 7 ANSEIO URGENTE DE RECONEXÃO COM O FEMININO**

Na busca de reconectar-se com o poder feminino e sem instruções para alcançá-lo numa sociedade patriarcal, a heroína deixa sua intuição guiá-la para práticas artísticas, meditativas, artesanais e/ou de religiões matriarcais.
- 8 CURANDO O ROMPIMENTO ENTRE MÃE E FILHA**

A heroína cura suas feridas anteriores, se dissipa do rancor, perdoa (ou busca perdão) e então recupera os laços femininos que possuía antes de iniciar a primeira etapa da jornada. Apesar do nome desta etapa, o laço não é necessariamente com a mãe, pode ser também com pai, avó (ô), tia(o), amiga(o) ou um responsável. O laço representa a comunidade que ela pertence.
- 9 CURAR O MASCULINO FERIDO**

Ela enxerga o machismo feminino e deixar de praticar a autossabotagem.
- 10 INTEGRAÇÃO DO MASCULINO COM O FEMININO**

A heroína aprende a integrar e equilibrar todos os aspectos de si mesma, tornando-se finalmente uma mulher plena, um ser humano em sua totalidade.



Observação: O conteúdo deste infográfico é baseado no livro *The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness* de Maureen Murdock, ainda sem tradução para Português

Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/65/f7/46/65f746f924f678d790d3f6fb310c62b7.png>

consideração os aspectos socioculturais que criaram diferenças em como mulheres e homens reagem a conflitos.

Baseando-se em em sua experiência como terapeuta, Murdock reparou que mulheres que adotaram uma jornada mais dita como “masculina”, queixavam-se de seus sucessos no mercado, na academia ou em outros espaços que em alguma época eram ocupados por uma população estritamente masculina.

Ao notar os danos físicos e emocionais aos quais essas mulheres incorriam nessa missão heroica, eu concluí que a razão para elas estarem passando por tanto sofrimento é que elas escolheram seguir um modelo que nega quem elas realmente são. (MURDOCK,1990)

Suas pacientes questionavam se sobre a finalidade de tudo que passaram já que mesmo com reconhecimento, sentiam-se vazias e, certamente, insatisfeitas com sua situação. A resposta de Campbell relativa a sua teoria, que dá a leve impressão que a mulher seria algum tipo de prêmio ou commodity, foi:

Mulheres não precisam de fazer a jornada. Em toda tradição mitológica a mulher está lá. Tudo que ela precisa fazer é perceber que ela é o destino que as pessoas estão querendo chegar. (CAMPBELL, 1981)

O que, obviamente não contentou Murdock, que continuou sua pesquisa, já que por mais que, mitologicamente, o herói ou heroína procura por iluminação, psicologicamente a jornada de uma heroína contemporânea acabava apresentando estágios diferentes. Assim, ela criou a Jornada da Heroína que consiste em dez passos:

- I. Separação do feminino → a personagem rejeita a figura e o corpo feminino, tenta superar sua mãe.
- II. Identificação com o masculino e reunião de aliados → a heroína encontra a possibilidade de seguir um caminho diferente daquele imposto. Nesse momento começa a se aventurar no mundo masculino, o que a separa da figura da “mãe” e a aproxima de uma figura de “pai”.
- III. Estrada de testes → encontro com obstáculos que tentam convencê-la a parar de seguir o caminho que resolvera rumar. Esses obstáculos podendo ser aliados masculinos, servindo como guardiões do limiar, tratando-a como inferior, conflito interno e até baixa autoestima.

- IV. Sucesso → heroína sai vitoriosa após grandes desafios, o que a incentiva a buscar por mais aventuras (já que o sucesso obtido não a satisfaz completamente)
- V. Aridez espiritual/ Morte → heroína percebe que seu sucesso apenas lhe traz jubilo temporário, é um sentimento superficial ou requer que traia a si mesma a longo prazo.
- VI. Encontro com a Deusa → a heroína percebe que o modo de vida que resolveu tomar nos primeiros passos não lhe contenta. A personagem entra em crise, questionando a si mesma, e repara que suas características “masculinas” falharam com ela.
- VII. Desejo de reconectar com o feminino → percebendo que não pode voltar ao seu estado anterior, a heroína sente a necessidade iniciar uma nova jornada, de autoconhecimento, para encontrar sua sabedoria e se realizar como “ser”.
- VIII. Cura entre a separação mãe/filha → heroína retoma alguns de seus valores antigos, agora com uma nova perspectiva, ela começa a ver sua mãe de modo diferente, buscando compreender, perdoar e se reconectar com sua figura materna. Começa a entender a relação da mulher e o feminino.
- IX. Cura do masculino ferido → a heroína percebe que apesar do poder prejudicial, o “masculino” ainda possui virtudes a serem valorizadas, e decide usá-las para fins positivos.
- X. Integração do masculino e feminino → o equilíbrio entre as energias masculinas e femininas da heroína é encontrado. Ela pode ajudar outras pessoas a encontrarem esse mesmo equilíbrio. Os problemas atuais não são resolvidos, mas sua vivência lhe levará para um novo estágio de sua vida. *Hieros Gamos*²⁷.

As etapas da Jornada da Heroína não são restritivas ou fixas, e como o movimento através desses estágios é cíclico, é possível se encontrar em mais de um ponto do caminho. No entanto, esse circuito não se restringe apenas ao gênero feminino, podendo ser aplicado em qualquer pessoa que deseja fazer algo, porém a sociedade, o contexto, que vive faz com que tenha receios sobre si e seus desejos.

A rejeição do corpo feminino atravessa séculos de história por conta dos tabus culturais e religiosos envolvendo a menstruação, o parto e a fase da menopausa. A partir do momento em que a mulher se livra dessas convenções e aceita

²⁷ Hieros gamos é o nome que Murdock dá ao último estágio da Jornada da Heroína.

seu corpo, sua natureza, ela recupera o controle de si mesma. Assim, o masculino e o feminino são vistos mais como uma força arquetípica presente dentro de homens e mulheres e não como um gênero. O feminino – alma – e o masculino – animus – são formas arquetípicas importantes que estão presentes em todas as pessoas [8]²⁸. O hieros gamos, representa a união desses opostos. (FERREIRA, Nivia Barboza. NESTERIUK, Sergio. ROSA, Karla Suzart. A jornada da heroína: outra abordagem da representação feminina nos games. 2018. SBGames.)

Enquanto isso, Christopher Vogler, após estudar a Jornada do Herói para trabalhar em diversas produções hollywoodianas, acabou por criar um guia prático sobre os ensinamentos de Campbell. Seu guia prático se tornou extremamente popular entre os roteiristas, o que levou Vogler a adaptar seu guia prático, tornando-o mais apropriado para o contexto histórico-social da sociedade que vivia.

Ainda sendo extremamente similar a Jornada do Herói, é possível comparar ambos da seguinte maneira:

Diferença entre os passos do arco da personagem e do monomito

“Arco de Personagem	Jornada do Heróis
1 – Consciência limitada do problema	Mundo Comum
2 – Aumento dessa consciência	Chamado à aventura
3 – Relutância em mudar	Recusa
4 – Superando a relutância	Encontro com o Mentor
5 – Compromisso com a mudança	Travessia do Primeiro Limiar
6 – Experimentando a primeira mudança	Testes, Aliados e Inimigos
7 – Preparando para a grande mudança	Aproximação da Caverna Oculta
8 – Tentando a grande mudança	Provação
9 – Consequências da Tentativa	Recompensa (Apanhando a Espada)
10 – Nova dedicação à mudança	Caminho de Volta
11 – Tentativa final de grande mudança	Ressurreição
12 – Domínio final do problema	Retorno com o Elixir.”

(p. 203)

Fonte:

<https://em.wattpad.com/5b574a75c663c0039d6b81714c06134d847d8d4a/68747470733a2f2f73332e616d617a6f6e6177732e636f6d2f776174747061642d6d656469612d736572766963652f53746f7279496d6167652f59486961644b6758714946756f673d3d2d3630393839313737392e313534353462643062666637306131313935393331343036333337332e6a7067?s=fit&w=720&h=720>

Vogler complementa a Jornada do Herói, e a deixa, não só mais atualizada como menos focada na figura masculina, transformando em um caminho em que pode ser mais generalista,

²⁸ No texto original tinha uma nota final com a seguinte referência: *J. Campbell, Interview with author. New York, 15 September 1981.*

assim como a Jornada da Heroína, em quesito de identidade de gênero da personagem, quanto não é mais estritamente focado no protagonista.

Observando os nomes dados a cada etapa do arco da personagem, já é possível ter uma ideia da progressão que a personagem fará durante a narrativa. Diferentemente da obra de Murdock, e assim como a ideia de Campbell, o problema chega a ser dominado e resolvido. Antagonistas, aliados, ou outras personagens que têm certa complexidade, que aparecem com certa frequência, ou, até, possuem um foco narrativo, podem se encontrar em um dilema e amadurecer com as consequências de suas escolhas perante as situações, e possuir seu próprio arco de personagem.

Desse modo, é possível encaixar tanto a jornada do herói, quanto a jornada da heroína, ou qualquer outro modo que um autor queira desenvolver sua personagem em uma narrativa, sendo que nem sempre a mudança que as personagens sofrem são positivas.

Tomando este rumo mais abrangente, é possível até relacionar diversas personagens mais atuais que quebram alguns pontos da jornada do herói ou da heroína, como Steven Universo, que sua jornada de autodescobrimento é relacionada com a figura misteriosa de sua mãe, ou Tiana, de *A Princesa e o Sapo* da Disney, que junta dinheiro para realizar seu sonho de abrir seu próprio restaurante e se vê transformada em um sapo.

Por mais que, realmente, sempre existiu certo conflito entre extremos, e maniqueísmo seja razoavelmente popular, e, em algumas ocasiões, necessário, é importante lembrar que a realidade nem sempre é tão binária ou extremista, e que existem meios-termos. Assim como muitas coisas relacionadas a humanidade, existe uma área cinzenta na transição do preto para o branco. Entre os próprios exemplos de dualidade que o autor utiliza, é possível notar a existência de intermediários, como a neutralidade, entre o bem e o mal, a penumbra entre a luz e a escuridão, o presente entre o passado e o futuro, e uma infinidade de identidades de gênero que estão entre homem e mulher.

O símbolo taoísta do *yin* e *yang* mostra, tanto quando *yin* está mais forte, quanto o *yang* está mais forte, eles contêm um pouco do seu oposto, assim trazendo o equilíbrio. O que acaba remetendo à pontos da Jornada da Heroína, que existe a rejeição do feminino, seguida pela identificação com o masculino, e assim que existe a necessidade de reconectar com o feminino, é como quase uma outra jornada começasse, até que a heroína concilie ambas as energias, e encontre o seu equilíbrio.

Como atualmente existe maior exploração dessa área de intersecção, e até a transição de uma personagem de um extremo ao outro, ou depois de analisar ambos os extremos optar por um caminho mais neutro.

Riku, da franquia Kingdom Hearts, pode ser utilizado como exemplo, por mais que seu trajeto seja um pouco similar com a jornada da heroína, caso sejam trocados os termos “masculino” e “feminino”, por “luz” e “escuridão”. Após quase ceder completamente para a escuridão, ele tentou manter-se na luz o máximo o possível para não deixar que a outra tomasse conta dele, no entanto, após fazer amizade com Mickey, em sua jornada durante o tempo em que esteve só e vendado, ele chegou à conclusão que o caminho que devia tomar era o da alvorada, um meio termo entre dia e noite. Apenas após aceitar que a escuridão dentro de si era parte dele, e que ela não só podia ser controlada, como utilizada para o bem, que ele decide voltar e se reunir ao grupo de Sora.

A existência de um intermediário entre dois opostos, é evidente. Porém a conexão que fazem entre certos opostos com gêneros, como yin sendo energia masculina, ativa, positiva, e yang sendo feminina, reativa e negativa, é levemente incômoda, por mais que uma necessite da outra para manter equilíbrio.

Ao vincular certas características com qualquer gênero, há uma imposição de que se desempenhe um papel específico. Ao limitar características a um gênero específico, pode acabar impedindo que uma personagem possa atingir todo o seu potencial, assim como as possibilidades de variação de personalidades e atitudes também diminuem.

Campbell também diz que a jornada do herói é como se fosse uma busca a figura paterna, já que a mãe é quem cuida e instrui, cria até que o herói tenha idade para herdar a missão de seu pai, ou sair em busca dele. O que mais uma vez acaba impondo certo comportamento a alguns papéis. O abandono parental é, realmente, mais comum que o abandono maternal, porém atualmente existem diversos casos de ausência ou abandono de uma ou ambas as figuras progenitoras, e a busca é, geralmente, relacionada ao que se ausenta da vida da personagem. Nesse caso, é melhor seguir o que Vogler diz em seu livro, A Jornada do Escritor, que o herói ou heroína sente falta de algo em sua vida, e a jornada é um meio para que este encontre o que lhe está faltando, seja isso uma figura paterna, uma figura materna, um propósito, ou até um lugar o qual possa pertencer.

4. ESTUDOS DE CASO

4.1 Narrativas

A parte narrativa, e sua estrutura, já foi bem estudada por diversos pensadores, tanto em quesito de divisão de atos, duração, estrutura para construção e resolução de conflito. O que deixa extremamente fácil de abordar esse assunto, porém difícil de trazer à tona algum tipo de novidade. Tendo isso em mente, para o estudo de caso relativo à estrutura de narrativa, construção e resolução de conflitos, será visto um exemplo que acabou falhando por causa de pequenos detalhes, e esses detalhes que acabaram sendo motivos de enormes críticas a uma obra que possuía todos os recursos para ser uma maravilhosa experiência para o público.

O filme *Batman v Superman: A Origem da Justiça*, filme de 2016 dirigido por Zack Snyder. O filme visava mostrar a disputa entre os dois heróis da DC Comics e a criação da Liga da Justiça. O filme possui 2 horas e 51 minutos para desenvolver o enredo planejado. Focando bastante em alguns acontecimentos, introduzindo a Mulher-Maravilha e a descoberta de outros super-heróis que participam da Liga, referências a diversos quadrinhos e ao jogo *Injustice*, e na preparação de Batman para sua batalha contra Superman, que entre a batalha entre os heróis e a batalha contra o vilão, Apocalipse, em que estes têm que lutar lado a lado, tem pouco tempo para desenvolver uma parceria ou amizade entre ambos para criarem a Liga.

As cenas de ação e o resto do filme estão extremamente bem feitos, porém não souberam distribuir os acontecimentos durante o filme, já que apenas após 1h38 de filme que começa a batalha entre os super-heróis, provavelmente para dar o senso de urgência em ambas as batalhas. Depois de uma cena de ação de 6 minutos, sem contexto algum, o Batman começa a falar suposições sobre os pais de Clark, e 2 minutos depois, com Bruce preparado para dar o golpe final em Superman, este fala o nome de sua mãe que está em perigo. Batman confuso por quase um minuto, já que sua mãe tinha o mesmo nome, até que Louis entra em cena e explica o motivo de Superman ter proferido tal nome.

Batman que, até então, treinou e planejou durante meses, ou 1h38 de filme, como *matar* Clark, dentro de poucos minutos desiste, e, não satisfeito com essa mudança, como se oferece para salvar Martha, prometendo que ela não morrerá naquela noite, enquanto Superman vai atrás de Luthor, tornando-os, finalmente aliados. Depois de outra cena de combate, após salvar a Sra. Kent, Bruce diz a ela que é *amigo* do filho dela, sendo que durante o tempo que

interagiram um com o outro, trocaram mais golpes do que palavras, e a única coisa que ambos têm em comum é que lutam contra o crime e a mãe deles tem o mesmo nome.

Quando o filme completa 1h56, o vilão final surge, e o resto do filme é utilizado para a batalha contra o Apocalipse, em que Batman e Superman lutam lado a lado, e depois de, aproximadamente, 9 minutos de batalha, Mulher Maravilha se junta a eles, fazendo com que aquela seja a primeira luta da Liga da Justiça, e eventualmente a vitória contra Apocalipse apresenta uma grande perda, a morte de Superman, transformando os 15 últimos minutos de filme em acontecimentos após a queda de Clark, e honrarias ao herói.

Ambas as imagens mostram Batman e Superman durante o momento em que Bruce é surpreendido pela fala de Clark.



Fonte: <https://moviesmatrix.com/2020/08/17/decoded-batman-v-supermans-martha-scene/>

Apocalipse é conhecido como um dos vilões mais poderosos do universo da DC Comics, exigindo que o filme retratasse sua cena de batalha como difícil e demorada, e exigindo três heróis para detê-lo. Da mesma maneira, a batalha entre um alienígena absurdamente poderoso e o melhor detetive do mundo também tinha que ser relativamente épica, já que com o preparo de Batman, e o enfraquecimento de Superman por causa da kryptonita, faria com que ambos lutassem de igual para igual, tornando a batalha em uma cena razoavelmente longa.

Não querendo sacrificar nenhuma das outras cenas, principalmente as cenas finais de combate e a sensação de desespero, pois o tempo está acabando até o surgimento do Apocalipse, a direção e produção do filme acabou retirando o desenvolvimento do relacionamento de Clark e Bruce do filme.

Esse sacrifício do desenvolvimento do relacionamento das personagens, acabou transmitindo ao público que os heróis, foram de inimigos, em que uma das partes estava preparada para matar a outra que, inicialmente, não queria lutar, para se tornarem amigos em poucos minutos, porque as mães de ambos os heróis compartilhavam o mesmo nome. Isso leva

a quebra de verossimilhança do enredo, já que ninguém que estava preparado para tirar a vida de outra pessoa torna-se amigo de quem ia executar, sem quase nenhuma troca de palavras e em tão curto tempo.

Por mais que ambos deixaram suas diferenças de lado e aliaram-se para salvar Martha Kent e Luthor fosse impedido, isso não os torna amigos. Por mais nobre que seja o gesto de Bruce de se prontificar a salvar a mãe do outro, não existiu um momento para que ambos criassem qualquer tipo intimidade.

A citação de que o nome da mãe de ambos é Martha para cessar o conflito entre os heróis, foi uma *Arma de Tchekhov* mal utilizada, já que qualquer um familiar com a história de cada herói sabe o nome da mãe de ambos, e no filme existem momentos de flashback para a noite em que os pais de Bruce morrem, e a Sra. Kent aparece com certa frequência no filme. Utilizam essa semelhança para resolver o conflito, porém, apenas essa informação, não seria o suficiente para apaziguar uma briga tão intensa. Assim, torna o motivo que parou a sede de sangue de Batman, magicamente inserido naquele momento para que estes parassem de lutar, dando a oportunidade de explicarem que Martha Kent estava correndo risco de vida. Levando os heróis a se aliar, para salvar uma pessoa e impedir Lex Luthor.

Se a execução deste momento tivesse sido melhor, a infame cena da Martha, que é frequentemente alvo de piadas na internet, poderia ser na verdade uma reviravolta genial, com Batman reparando que havia se tornado aquilo que tinha jurado combater, vendo que Clark era apenas uma pessoa querendo salvar a vida de sua mãe, e como o Bruce é assombrado pela morte dos pais, ele acabaria ajudando Superman. Porém após assistir ao filme solo inteiro do homem de aço, que, canonicamente, precede Batman v Superman, vendo Clark chamando Martha Kent

de “mãe”, quando ele se refere a ela pelo primeiro nome, a situação que impede Batman de matar Superman acaba parecendo forçada.

Uma pequena tirinha satírica da cena, postada na internet. Nela, Superman diz “Quando eu contar três, diga o nome da sua mãe. Nem pense sobre isso. Apenas diga. Preparado? Um, dois, três.”. Ambos dizem “Martha.”. Superman diz, então “O que?”. Batman responde “Nós acabamos de nos tornar melhores amigos?”. E Superman responde com um “É.”



Fonte: <https://tt.tennis-warehouse.com/index.php?threads/batman-v-superman-dawn-of-sucker-punch.559139/page-2#lg=xfUid-1-1602358110&slide=0>

É possível que Bruce tenha utilizado as palavras “sou amigo do seu filho” para acalmá-la, porém, se tivesse falado que “trabalhava” com o filho dela, ou que eram “colegas”, também teria esse efeito para deixar a vítima se sentindo mais calma e segura, e descreveria melhor o relacionamento entre ambos os heróis, tornando a situação mais crível, que por sua vez não tornaria o momento tão inverossímil. É possível que se tivessem administrado melhor o tempo de cada ponto importante do filme no enredo, deixando a batalha entre os heróis um pouco mais cedo, e dando ao público um momento que eles pudessem criar um certo tipo de intimidade, ou só terem mudado *uma* palavra na fala do homem morcego, ou talvez alterar o último apelo de Superman para que lhe poupassem a vida, o filme tivesse uma recepção melhor, já que esse

único momento, essa pequena quebra de verossimilhança, foi o que acabou com a experiência de grande parte do público e gerou diversas críticas severas a obra.

O que leva a conclusão que não é só importante a harmonia na estrutura narrativa, e manter as histórias, a trama principal, as secundárias e as histórias dadas às personagens, coesas e coerentes, mas se não houver atenção na execução e a pequenos detalhes, pode acabar impedindo que a obra atinja todo seu potencial, ou possa até trazer sua ruína.

4.2 Personagens

Por mais que o maniqueísmo, luta do bem contra o mal, seja sempre um recurso muito utilizado até hoje, mais recentemente, autores estão deixando as personagens mais complexas e profundas, mostrando que existe um meio termo entre esse bem e mal, retratando algo mais próximo da realidade humana. Fazendo personagens mais “cinza”, ao invés de deixar tudo “preto no branco”, humanizando mais as personagens.

No arco de desenvolvimento das personagens, está se tornando cada vez mais popular inserir uma redenção no arco de certas personagens, geralmente antagonistas ou personagens que tiveram atitudes ou morais questionáveis. Nesse arco de redenção, em que um antagonista depois de chegar num ponto de sua jornada, repara os erros que cometeu, sofre as consequências por seus atos, e tenta se redimir, podendo até eventualmente auxiliar o protagonista, como no caso do Príncipe Zuko, do desenho *Avatar: A Lenda de Aang*²⁹, o mesmo acontece, porém de forma completamente diferente, com a Catra, ou Felina, do reboot de *She-ra, She-ra: Princesas do Poder*³⁰. Pode-se observar, também, personagens moralmente dúbios, como Jaime Lannister em *Game Of Thrones*³¹, que no começo da história joga Bran Stark, uma criança de sete anos por uma janela, por ter flagrado seu relacionamento incestuoso com sua irmã gêmea, Cersei, o que é um ato terrível em todos os sentidos, mas conhecendo melhor a personagem, descobre-se que ele preferiu sacrificar sua honra como cavaleiro, matando seu rei, para evitar mais mortes que seu governante estava ordenando, assim como ele teve outras nobres atitudes durante a

²⁹ O título original da série estadunidense é *Avatar: The Last Airbender*, que foi ao ar na Nickelodeon em fevereiro de 2005 nos EUA, e em setembro de 2005 no Brasil.

³⁰ *She-ra and the Princess of Power*, no original. Disponível no serviço de streaming Netflix.

³¹ Série de livros escritos pelo autor George R. R. Martin que possui uma série live action, produzida pela HBO, com o mesmo nome.

história. O que acaba deixando-o extremamente difícil de classificar como uma pessoa boa ou vil, porém, todas as consequências que ele sofre, acontecem do modo que Aristóteles escreve na Poética, são todas consequências de seus erros, intencionais ou não, sem relacionamento direto com seu caráter.

Assim como nas séries televisivas, a jornada do herói e seu arco de desenvolvimento pode ser observado em diversos tipos de narrativas, para qualquer tipo de mídia. Nos jogos, cada vez mais é possível ver diferentes tipos de personagens com facetas e atitudes que transitam entre o “bem” e o “mal” ao longo de suas jornadas, testes e provações. Dentre todos os tipos de jogos, é na *Visual Novel* que é possível analisar de forma clara a narrativa, com poucas interferências, e o apontamento que Aristóteles fez sobre fazer com que a personagem sofra as consequências de seus erros, independentemente de sua índole. A mecânica principal desse tipo de jogo se resume a ler uma história e fazer escolhas perante uma situação, dependendo da escolha do jogador, a história pode tomar um rumo completamente diferente. Com apenas uma mudança de resposta, a história se adapta possibilitando uma variedade de finais diferentes, semelhante aos livros-jogos da série Escolha sua Aventura, ou Aventuras Fantásticas, em que o leitor se deparava com uma situação, e no final da página, mostravam as opções que o leitor tinha que escolher e informavam em qual página o leitor devia prosseguir sua leitura. Para maior imersão, os livros-jogo eram escritos em segunda pessoa.

Alguns dos livros em que se pode escolher qual caminho tomar diante de uma situação



Fonte:

<https://lh3.googleusercontent.com/proxy/BvITF4-6v4Bkxruk5BOX9iaDb6Ef9MI7flAidl51y5cccv0215Dd6TFf1NZCYhJNO1aRtV8cDyrsdriLdn6vzzVSo8bpfF46U37PB7pe6xFSRCLudsOZO>

Por abordar esse formato, geralmente composto por imagens e texto, assim como diversos diálogos em RPGs virtuais, *Visual Novels* são, na verdade, um excelente meio para se analisar narrativas, com as variações de enredo, a construção de mundo e como as personagens são construídas e desenvolvidas de acordo com cada acontecimento na história, já que, em sua

grande maioria, outras atividades que poderiam desviar a atenção do jogador da narrativa raramente acontecem. Algumas *Visual Novels* possuem mini-games, que não interferem no enredo, enquanto outras possuem alguns pequenos desafios que podem interferir no resultado de alguma atividade da história, e até servir de atributo para definir qual final o jogador conseguirá.

Mystic Messenger, jogo de celular da *Cheritz*, por exemplo, por mais que não seja uma *Visual Novel* em um formato muito comum. O jogo tem um atributo que verifica a quantidade de convidados que atenderem a festa beneficente do 11º dia de jogo, como um fator que diferencia o final feliz do final normal de cada rota do jogo. Caso o jogador estiver presente na maioria dos chats durante os onze dias de jogo, e conseguir mais de 10 convidados para o evento beneficente das personagens do jogo. Esse pequeno desafio exige que o jogador esteja presente quando falam sobre um possível convidado, para que as informações do contato sejam passadas, e o jogador, que acidentalmente ficou responsável por organizar o evento, se comunique com essas figuras. Cada possível convidado, pode trocar até três e-mails com o jogador, e dependendo das respostas dadas, a figura estará presente ou não na festa, sendo apenas certeza que irá aparecer, caso os três e-mails sejam respondidos corretamente (são sempre dadas duas opções de resposta, nesse caso, e o jogador deve adaptar sua decisão ao convidado).

Essa *Visual Novel* simula um aplicativo de mensagens por telefone, na maior parte do tempo, simulando uma troca de mensagens em tempo real, se o jogador não estiver online no jogo em certo horário, as mensagens ainda são recebidas, pode haver interação entre outras personagens, ou apenas uma personagem falando sozinha, e é possível ler o conteúdo dessas conversas perdidas, mas a interação do jogador, no bate-papo que ocorreu naquele momento, não é possível, a não ser que a moeda *freemium*³² do jogo seja utilizada.

É importante lembrar que as escolhas, nesse tipo de jogo, são extremamente importantes, pois dependendo da situação, a alternativa selecionada pode resultar em um desdobramento desejado, ou não, no enredo, assim como pode acabar afetando o relacionamento, de modo geral,

³² Freemium é um termo comumente utilizado para se referir a jogos grátis que possuem a possibilidade de facilitação de certos acontecimentos no jogo com um item especial que geralmente é adquirido com micro transações, esse item não sendo necessário para a progressão do jogo. Muitos jogos com essa denominação podem possuir um modo de distribuir o item especial sem que o jogador gaste com a micro transação, porém é um processo que requer tempo e paciência do jogador, pois a quantidade dada pelo jogo (como recompensa de algo) é um número exponencialmente menor, exigindo que haja certa economia e persistência, caso o jogador não possa ou não queira gastar seu dinheiro em um item de jogo.

de outras personagens com a personagem controlada, podendo ser ou não, uma representação do jogador na história.

Jogos de RPGs também são ótimas fontes para estudos de enredo e criação de personagens, só que estes costumam ser mais dinâmicos do que VNs, já que estas estão dentro da categoria de jogos que exigem certo *roleplay*³³, podendo ser considerado, então, um tipo de RPG. RPGs virtuais podem ser separados em diversas categorias, variadas em gênero de jogo, como ação, aventura, *MMORPG*³⁴, terror, *JRPG*³⁵, *WRPG*³⁶ entre outros.

Analisando-os de forma mais rudimentar, é possível separá-los em duas grandes categorias, os que o jogador controla uma personagem já construída, em alguns casos um grupo com personalidades distintas, tem um passado definido, podendo ter ou não uma personalidade mais branda ou marcante, como no caso das sagas Final Fantasy, Kingdom Hearts, Batman: Arkham Series, ou a personagem a ser controlada é apenas a representação do usuário naquele mundo, tendo uma construção básica, porém acaba não demonstrando muita personalidade fora das possíveis escolhas feitas, e muitas vezes até sem ter um dublador (ou seu dublador oficial tem raríssimas falas, ou apenas grava alguns sons, como o famoso “HYAAA!” que Link solta quando executa algum ataque), dentro dessa categoria, pode-se encontrar jogos como Fire Emblem, The Legend of Zelda, Skyrim, Bloodborne e Fallout.

4.2.1 Ukyo

³³ *Roleplay*, costuma ser traduzido como encenação, porém em jogos digitais, não é necessário atuar, então a tradução de encenar não precisa ser levada tão literalmente, por mais que o jogador de certa forma tome a identidade de uma personagem.

³⁴ *MMORPG* é uma sigla para Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, que seria um tipo de RPG, como Ragnarök e Black Desert, que é jogado online, com múltiplos jogadores jogando o jogo ao mesmo tempo.

³⁵ *JRPG* é sigla para Japanese-style Role-Playing Game. O nome foi atribuído mais pela estética similar à de animações japonesas e outros atributos, como geralmente possuírem batalhas em turnos, do jogo do que por ter sido desenvolvido no Japão ou em outro pedaço da Ásia.

³⁶ Sigla para Western-style Role-Playing Game. Tendo uma estética mais realista, com cores menos vibrantes, e costuma ter combate em tempo real.

No jogo *Amnesia: Memories*³⁷, um *otome game*³⁸, por exemplo, o jogador inicia sua jornada num ambiente de aparência etérea e mística, e encontra uma entidade espiritual chamada Orion, que acidentalmente ficou presa na alma da protagonista, o que aparentemente acabou deixando-a inconsciente. Ele faz algumas perguntas, e assim, a heroína descobre que não possui memórias tirando pelo seu nome, este sendo o nome que o usuário decidir colocar no jogo, e grande parte de sua personalidade e emoções também parecem ter desaparecido com as memórias. Um modo conveniente de mostrar ao usuário que a heroína seria como uma folha em branco, todas as decisões tomadas pelo jogador, e que a protagonista seria o corpo do jogador durante o jogo.

Orion teoriza que a razão da falta de memória da heroína o que está mantendo-o preso a ela, então, sentindo-se culpado, decide ajudá-la a recuperar as memórias e se sua teoria estiver certa, quando as lembranças estiverem de volta, eles conseguirão se separar. Ele explica sobre a existência das realidades paralelas, e que existem pequenas diferenças entre cada uma. O pequeno espírito, então, avista quatro mundos, pedindo para que se escolha um deles, que provavelmente é a realidade a qual a protagonista é proveniente.

Agora com um aliado, mesmo que este não tenha corpo físico, e somente a protagonista possa vê-lo e ouvi-lo, já que estão conectados, muitas vezes Orion e seus comentários, teorias ou ideias costumam servir de guia, e as vezes de alívio cômico, para a personagem. Um de seus primeiros conselhos, na verdade, é manter a perda de memória em segredo, pois existem pessoas que podem se aproveitar da situação e, por exemplo, dizer que a heroína tem uma dívida enorme e precisa pagar, e alguém sem memórias não teria como dizer se essa informação é um golpe ou não. Caso a amnésia fosse exposta, outro desdobramento que poderia acontecer, segundo as previsões de Orion, é que a protagonista poderia internada até recuperar as lembranças, estando longe de coisas do seu dia a dia, seria difícil de estimular a memória a voltar, e como a origem da perda não é física nem mental, a possibilidade de que a internação seria completamente inútil, e possivelmente duradoura.

³⁷ *Visual Novel* japonesa, lançada em 2011, para PlayStation Portable. Atualmente é uma franquia, com os títulos *Amnesia*, *Amnesia: Later*, *Amnesia: Crowd* e *Amnesia: World*, porém só o primeiro jogo foi traduzido para o inglês. Como o primeiro jogo da franquia teria problemas de direitos por possuir o mesmo nome que um jogo de terror lançado em 2010, o jogo, fora do Japão, é chamado de *Amnesia: Memories*.

³⁸ Jogo, geralmente *Visual Novel*, que visa um romance entre o personagem que o jogador controla e a personagem escolhida pelo jogador. Na descrição desse gênero, diz ter foco no público feminino, devido ao romance, mas, obviamente, pessoas de todos os gêneros jogam. Recentemente, estão diversificando os gêneros entre os interesses amorosos, um pouco mais lentamente nos jogos desse gênero vindos da Ásia (de onde a maioria desses jogos vem), o que acaba diversificando também o público de consumidores.

Com isso, pesquisando em coisas no quarto e no telefone, a dupla descobre que a heroína mora sozinha, então seria difícil de algum parente ajudá-la a se lembrar. Encontram também parte do itinerário da semana, como os dias que a protagonista trabalha meio-período em uma cafeteria, e tem certa ideia dos nomes de seus amigos, já que existem mensagens trocadas entre eles.

Logo no início das rotas já existem pequenas diferenças entre as realidades paralelas, como no Heart World a protagonista acorda em um hospital, ao invés de seu próprio quarto, ou que no Clover World, Shin e Toma são irmãos; contudo a protagonista continua com os mesmos amigos, Toma e Shin, ainda trabalha no mesmo estabelecimento que é administrado por Waka, ela continua cursando o primeiro ano de Psicologia na faculdade, e Sawa continua sendo sua melhor amiga. Dependendo do mundo, as outras personagens que trabalham lá, e seus turnos, mudam, com exceção do gerente. Em algumas realidades ela tem amizade com sua colega de trabalho, Mine, em outras ela tem uma amiga exuberante chamada Rika.

O jogo tem a narrativa com certo foco em romance, dessa maneira como a personagem poderia ter algum tipo de relacionamento prévio com uma das personagens em um dos mundos paralelos, no entanto o interesse amoroso da protagonista, varia entre mundos, podendo ser Ikki, para o *Spade World*³⁹, Kent no *Clover World*, Shin para o *Heart World* e Toma para o *Diamond World*.

Ukyo, é uma personagem que aparece em todas as rotas, como um cliente da cafeteria, ou alguém que o jogador esbarra na rua. Ele é um dos possíveis, e, talvez, o principal antagonista humano do jogo. Como a personagem possui uma personalidade alternativa, é difícil de saber quando se pode confiar nele ou não, já que apenas umas das personalidades que deseja prejudicar a protagonista.

Na verdade, a grande força que mais age contra a protagonista é o seu destino e a própria morte. Algumas das atitudes do personagem são suspeitas, e certas coisas que ele fala para a heroína soam confusas e sem sentido, como chamá-la pelo nome, sendo que naquela realidade eles ainda não se encontraram, ou diz algo que faz com que ele aparente tem mais informações

³⁹ Os mundos no jogo possuem uma temática de baralho (por mais que o motivo de usarem a palavra *Clover*, trevo, no lugar de *Clubs* para o símbolo de Paus não seja explicado), e as personagens que podem ser interesse amoroso para a heroína possuem algum detalhe em suas vestimentas que indica o mundo respectivo a sua rota, como, por exemplo, Ikki é o personagem da rota do *Spade World*, e em seu cabelo tem um acessório com o formato do naipe espadas.

que o jogador sobre tudo que está acontecendo. Como, por exemplo, ao esbarrar com ele voltando da casa de Kent, no mundo de paus, ele pergunta se Kent é o interesse amoroso da heroína, e quando ela responde que sim, ele replica que “nesse mundo ela não morrerá tão fácil. E isso significa que é a minha vez...?” antes de sair de cena, ou quando eles se encontram na rota do mundo de Ouros e ele diz que a protagonista deve ter cuidado por ser o mundo mais perigoso para ela.

Além de ser possível se deparar com ele, ou com a personalidade alternativa dele, que é hostil e aparenta ser insana, se comparada com seu comportamento padrão, o que pode confundir ainda mais o jogador sobre intenções dele. Dependendo da personalidade que encontrada, ele pode ajudar ou levar a personagem principal a morte, podendo matá-la com as próprias mãos ou mandá-la por um caminho o qual a heroína está fadada a sofrer um acidente durante o mês de agosto, período que a história acontece. Esse é o mês em que a protagonista morre em seu mundo de origem, e segundo a história do jogo, caso o jogador sobreviva após esse mês, a ela conseguirá continuar sua vida na realidade paralela escolhida pelo jogador.

Apenas após obter um final bom nas outras quatro rotas, que é possível escolher a rota do Ukyo. Nessa rota, o jogador acaba descobrindo mais sobre o *worldbuilding*⁴⁰ do jogo e acaba entendendo o motivo que a personagem principal perde as memórias, e o porquê que ela sempre está correndo risco de vida, em algumas rotas mais do que outras. Além disso, o jogador descobre como Ukyo parece saber o futuro, e como ele, eventualmente, acabou tornando-se um tipo de antagonista, por mais que suas intenções, no início de sua jornada fossem boas.

⁴⁰ Worldbuilding, ou lore, são termos utilizados para se referir a construção de mundo, incluindo geografia, mitos, acontecimentos históricos, espécies, regras aplicadas a esse mundo, como, por exemplo, se há magia e como magia funciona, ou quais foram os avanços tecnológicos do lugar.

Assim como escrito na Poética, Ukyo sofre as consequências de uma escolha que fez. Ao pedir para uma entidade divina, Nhil, para salvar a vida da personagem principal, acaba condenando-a a viver sua vida em realidades alternativas, sem suas memórias, e ele viajava para o mesmo mundo que ela, para conferir se a protagonista sobreviveria, e ter seu desejo realizado.

Ukyo, na animação de Amnesia: Memories, baseada no jogo, aqui, ele está falando ao telefone “Perdi as contas de quantas vezes eu te encontrei e te perdi... Eu ainda te amo.”.



Fonte: <https://i.pinimg.com/564x/e3/dc/d8/e3dcd8c99d395ec7039d6ba23b4184dc.jpg>

Estando em um mundo o qual a protagonista existe, e, ele não, o mundo tenta expulsar um dos dois, já que seus destinos estão conectados e são opostos, se um morre o outro pode continuar vivendo. O que resultou na morte de Ukyo, e, como o desejo dele não tinha sido realizado, já que ele não pode presenciar a sobrevivência da protagonista, acabava mudando de mundo e tentando a mesma coisa.

Não obstante, Ukyo, também acaba vivenciando todas as realidades alternativas possíveis, lembra-se de todos os destinos possíveis, e sabendo que entre ele e a protagonista, apenas um pode sobreviver àquele mês nos mundos alternativos. Por se lembrar de tudo que vivenciou em cada realidade alternativa, todas as mortes, todos os traumas se repetindo inúmeras vezes, não é à toa que Ukyo acaba enlouquecendo e adquirindo uma personalidade alternativa.

A personalidade alternativa, conhecida popularmente por Ura Ukyo (“Ukyo inverso”), surge, devido a todos os traumas, e mortes excruciantes que Ukyo sofreu, coisa que um ser humano só devia sentir uma vez, mas ele estava preso em um ciclo, mortes e mudanças para outros mundos para tentar ver seu desejo realizado. Ura Ukyou, não quer mais sofrer com as inúmeras mortes, então, sabendo que apenas um pode sobreviver, ele mata a protagonista. Em luto, novamente, a personalidade original, acaba mudando de mundo para tentar realizar seu desejo, dando continuidade ao ciclo o qual ele estava preso.

Depois de inúmeras vezes revivendo esse ciclo de procura pela protagonista, ele acaba aprendendo que existe apenas um mundo o qual ele e a protagonista podem coexistir: o seu mundo de origem, pois em outros mundos, se Ukyo existia, a protagonista não, e vice-versa. Com isso, sua última tentativa de realizar seu desejo, antes que Nihil, enfraquecido pela quantidade de viagens entre mundos realizadas, acabam viajando de volta para o seu mundo de origem, o *Joker World*⁴¹, que é a opção dada ao jogador de jogar na rota de Ukyo.

Dentro de sua rota, ele está em constante conflito entre sua vontade de sobreviver, e a vontade de que o jogador sobreviva e tenha uma vida feliz. Em diversos momentos, ele tem atitudes extremas e inesperadas, como se algemar no pé da cama e deixar a chave das algemas longe de seu alcance, para que sua imprevisível personalidade alternativa não cause nenhum mal à protagonista. Estando, caso o final normal ou o feliz sejam alcançados, até disposto a morrer pela última vez, já que os poderes de Nihil estão muito fracos, e passar o resto da eternidade num vazio escuro, chegando ao ponto de conseguir controlar parte de seu corpo, enquanto Ura Ukyo estava no comando, impedindo que a outra personalidade esfaqueasse a garota, e direcionando a faca para seu próprio peito, apenas para que a heroína continue a viver.

Após conhecer a história da personagem, vendo que o antagonista não possuía más intenções, e até poderia ser considerada uma boa pessoa, que se tornou vítima de tudo que vivenciou, o jogador acaba criando um vínculo emocional com a personagem, seja por simpatia, seja por pura empatia ou pena. Tornando a personagem querida pelo público. Isso também acaba convergindo com a opinião de Joseph Campbell, que diz que as imperfeições da vida que tornam alguém mais amável, amamos as coisas por serem imperfeitas, e as tornam mais humanas, e se uma personagem fosse perfeita, esta seria pouco interessante.

⁴¹ Os outros mundos, no jogo, são temáticos de naipes de baralho, portanto Copas, Ouros, Espadas e Paus. Seguindo a lógica e temática para nomear os mundos, um personagem que seria de um quinto mundo, e não pertenceria a nenhum naipe, seria o curinga, também conhecido pelo nome em inglês, *joker*.

Analisando a trajetória de Ukyo no enredo, e suas diversas ramificações, é possível reparar que ele não segue a jornada do herói ou o arco da personagem, mesmo em sua própria rota, o que mostra que mesmo se não seguir esses passos, ainda há possibilidades da personagem ser interessante e cativante, caso seja uma personagem coerente e coesa, bem escrita. Por mais que a dualidade das personalidades dele sejam bem discrepantes, o modo o qual foram descritas, a razão de seus atos, que as consequências, eventualmente, o levaram a loucura o tornam, não só o deixam coerente, por mais que suas atitudes nem sempre sejam assim, como leva o jogador a sentir compaixão ao tentar imaginar tudo que a personagem passou, assim gerando um sentimento catártico.

As escolhas que o jogador faz durante a visual novel afetam a personagem e a narrativa, podendo fazer com que tanto a reação das personagens dos jogos, ou com que o enredo, tome um rumo completamente diferente, dependendo de como a decisão do jogador afeta a personagem com quem está interagindo.

Não só isso, mas, Ukyo, é, na verdade, o agente que causa mais mudanças no enredo. É difícil de definir entre ele e a heroína, qual é o maior agente modificador do enredo do jogo. Grande maioria, se não todas, as interações que o jogador tem com o jogo podem resultar em desdobramentos diversos na narrativa, no entanto, ao analisar as personagens não jogáveis, ao levar em consideração todas as vezes em que Ukyo ajudou ou prejudicou a protagonista, em algum momento é possível reparar que uma de suas ações originou o desdobramento no enredo. Se ele não tivesse feito aquele desejo, a própria protagonista, ele muito menos, estariam nessa situação de inúmeras permutações entre realidades paralelas, presos em um ciclo que é, teoricamente, infinito, sendo que o jogo em si apresenta um total de 26 finais possíveis de se alcançar. Até o momento que o jogador consegue o final bom que termina com o ciclo de sofrimento de Ukyo, ou seja, o do *Joker World*, a menor mudança em cada uma das rotas é canonicamente algo que a personagem vivenciou.

Independentemente do método de desenvolvimento de personagem escolhido pelo autor, ao seguir os apontamentos aristotélicos de manter a coesão e a coerência, interna e externa, das personagens e da narrativa, munidos com uma temática ou enredo que chame a atenção do público, há grandes possibilidades que a obra tenha sucesso.

5. PROPOSIÇÕES NA IDEALIZAÇÃO DE PERSONAGENS DE JOGOS

Ao idealizar uma personagem, de modo geral, é importante levar algumas coisas em consideração. A narrativa por trás dessa personagem, sua vivência, combinadas com a personalidade, assim como acontece no caso dos seres humanos, não só afeta as ações, mas o visual que optam por tomar. Seja no caso de vários personagens de *Final Fantasy*, que acham que uma quantidade absurda de cintos, sem muita utilidade, aparentem ser mais legais ou são esteticamente bonitos, ou, usam algo por um motivo mais funcional do que estético, como a armadura da Samus, em *Metroid*, ou braço mecânico por necessitar de próstéticos.

Dependendo da complexidade do que se quer transmitir, não há a necessidade de construir personagens esféricos, ou minimamente complexos, como no caso de jogos mais simples, com maior foco na jogabilidade, mecânica e diversão. Se a narrativa for um dos pontos focais do jogo, é importante que, ao menos, os personagens que aparecem com certa frequência tenham certa complexidade psicológica, caso estas tenham um certo nível de intelecto.

É um reflexo da pessoa humana, como já foi apontado por Aristóteles, é um apontamento a ser levado com seriedade. Ao construir uma personagem, determinar o trajeto que esta vai trilhar, é importante que esteja coerente com o ambiente e com si mesmo. Por mais que seja uma entidade que apenas exista num mundo de ficção, a personagem precisa de afetar o interlocutor de modo que este crie certa empatia ou antipatia, para que eventualmente se construa momentos catárticos durante a trama. Portanto atribuir-lhe traços humanos, como sentimentos ou uma mentalidade mais humanizada, mesmo que a personagem não seja efetivamente humana, são ferramentas importantes para que haja certa identificação, seja essa positiva ou negativa, da pessoa consumindo a narrativa com a personagem.

Não importando o que foi utilizado de inspiração para a criação da personagem, seja uma pessoa real, imaginação, um filme, uma música, um tipo de “colcha de retalhos” de outras personagens, ou como esta está sendo desenvolvida, o importante é conhecê-los a ponto de saber como a mente deles funciona. Evidentemente que a palavra *inspiração* é de suma importância, nesse caso, já que plágio é crime e um grande desrespeito ao autor original, por mais que muitas vezes a intenção seria homenageá-la.

5.1 Psicológico

Nem sempre a utilização de arquétipos seria a melhor abordagem para uma personagem, especialmente se esta for complexa. Por mais que uma personagem possa usar o manto de diversos arquétipos ao longo de uma história, ao basear-se no uso de arquétipos é possível que esta personagem pareça ser plana, monótona. É até possível que na maioria do tempo uma personagem desempenhe uma ou duas funções arquetípicas, ou dê a impressão de ser simplória, porém, quando a narrativa permite que uma personagem se mostre por completo, devido a certas circunstâncias, ou momentos, elas se tornam mais interessantes a cada adição de camada de profundidade em seu ser. Ações inusitadas são sempre tornam o enredo mais interessante, portanto são sempre bem vindas, frisando que algo ser inusitado, não necessariamente é estapafúrdio, portanto é recomendável delimitar o inusitado dentre as opções que não quebrem a verossimilhança ou façam a personagem quebrar sua construção ou desenvolvimento até então.

Logo no início de seu livro, *Poder do Mito*, com Bill Moyers, Campbell faz essa afirmação:

Então ele (Tommy Kröger de Thomas Mann) diz “O escritor tem que ser verdadeiro a verdade”. E isso é extremamente difícil, desagradável, pois o único modo que se pode descrever um ser humano sendo verdadeiro, é descrevendo suas imperfeições. O ser humano perfeito é desinteressante – o Buda que deixa o mundo, sabe. São as imperfeições que são amáveis. E quando o escritor lança um dardo da verdade, machuca. Mas é com amor. Isso é o que Mann chamava de “*ironia erótica*”⁴², o amor por aquele que está matando com suas palavras cruéis e analíticas. (CAMPBELL, Joseph. Moyers, Bill. *Power of the myth*. Pg 3. Tradução livre.)

É possível reparar, apenas com essa citação, algo que independentemente do tipo de narrativa criada, ou como será desenvolvida, é que o escritor tem que ser verdadeiro.

Imperfeições são importantes para a criação e desenvolvimento de personagens. Uma pessoa perfeita, em primeiro lugar, não existe, então criando uma personagem sem defeitos ou imperfeições, acaba sendo algo pouco interessante, assim como citado, e por não existir identificação com a personagem, já que ela não tem imperfeições, a torna menos cativante e interessante, independente do público que a narrativa é direcionada.

Sem levar em consideração o modo que o enredo se desenrolar, uma das coisas que faz com que a personagem se torne querida, são suas imperfeições, sejam elas realmente defeitos ou apenas características consideradas pela personagem como fraqueza. O modo que lidam com seus defeitos e como eles afetam seu comportamento, decisões e suas visões sobre si, o

⁴² O livro de Campbell *Erotic Irony: And the Mythic Forms in the Art of Thomas Mann*, não veio ao Brasil, então não foi traduzido.

amadurecimento da personagem ao longo do tempo, e como sua visão sobre si e percepção do mundo mudam de acordo com suas vivências.

Uma maneira razoavelmente eficaz de um autor manter uma personagem dentro da verossimilhança interna do texto, e coerente com as características que lhe foram atribuídas, é a empatia. Colocando-se no lugar de suas personagens, é possível imaginar toda a situação ao seu redor, e considerando toda a carga narrativa que essa personagem carrega em seu passado, sua personalidade, visão de mundo, seus traumas, torna-se mais fácil de compreender o funcionamento da mente da tal personagem, e assim calcular qual atitude seria a mais plausível a ser tomada por ela, então as opções de desencadeamento, dentro da lógica criada para aquela realidade, acabam sendo delimitadas pelas ações da personagem, mas ainda sendo possível de guiar a trama para os acontecimentos desejados.

Por mais que não seja a maneira mais “técnica” ou “metódica” de se realizar isso, já que a inspiração de uma personagem, e o desenrolar de uma trama aparecem de modos diferentes para cada escritor, é, provavelmente, a opção mais acessível para qualquer um que almeje criar alguma narrativa. Uma maneira para que essa tática funcione bem, é ter o perfil psicológico da personagem já traçado, não necessariamente sendo extremamente detalhista, mas já definindo alguns pontos importantes que definem a personagem é o suficiente.

Conhecer a personagem que está sendo escrita é importante, não só para poder manter a coerência e a verossimilhança, mas para poder explorar a narrativa em quesito de enredo, como, por exemplo, quando um conflito seja necessário, seja este para outro foco narrativo, ou para divisão da história em capítulos, etapas, a ideia “qual pode ser a pior coisa que pode acontecer com essa personagem?”, é mais facilmente respondida e poderá ser utilizada na narrativa mais adiante. Lembrando que, em momentos diferentes da trama, é possível que “a pior coisa que pode acontecer?”, do exemplo dado anteriormente, pode mudar, não só pela situação, mas, também, por onde a personagem se encontra mental e emocionalmente, naquele exato momento.

Para usar como exemplo, a escolha foi de uma personagem *bem* conhecida em quesito de história e personagens, já que sua primeira aparição foi em 1938, e seu *modus operandi* foi muito bem definido ao longo dos anos, o que a torna razoavelmente previsível em algumas situações: Superman.

A reviravolta que abalaria suas estruturas, ou que aumentaria a tensão do momento, geralmente é relacionada com sua amada, Lois Lane, que poderia ser considerada sua fraqueza emocional, ou sua fraqueza física: a kriptonita. Para manter o raciocínio mais simples de se entender, Lois será a “ferramenta” utilizada para inserir Clark em um conflito, seja esse interno ou externo.

Apenas sabendo que Superman sempre tenta ir em auxílio dos que precisam, e que ele ama Lois mais do que tudo, e que o herói não costuma tirar vida de outras criaturas, é possível pensar em situações drásticas, como: Lois sendo usada de refém por um vilão, ou um vilão coloca Clark em uma situação de escolha impossível, em que, ele precisa escolher entre sua amada e a vida de outros inocentes e, até, no caso de que Lois sofra algo inevitavelmente, ou, o homem de aço estava de algum modo impotente para poder ir ao seu auxílio, etc. Escolhendo a partir dessas opções, se Lois estivesse em perigo por causa de um de um vilão, o herói ficaria abalado emocionalmente, o que poderia levá-lo a agir de forma mais errática e impulsiva, para poder salvar sua amada, o que pode acabar dando uma brecha para a fuga do vilão, ou até Lois acabar sendo utilizada como distração, enquanto o real plano do vilão era executado, enquanto Clark estava ocupado tentando salvá-la, o que pode levar a vários outros desdobramentos.

Ter que escolher entre salvar a mulher que ama e outros inocentes, ou, enquanto estava fazendo heroísmos, Lois acaba sendo internada após um acidente de carro, o qual ele não pode impedir, todos causaram infelicidade para Kent, mas cada situação, ele tomaria uma atitude diferente. Caso Lois estivesse sendo usada de distração, Clark provavelmente a priorizaria, sem titubear, e como consequência cinco inocentes morrem com uma explosão que usaram para assaltar um banco, e como desdobramento, a sociedade pode começar a se perguntar onde estava o homem de aço naquele momento, e porque ele não impediu o assalto e as mortes.

Se Lois acabar se acidentando, Clark não conseguir impedir, é muito possível que ele se culpe por não tê-la resgatado, e caso ela não sobreviva ao acidente, ou aos ferimentos que sofreu, Clark poderia até desaparecer por um tempo, se culpando por não ter feito nada para ajudá-la, ou poderia até ir atrás do responsável pelo acidente por vingança, caso ele descubra que o responsável pelo acidente não prestou socorro, ou ligou para o hospital, podendo até chegar em um nível de duvidar sobre si mesmo se ele é mesmo um herói, sendo que ele não conseguiu salvá-la, e em consequência entrar em um estado depressivo, e com isso desencadear mais outros milhares de problemas na trama, isso é até que ele resolva seus conflitos internos para então decidir se continuará sua carreira de herói.

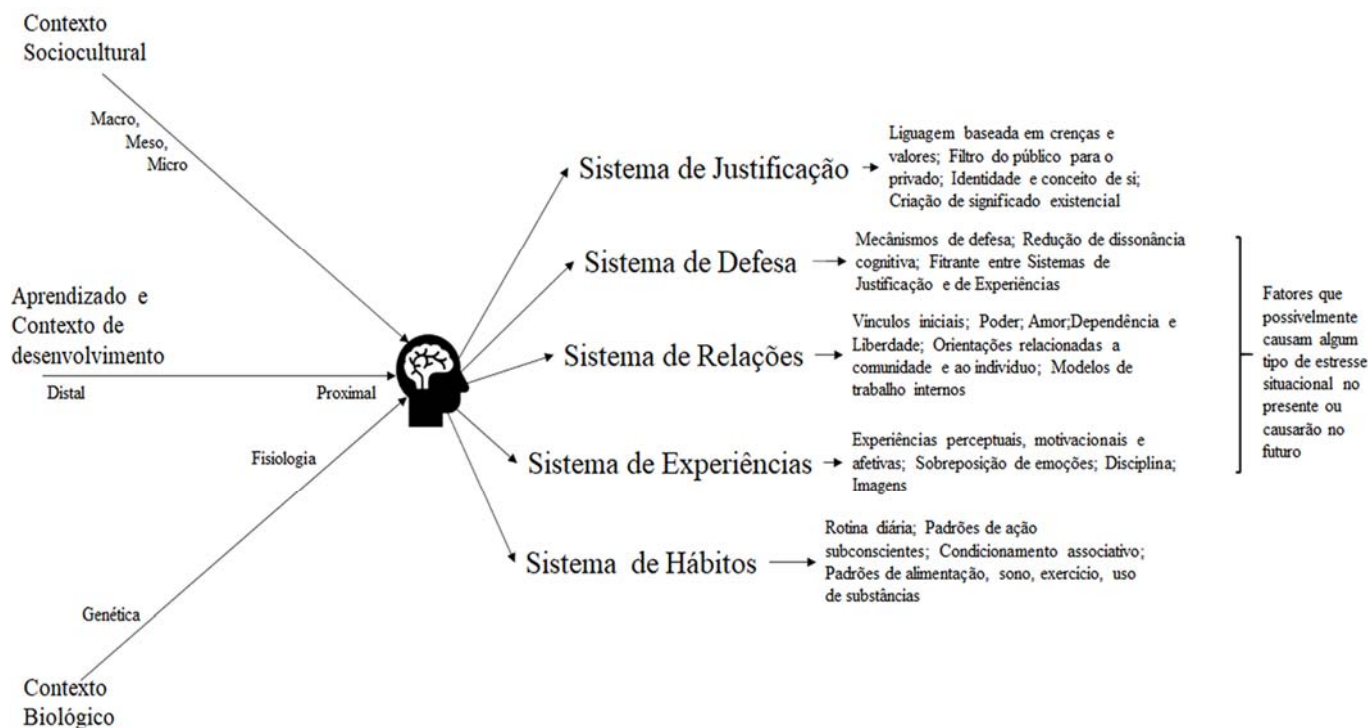
Nesse caso, provavelmente, Superman não seguiria em frente com a vingança, mas em uma situação drástica, como acontece no jogo *Injustice: Gods Among Us*⁴³, de 2013, o que tornou toda a situação mais interessante, foi que por causa de uma ação conjunta de vilões do Batman, que resolveram provocar um herói diferente, no caso, Superman, Lois, grávida de Clark, acaba sendo morta pelas mãos do próprio homem de aço, que alucinava por causa dos gases do Espantalho. Num acesso de fúria, nessa situação, sentimento completamente compreensível, por mais que a ação tomada tenha sido razoavelmente drástica, já que até Batman tentou aconselhar Kent para não fazer o que estava prestes a fazer, Superman acaba realizando uma ação completamente fora de sua personagem, matou um ser humano, a mente por trás do plano: o Coringa. A ação de Clark, nesse momento, fora inesperada, tendo conhecimento de como sua mente funciona, porém, sua ação fora tão fora do padrão quanto vilões do Batman resolverem se aliar para atacar o homem de aço, e sua reação a consequência da decisão do Coringa e outros vilões, fora, por mais que extrema, compreensível. Como a situação do jogo, no geral, é bem diferente, já que conseguiram uma maneira de fazer com que o Superman realizasse algo tão inesperado, a partir desse ato, uma distopia é formada, a ponto que Clark decide comandar tudo, para que o que aconteceu com Lois não aconteça de novo, implantando um regime de terror. Heróis se separam em grupos entre uma resistência clandestina contra o Superman e seu regime, e até mesmo aliando-se a personagens que costumavam ser seus inimigos, e os que apoiam o homem de aço, seja porque realmente acreditam no que Kent disse, seja por medo de ser obliterado, já que após o homicídio do Coringa, Clark não hesita mais em acabar com a vida de outras pessoas.

Com apenas três informações importantes, que ajudam a definir a personagem, foram exemplificadas várias maneiras de estragar sua vida, e suas possíveis reações a cada situação, e possíveis consequências que podem se desenrolar de cada uma delas, no exemplo explorado com o conhecidíssimo Superman. Observando isso, é fácil de concluir que com a maior quantidade de informação que se tem sobre uma personagem, maior quantidade de coisas pode ser apresentada em uma trama, e maior é a possibilidade de este conseguir se mostrar por completo dentro da narrativa que está inserido.

⁴³ Jogo de luta temático da Liga da Justiça, lançado em 2013 para PlayStation 3, WiiU e Xbox 360. O jogo teve tanto sucesso que teve uma continuação, e eventualmente teve uma série de quadrinhos publicados com a história baseada no jogo.

Em questão de criação e desenvolvimento de personagem, já que assim como seres humanos, todas as situações que uma personagem passa, serve para moldá-las e eventualmente amadurecê-las, independentemente da aparência da personagem, é de suma importância que se tenha ao menos um perfil simples, com aspectos da personalidade, algumas convicções, fatos marcantes, alguns gostos e desgostos. Não é necessário nada extremamente complexo no perfil para a grande maioria das personagens, outras características podem aparecer para essa personagem ao longo do desenvolvimento da narrativa, e estas podem ser reveladas ao jogador, leitor, consumidor, em momentos diversos.

Esquema mostrando como as funções socioculturais, biológicas e contextuais afetam o psicológico da personagem



Fonte: <https://www.semanticscholar.org/paper/Character-Adaptation-Systems-Theory%3A-A-New-Big-Five-Henriques/1bad13aa581bf2f9167c5a555b2917aa73f21d42> (Figure 1). Traduzido pelo autor.

5.2 Aparência

Ao pensar no visual de uma personagem, dependendo do contexto é possível ter muita liberdade para as aparências. Em um ambiente de fantasia, ou de ficção científica, existe a possibilidade de se criar, inclusive, espécies novas.

Fazendo design de criaturas, assim incluindo alienígenas, monstros, elfos, o artista tem uma enorme liberdade de criação, porém é importante não fazer decisões puramente por estética, *Criatura desenhada para exemplificar o problema apontado no parágrafo anterior*



Desenho produzido pelo autor

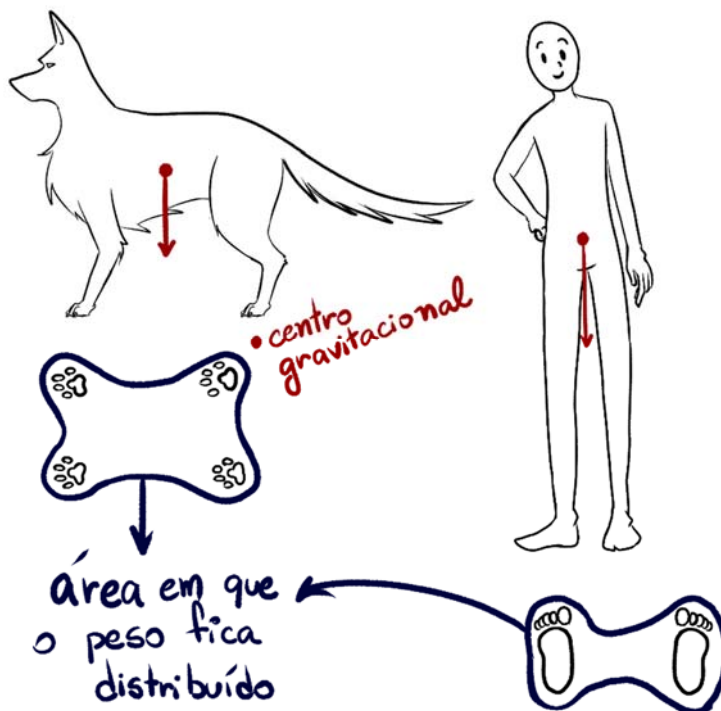
ou querendo fazer algo visualmente diferente. Já que, por exemplo, pode ser que seja visualmente interessante e inovador colocar presas saltando por cima da abertura da boca, como no desenho a seguir:

A criatura acima por mais que simples, parece razoavelmente interessante. Em termos estruturais, os olhos pequenos, e orelhas enormes que parecem ter grande mobilidade, sugerem que essa criatura não enxerga muito bem e deve se guiar pelo som. Algo que deve ser levado em conta quando se está criando uma criatura que não existe, é que funcionalidade deve ser considerada, as presas saindo por cima da boca não fazem sentido, e não possuem nenhuma funcionalidade, possivelmente devem, inclusive, atrapalhar a criatura na hora de se alimentar, ou morder algo.

Inspirar-se, e fundir criaturas já conhecidas, sempre é uma ideia interessante. Lembrando-se de manter algumas regras relacionadas a estrutura corporal, como, por exemplo, caso a personagem, ou criatura seja bípede, seus pés não poderão cobrir uma área extremamente pequena, isso é, se o realismo for o almejado, ou ao menos algo mais próximo de algo crível, pois caso contrário, a criatura não teria a área suficiente para sustentar seu próprio peso no chão, o que acabaria tornando-a encurvada para frente, mudando seu centro gravitacional, e

provavelmente acabaria precisando da ajuda dos membros superiores para se locomover. Obviamente, se o estilo do jogo, filme ou animação for mais caricato ou cartunesco, é uma escolha estilística completamente aceitável, porém se o estilo escolhido tender ao realismo, ou

Esboço de como funciona o centro gravitacional do corpo e como o peso é distribuído entre patas/pés



Esboço elaborado pelo autor para exemplificar distribuição de peso e centro gravitacional

“anime”⁴⁴, saber se a espécie terá uma estrutura minimamente funcional, já que, para esse design ser colocado em um jogo ou filme, o animador terá que criar uma animação que possa convencer que essa criatura fantasiosa exista naquela realidade.

Quando o design for humanoide, no entanto, a palavra a ser lembrada é *diversidade*. Não é necessário que toda personagem siga os padrões de beleza, sejam eles humanos ou de sua espécie. Possuir uma variedade de formatos e tamanhos, não só torna o trabalho dos artistas mais interessante, mas mostra ao público que não importa encaixar ou não em padrões de beleza, todas as formas, cores, tamanhos e identidades são igualmente válidas e belas.

⁴⁴ Anime é a abreviação de “animation”, animação, quando falado em japonês, esse nome ao longo dos anos tornou-se a palavra para se referir a animações japonesas ou ao estilo de desenho que essas animações costumam ter.

5.3 Diversidade

Assim como uma personagem tem poder de mudar a narrativa, a narrativa e o cenário também possuem esse poder sobre a personagem. Algo que influencia bastante na construção de uma personagem humanoide, tanto física, quanto psicologicamente, é o meio em qual passou sua infância, a criação que lhe foi dada, e as condições de vida que teve, ou tem no momento. Como essa questão afeta questões tanto psicológicas, quanto físicas, por mais que estas sejam entrelaçadas entre si, já que algum atributo físico pode afetar o psicológico, assim como o psicológico pode influenciar o físico, decidiu-se dedicar um capítulo do texto apenas para a questão de diversidade.

Diversidade, na verdade, é um tópico extremamente importante a ser lembrado, já que é um assunto que vêm crescendo, e está constantemente sendo debatido, nos últimos anos, mesmo quando o assunto é personagem. O planeta tem uma população diversa, com várias culturas, etnias, realidades, comunidades, gêneros, justamente o que faz com que a experiência de ir para um lugar diferente ser tão interessante.

Para Fortim [13]⁴⁵, durante a história dos games, as mulheres, quando presentes, têm sido retratadas como alguém frágil que precisa ser salva, um mero prêmio que o herói ganhava no fim de sua jornada. Com o passar dos anos, outros papéis foram delegados às mulheres, como princesas em seus castelos, bruxas más, figuras maternas tenebrosas, fetichizadas ou ainda representadas de forma distorcida por características ditas femininas. (FERREIRA, Nivia Barboza. NESTERIUK, Sergio. ROSA, Karla Suzart. A jornada da heroína: outra abordagem da representação feminina nos games. 2018. SBGames.)

Por mais que o artigo de Fortim tenha sido publicado pela SBGames em 2012, a situação não mudou muito, porém, já existem casos, em que personagens femininas não são retratadas de forma extremamente fetichizadas, ou distorcidas. *Ellie* em *The Last Us* e o *re-design* de *Lara Croft* são bons exemplos de personagens femininas que foram retratadas de forma mais verossímil e não estão extremamente fetichizadas.

Assim como existe o anseio do público pelo aumento de personagens femininas retratadas de modo mais verossímil, é, também, interessante representar outras comunidades e realidades. Não só para deixar a narrativa mais verossímil com a realidade atual, mas torna outros mais aspectos do jogo interessante, e acaba, também se tornando mais apelativo para as

⁴⁵ No artigo da SBGames, os autores citaram um artigo Mulheres e Games: uma revisão do tema, de Ivelise Fortim, 2012. Disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/gameandculture/full/gc_5_08.pdf. O número entre chaves sinalizava que a informação bibliográfica estaria no final do artigo.

comunidades sendo retratadas. Isso pode até aumentar o demográfico do público que consumirá o produto, e, por diversidade ser um tópico de suma importância, traz a possibilidade de trazer certo renome, ou atenção para seu produto ou estúdio, se abordada de forma correta, assim como terá o efeito oposto, caso a abordagem acabe aparentando ser preconceituosa, a repercussão negativa será infinitamente maior e mais danosa aos nomes envolvidos. Assim como caso certa representatividade seja prometida ao público em propagandas ou teasers, e não apareça nada no produto-final, ou algo que dá a impressão ao público que colocaram lá apenas para dizer que cumpriram a promessa também acaba tendo uma repercussão extremamente negativa.

Seja alguma etnia, cultura diferente, identidade de gênero, sexualidade, portar alguma deficiência, entre outros, são itens que ajudam na identificação do jogador com a personagem, mesmo que haja algum tipo de diferença, entre o jogador e o personagem sendo controlado, a história que ambos passam juntos acaba humanizando as características da personagem, o que pode até, eventualmente, desencadear uma leve diminuição no desrespeito contra essa parcela da sociedade.

Segundo Campbell, o escritor tem que manter-se verdadeiro. O que, de certa maneira, implica para que o escritor se atenha a assuntos que possua domínio. Caso algum escritor quisesse representar alguma comunidade ou algum tipo de minoria, seu cotidiano, lutas e dificuldades passadas diariamente, *muita* pesquisa é necessária. Pesquisa e dedicação são de extrema ajuda para a composição da atmosfera e o contexto que querem passar ao público. Não há problema em ser uma representação caricata, desde que esta não seja extremamente estereotipada e apresente traços que são evidentemente representação de um olhar preconceituoso na criação e representação da personagem. Durante essa pesquisa, entrevistas até podem ser realizadas, com o intuito de conhecer melhor a situação em termos gerais, mas, infelizmente, nada supera a experiência de vida de alguém que viveu, ou ainda vive essa realidade.

Deste modo, ao representar uma comunidade, minoria, ou realidade a qual não se é pertencente, nada melhor que a vivência para criar a atmosfera correta. Assim pode-se ter certeza de que a mensagem será passada ao público de modo que não se torne algo ofensivo, a melhor alternativa para que a abordagem dessas temáticas seja feita de forma correta. Possuindo na equipe **ao menos** um representante da realidade a ser retratada, deste modo não existirá muita necessidade de consultar com nenhuma pessoa fora da produção e precisar de pedir por sigilo

de informações. Não importando em que parte do time essa pessoa trabalha, no caso de uma empresa de jogos, podendo ser até um programador ou da equipe de QA⁴⁶, desde que seja uma pessoa que tenha poder de fala, e seus apontamentos e opiniões sobre o contexto que a narrativa quer retratar sejam devidamente escutados e respeitados, já que essa pessoa teria a visão de alguém de dentro da comunidade e poderia dizer se algo está sendo representado de modo que alguém poderia se ofender. Por ser um assunto extremamente delicado, e existem assuntos que nem todos podem se sentir desrespeitados, ter outras pessoas, ao invés de apenas uma, vinculadas a essa realidade que também possam opinar nesse quesito da narrativa e personagem, seria uma situação ainda melhor.

Desde que todos tenham lugar de fala, e possam expressar sua opinião em relação ao contexto, mensagem que a narrativa passará, quão mais diversa é a equipe trabalhando em um produto de entretenimento, na verdade, mais interessante este se torna. Se a equipe for bem diversa, além de respeitosa em relação as diferenças de cada um dos membros, e as minorias puderem opinar em como está sendo a abordagem da narrativa em relação ao que querem retratar da realidade que elas vivem, é possível chegar em um consenso, com um produto que consegue refletir uma realidade tão plural quanto a que vivemos, o que já o torna minimamente intrigante e atraente e poderá acessar ainda maiores grupos demográficos de consumidores.

⁴⁶QA é a sigla para Quality Assurance, que seria a equipe, ou pessoa responsável por testar os jogos e informar as outras equipes envolvidas no desenvolvimento de um jogo sobre bugs, como está a experiência geral do jogo, se algo precisa ser ajustado ou refeito.

6. Conclusão

Os jogos digitais começaram com quase nenhuma narrativa, devido às limitações tecnológicas, e, ao longo dos anos foram evoluindo para que mais nenhuma concessão visual ou de enredo seja necessária. Com essa evolução, jogos digitais se tornaram mais um meio de entretenimento em que narrativas podem ser utilizadas, misturando narrativa visual com a sonora, só que com um diferencial importantíssimo, a interatividade. A possibilidade de interação é o que torna a narrativa ainda mais imersiva, o que é algo extremamente desejado quando se trata de uma história, por ser mais fácil de se relacionar com as personagens e enredo.

Observando os estudos anteriores, é possível reparar que existem diversos modos para a criação de uma história e uma personagem, e que, grande parte das vezes, o enredo é estritamente ligado com o trajeto do(s) protagonista(s), o que acaba tornando os estudos de Campbell, Murdock e Vogler, conhecidos como Jornada do Herói, a Jornada da Heroína e a Jornada do escritor, escolhas muito populares estruturação do enredo, por poderem se encaixar com qualquer temática abordada. Seguir esses métodos, no entanto, não é obrigatório, já que desde que a narrativa e as personagens consigam afetar o público, gerar identificação e catarse, como Aristóteles apontou na Poética, também pode-se alcançar o mesmo objetivo dos que seguiram outros estudos e métodos de criação e desenvolvimento de narrativa.

A narrativa faz com que o jogo, ou qualquer outro meio de consumo de entretenimento, seja mais interessante, e desde que essa tenha uma estrutura decente e seja consistente, coesa e coerente. Ao providenciar ao jogador uma experiência catártica, este acaba criando um vínculo emocional com o jogo. O mesmo deve ser considerado na criação de personagens, já que esses são essenciais para o desenrolar do enredo, assim como o enredo também é necessário para o desenvolvimento e progressão interna da personagem.

Personagens devem ter suas atitudes e reações de acordo com a personalidade e histórias que lhes foram atribuídas. Criando personagens intrigantes e cativantes, não só pelo design, mas também por seus traços de personalidade e atitudes, faz com que estes sejam mais interessantes e mais queridos pelo público. Apenas a criação de uma personagem, não é tudo a ser feito, no entanto. É necessário mantê-la interessante, sem que ela tenha uma atitude que seria incoerente com tudo que ela apresentou até então.

Dependendo do desenrolar do enredo, e como ele é transmitido, é possível fazer com que o jogador sinta empatia, ou antipatia por certas personagens. Esse vínculo de afeto criado por intermédio da história e personagens, isto é, se o jogo já for minimamente divertido, é o que tornará o jogo mais memorável e o tornará mais querido pelo público. O que acabará fazendo com que ele seja assunto na comunidade dos fãs por mais tempo, gerando também outros trabalhos como *fanfics*, *fanarts* que podem fazer com que mais pessoas venham a consumir o produto.

Não só isso, mas, com o avanço tecnológico, torna-se mais possível de retratar histórias fantásticas com características que fogem a realidade com mais facilidade, o que torna mais viável de transformar histórias que antes só podiam acontecer na imaginação em uma obra audiovisual. Assim, utilizam propostas mais ousadas nos termos de efeitos especiais, ou que exigem mais de um computador do que um cenógrafo, para trazer um material visualmente poderoso, que crie uma ilusão, transmitindo verossimilhança para testar essas tecnologias.

A escolha óbvia para explorar isso eram adaptações livros de fantasia ou ficção científica, e quadrinhos de super-heróis, por estes já possuírem um mercado consumidor já definido, uma base de fãs, e inclusive o produto feito pode até trazer mais pessoas para o consumo da obra que foi adaptada. Deste modo, o aumento da popularidade de quadrinhos de super-heróis, cultura japonesa, e existe grande migração desses itens para outros tipos de mídia, como filmes e jogos baseados em narrativas de livros e quadrinhos, era previsível. Contudo o consumidor ficou mais exigente com o material de entretenimento que consomem. A junção de vários desses elementos de diversas mídias, como quadrinhos, livros, animações, filmes, até teatro, pode ser considerada como *cultura geek*.

O motivo que o consumo da cultura geek acabou aumentando a exigência do consumidor, por causa da narrativa destes serem, de costume, em um universo diferente, com suas próprias regras, tendo personagens e a narrativa funcionando de acordo com as leis desse lugar. Em quadrinhos de super-herói e nos filmes ou séries recentes que os tem como base, inclusive inserem a ideia de multiverso, a qual múltiplas realidades coexistem, contudo não são exatamente iguais entre si, lembrando também a situação que ocorre no jogo *Amnésia*, citado nos estudos de caso. Muitos acabam possuindo pequenos furos na trama, que podem até ser corrigidos futuramente, mas de modo geral, afetam o público do modo que Aristóteles citou, e possuem grande coerência em termo de construção de mundo e de coerência interna e externa das personagens.

Tendo em vista que a *cultura geek* está extremamente popular nas últimas décadas, e não aparenta ser uma popularidade efêmera, na verdade, parece ter a tendência de apenas aumentar nos próximos anos, a sugestão sobre diversidade, seria uma estratégia interessante a ser acatada nas indústrias de entretenimento, de modo geral. A população consumidora da *cultura geek* continua crescendo, porém não deve ser a única que deveria acatar essa sugestão. No entanto, por possuir um número grande de pessoas de diversas faixas etárias, por mais que seja mais apelativa para os mais jovens, e realidades diferentes, pode ser um público interessante para ver a repercussão das sugestões feitas. Assim, os meios de entretenimento, inclusive em jogos, possam oferecer os produtos, não só como ferramentas para entretenimento, mas que possam educar informalmente, ou até de forma lúdica sobre respeitar outras realidades, culturas, aparências e identidades.

Sendo assim, conclui-se que, para escrever, independentemente da mídia, deve-se conhecer bem as personagens que terão maior aparição na história. Considerando que tanto a narrativa pode afetar a personagem, como a personagem pode mudar o rumo da narrativa, ambos necessitam de serem elaborados com o mesmo nível de zelo e cautela. De tal forma, a narrativa que permite a personagem mostrar sua totalidade a quem está consumindo o conteúdo, é uma que, por mais que possa não ser a mais elaborada ou complexa, irá marcar quem a consumiu, pois, por mais que um influencie o outro, assistir a jornada de uma personagem, por todos os altos e baixos, que faz com que torçam por essa personagem, queiram o seu bem, ou torçam contra, e queiram seu mal, assim gerando a catarse, que é o resultado que se espera de um meio de entretenimento que utilize narrativa.

As palavras *coesão* e *coerência*, seriam, resumidamente, como fazer com que uma narrativa, personagem e as dinâmicas entre esses fatores – sendo essas, relação do personagem com a narrativa, de um personagem com outro, e do personagem com si mesmo – uma obra bem escrita. Os aspectos relativos à aparência da personagem, o seu psicológico e questões relacionadas a diversidade são excelentes ferramentas para enriquecer a personagem e a experiência do consumidor.

Bibliografia

LEITE, Leonardo. Introdução a história dos Jogos Eletrônicos. (Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro). Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF. Acesso em: 16 de mar. de 2020.

RETROSPACE (autor desconhecido). A história dos Videogames. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20060114134855/http://outerspace.terra.com.br/retrospace/>. Acesso em 16 de mar de 2020.

Aristóteles. Poética. Apresentação de Maria Helena da Rocha Pereira. Tradução e notas de Ana Maria Valente. Lisboa. Ed 3, 2008. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4179798/mod_resource/content/1/PO%C3%89TICA%20DE%20ARIST%C3%93TELES.pdf. Acesso em: 15 de abr. de 2020.

SOUZA, Wesley. #Destrinchando. Disponível em: <https://www.wattpad.com/609891779-destrinchando-escrevendo-17-arco-do-personagem>. Acesso em: 07 de ago. de 2020.

PEDROZA, Regina Lucia Sucupira. Relações Interpessoais: abordagem psicológica (Universidade Federal do Mato Grosso). Disponível em: http://proedu.rnp.br/bitstream/handle/123456789/760/02_disciplinas_form_pedagogica_cader_no_04_relacoes_interpessoais.pdf?sequence=1. Acesso em: 25 de jul. de 2020.

CAMPBELL, Joseph. MOYERS, Bill. The Power of The Myth. Estados Unidos. Ed 1, 1991. Anchor Books.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores. Tradução de Petê Rissati. São Paulo. Ed 3, 2015. 5ª reimpressão. Aleph.

TUTTLE, Britani. What makes a Disney Princess?. Disponível em: <https://attractionsmagazine.com/disney-princess-fox-lineup/>. Acesso em 21 de set. de 2020.

ARAUJO, Marcelo de. A Poética de Aristóteles e as humanidades digitais: Da análise dos clássicos à criação de algoritmos. (Universidade do Estado do Rio de Janeiro). Viso: Cadernos de estética aplicada, v. XII, n.22 (jan-jun/20128), pp. 107-131. Disponível em: http://revistaviso.com.br/pdf/Viso_22_MarceloAraujo.pdf. Acesso em 23 de out de 2020.

RAPHAEL, Pablo. Conheça “Dragon’s Lair”, o game da segunda temporada de Stranger Things. Disponível em: <https://www.bol.uol.com.br/noticias/2017/11/01/conheca-dragons-lair-o-game-da-segunda-temporada-de-stranger-things.htm>. Acesso em 12 de nov de 2020.

VICENTE, Pedro. Final Fantasy e a construção da empatia pelos personagens. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2016/02/final-fantasy-personagens-empatia9.html>. Acesso em 12 de nov de 2020.

PRZYBYLSKI, Andrew K. Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment. Disponível em: <https://pediatrics.aappublications.org/content/134/3/e716/tab-article-info>. Acesso em: 12 de nov de 2020.

PRZYBYLSKI, Andrew K. WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents’ aggressive behaviour: evidence from a registered report. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>. Acesso em 12 de nov de 2020.

LOCKEY, Chris. Secret Nintendo Game Endings you never knew about. Disponível em: <https://www.svg.com/120945/secret-nintendo-game-endings-never-knew/>. Acesso em 13 de nov de 2020.

SILVA, Lucas Pinheiro. Análise: Undertale (PC) descontrói tudo o que você sabe sobre RPGs. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2015/11/undertale-pc-analise.html>. Acesso em 14 de nov de 2020.

FRANCO, Gabriela. As mulheres vão salvar o mundo – A Jornada da heroína. Disponível em: <http://minasnerds.com.br/2017/04/24/jornada-da-heroína/>. Acesso em 17 de nov de 2020.

BARBUGIAN, Gabriela. COLLANERI, Rafaella. CRISTINA, Beatriz. LIE, Camila. ROSA, Gabriel de. SILVA, Larissa. A jornada da heroína no cinema. Disponível em: <https://medium.com/@jordaheroína/a-jornada-da-hero%C3%ADna-no-cinema-4289d6413de4>. Acesso em 17 de nov de 2020.

FERREIRA, Nívia Barboza. NESTERIUK, Sergio. ROSA, Karla Suzart. A jornada da heroína: outra abordagem da representação feminina no games. Disponível em:

<http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignShort/187715.pdf>. Acesso em 20 de nov de 2020.

MURDOCK, Meureen. Articles: The Heroine's Journey. Disponível em: <https://maureenmurdock.com/articles/articles-the-heroines-journey/>. Acessado em 21 de nov de 2020.

BRAIT. Beth. A Personagem. São Paulo. 1985. Editora Ática S.A.

GOLDIM. José Roberto. Compaixão, Simpatia e Empatia. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/bioetica/compaix.htm>. Acessado em 25 de nov de 2020.