

**Envolvimento Dramático em Videojogos**  
**A Ligação Emocional entre Jogador e Personagens**  
**em *The Witcher 3: The Wild Hunt***

**(Versão final após defesa)**

**Filipe Pinheiro Tomé**

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em  
**Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais**  
(2º ciclo de estudos ou mestrado integrado)

Orientador: Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino

**Novembro de 2020**

**Folha em branco**

# **Dedicatória**

A todas as pessoas que conheci até hoje e às que vou conhecer ainda.

**Folha em branco**

# **Agradecimentos**

Ao meu Orientador, Professor Francisco Alexandre Lopes Figueiredo Merino. Sem a sua orientação esta Dissertação não seria realizada. Um obrigado enorme pela sua confiança e atitude positiva.

A todas as pessoas que conheci até hoje. Independentemente da minha relação atual com vocês, eu não conseguiria ter chegado aqui sem vos ter conhecido. Um grande obrigado por fazerem parte da minha vida!

**Folha em branco**

## Resumo

Nos dias de hoje, a área da Narrativa em videogames tem vindo a ganhar exponencialmente mais importância no seu processo criativo. Existem múltiplas histórias que têm a capacidade de criar um vínculo emocional entre o jogador e as personagens nesse mundo narrativo. Contudo, existem inúmeras histórias de diferentes géneros que podem criar este vínculo. Para compreendermos melhor este processo, decidimos analisar múltiplas áreas de estudo tais como: Psicologia, Filosofia, Ludologia e Narratologia. Com esta análise, decidimos delimitar-nos à área da Narratologia para estudarmos este envolvimento dramático.

Para confirmar a criação deste vínculo a partir destes componentes narrativos, decidimos analisar a missão *Family Matters* do videogame: *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015). Esta análise, permitiu-nos a criação de dois inquéritos, um em português e outro em inglês. Estes inquéritos foram publicados on-line em diferentes redes sociais. O nosso objetivo era alcançarmos o maior número de pessoas possível para analisar este envolvimento dramático.

Conseguimos obter um total de 430 respostas, onde conseguimos identificar os componentes narrativos que levaram a maior parte dos jogadores a criarem este vínculo emocional com as personagens. Apesar da maioria dos jogadores terem estabelecido este vínculo, houve uma minoria que não sentiu empatia com estas personagens. Concluindo, acreditamos que com um estudo mais concreto à área da psicologia e as suas teorias de *attachment* conseguimos compreender melhor este vínculo.

## Palavras-chave

Narrativa;Psicologia;Empatia;Vínculo Emocional;Videogames.

**Folha em branco**



# Abstract

In today's world, narrative in videogames has been growing significantly in importance. There are a lot of stories with different genres that can create emotional attachment between the player and the characters of that narrative world. To understand this process, we decided to research different scientific areas such as: Psychology, Philosophy, Ludology and Narratology. With this analysis, we decided to solely research the narrative aspects than can create this bond.

To investigate the creation of this emotional attachment, we decided to analyze the mission Family Matters from the videogame *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015). This analysis led us to create two inquiries one in Portuguese and another in English. These inquiries were shared throughout the social media. Our goal was to reach the maximum number of people possible to analyze emotional attachment.

We managed to get 430 responses, and with that we managed to identify the narrative components that led the players to create emotional attachment with the characters. Even though most of the players managed to have this emotional attachment with the characters, there was a minority that did not. In conclusion, we believe that if we study attachment theories from Psychology, we will manage to get a better understanding of emotional attachment between the players and the characters.

# Keywords

Narrative, Psychology, Empathy, emotional attachment, videogames.

**Folha em branco**

# Índice

1	Introdução	1
2	Estado da Arte	5
	<b>2.1 Imersão</b>	<b>5</b>
	2.1.1 Imersão em Mundos Virtuais	6
	2.1.2 Imersão Emocional	11
	2.1.3 Imersão Sensorial	13
	<b>2.2 Emoções em Videojogos</b>	<b>15</b>
	2.2.1 Empatia	19
	2.2.2 Avatar	22
	<b>2.3 Narrativa</b>	<b>27</b>
	2.3.1 Arquétipos	31
	2.3.2 Mimese	36
	2.3.3 Catarse	37
	2.3.4 Tragédia	37
	2.3.5 <i>Story Flow</i>	44
	2.3.6 Personagens Credíveis	45
	2.3.6 Questão Dramática e Estrutura de Plot	47
	2.3.7 <i>Character Development</i>	47
	<b>2.4 Interatividade</b>	<b>51</b>
	2.4.1 Agência	55
	2.4.2 Storytelling Interativo	60
	2.4.3 Personagem e Jogador	62
	2.4.4 Escolhas em Videojogos	64
	<b>3.1 O Mundo do The Witcher</b>	<b>71</b>
	<b>3.2 Family Matters em The Witcher 3: The Wild Hunt</b>	<b>73</b>

3.2.1 Confrontando o <i>Botchling</i>	77
3.2.2 Conclusão da Missão	79
<b>3.3 Análise aos Dados</b>	<b>81</b>
4 Conclusão	103
Referências Bibliográficas	105
<b>Referências Filmográficas e Televisivas</b>	<b>108</b>
<b>Referências Multimédia e de Jogos Digitais</b>	<b>108</b>
Anexos	111
<b>Anexo I – Modelo Português do Questionário de Witcher</b>	<b>111</b>
<b>Anexo II - Modelo Mundial do Questionário de Witcher</b>	<b>118</b>
Glossário	125

**Folha em branco**

# Lista de Figuras

Figura 1 - Diagrama de Csikszentmihalyi	10
Figura 2 - Roda das emoções de Robert Plutchik	16
Figura 3 - A personagem Cliff Unger do videojogo Death Stranding (2019) e o actor Mads Mikkelsen	21
Figura 4 - História de Origem vulgar versus Origem de desperdício em Bloodborne (2015)	24
Figura 5 - Diagrama proposto por Chatman	28
Figura 6 - Estrutura de 3 Atos	30
Figura 7 - Os arquétipos de Carl Jung analisados por Falcão	33
Figura 8 - Imagem promocional do primeiro God Of War (2005)	42
Figura 9 - Kratos após ter matado a sua família por acidente.	43
Figura 10 - Equação de Character Development por John Truby	49
Figura 11 - O videojogo Façade (2005)	58
Figura 12 - Gameplay de Façade	59
Figura 13 - O espectro de Storytelling interativo	61
Figura 14 - Chloes em Detroit: Become Human (2018)	65
Figura 15 - Kamski a analisar a escolha de Connor perante uma Chloe.	66
Figura 16 - O videojogo Late Shift (2016)	67
Figura 17 - Pawel Sasko, o Lead Designer da missão Family Matters	75
Figura 18 - Os diferentes tipos de eventos na missão Family Matters	76
Figura 19 – A escolha difícil da missão Family Matters	77
Figura 20 - Os eventos não lineares da missão Family Matters	79
Figura 21 – Número de pessoas que expressaram a sua opinião perante o Barão (Respostas Portuguesas)	102
Figura 22 - – Número de pessoas que expressaram a sua opinião perante o Barão (Respostas Internacionais)	102



**Folha em branco**



## Lista de Gráficos

Gráfico 1 – Género de videogame favorito (Respostas Portuguesas)	82
Gráfico 2 – Género de videogame favorito (Respostas Internacionais)	82
Gráfico 3 – A importância da Narrativa em videogames (Respostas Portuguesas)	83
Gráfico 4 - A importância da Narrativa em videogames (Respostas Internacionais)	83
Gráfico 5 – O grau de importância da Narrativa (Respostas Portuguesas)	84
Gráfico 6 – O grau de importância da Narrativa (Respostas Internacionais)	84
Gráfico 7 - Como os jogadores conheceram The Witcher 3: The Wild Hunt (Respostas Internacionais)	85
Gráfico 8 - Como os jogadores conheceram The Witcher 3: The Wild Hunt (Respostas Portuguesas)	85
Gráfico 9 – O número de horas dos jogadores (Respostas Portuguesas)	86
Gráfico 10 – O número de horas dos jogadores (Respostas Internacionais)	86
Gráfico 11 – A existência de Múltiplos finais no The Witcher 3: The Wild Hunt (Respostas Portuguesas)	87
Gráfico 12 - A existência de Múltiplos finais no The Witcher 3: The Wild Hunt (Respostas Internacionais)	87
Gráfico 13 - A personagem secundária mais importante consoante os jogadores (Respostas Portuguesas)	88
Gráfico 14 - A personagem secundária mais importante consoante os jogadores (Respostas Internacionais)	88
Gráfico 15 - A missão principal mais memorável (Respostas Portuguesas)	89
Gráfico 16 - A missão principal mais memorável (Respostas Internacionais)	89
Gráfico 17 – O interesse do desfecho das personagens secundárias (Respostas Portuguesas)	90
Gráfico 18 - O interesse do desfecho das personagens secundárias (Respostas Internacionais)	90
Gráfico 19 - Missão secundária mais memorável (Respostas Portuguesas)	91

Gráfico 20 – Missão secundária mais memorável (Respostas Internacionais)	91
Gráfico 21 - A primeira reação com o Barão (Respostas Portuguesas)	92
Gráfico 22 - A primeira reação com o Barão (Respostas Internacionais)	92
Gráfico 23 - Frustração consoante as ações do Barão (Respostas Portuguesas)	93
Gráfico 24 - Frustração consoante as ações do Barão (Respostas Internacionais)	93
Gráfico 25 - Simpatia dos jogadores perante o passado do Barão (Respostas Portuguesas)	94
Gráfico 26 – Simpatia dos jogadores perante o passado do Barão (Respostas Internacionais)	94
Gráfico 27 - Evolução do Barão como personagem (Respostas Portuguesas)	95
Gráfico 28 – Evolução do Barão como personagem (Respostas Internacionais)	95
Gráfico 29 - Primeira opção perante a escolha (Respostas Portuguesas)	96
Gráfico 30 - Primeira opção perante a escolha (Respostas Internacionais)	96
Gráfico 31 – Razão principal por ter atacado o monstro (Respostas Portuguesas)	97
Gráfico 32 - Razão principal por ter atacado o monstro (Respostas Internacionais)	97
Gráfico 33 - Razões principais da escolha da transformação (Respostas Portuguesas)	98
Gráfico 34 – Razões principais da escolha da transformação (Respostas Internacionais)	98
Gráfico 35 – A certeza dos jogadores perante esta escolha (Respostas Portuguesas)	99
Gráfico 36 - Razões principais da escolha da transformação (Respostas Internacionais)	99
Gráfico 37 – Curiosidade perante a continuidade da história do Barão (Respostas Portuguesas)	100
Gráfico 38 - Curiosidade perante a continuidade da história do Barão (Respostas Internacionais)	100
Gráfico 39 – O interesse pela personagem do Barão (Respostas Portuguesas)	101
Gráfico 40 - O interesse pela personagem do Barão (Respostas Internacionais)	101



**Folha em branco**

# Lista de Acrónimos

FIFA	Fédération Internationale de Football Association
FPS	First Person Shooter
JRPG	Japanese Role-Playing Game
NFL	National Football League
NPC	Non-Player Character
RPG	Role-Playing Game

**Folha em branco**

# 1 Introdução

A arte de contar histórias têm evoluído ao longo dos anos, passando por várias técnicas e áreas. Storytelling tem prevalecido no século XX múltiplas áreas como: Música, Literatura e Cinema.

Nesta dissertação iremos utilizar múltiplas vezes o termo Storytelling, devido ao facto de ele surgir maioritariamente em inglês na área dos videojogos.

Com o passar do tempo e das gerações, uma nova arte se distinguiu e evoluiu com os seus predecessores, os Videojogos. Vários conceitos e técnicas provenientes da Música, Literatura e Cinema têm sido aplicadas em múltiplos Videojogos com bastante sucesso, como por exemplo: *Final Fantasy X* lançado em 2001, *Uncharted* lançado em 2007 e até mais recentemente o *God of War* (2018). Os jogos já não são inteiramente lúdicos, atualmente um jogo sem uma narrativa credível e convincente irá fazer com que o jogar não se sinta imerso nesse mundo fictício.

Estas histórias contém uma diversidade de personagens enorme, com diferentes mundos, diferentes objetivos e diferentes regras. E uma das razões principais para nos querermos envolver nestas histórias é devido ao facto de desejarmos algo diferente nas nossas vidas. Nós queremos nos envolver com o herói que quer salvar a princesa de um monstro épico, o rapaz órfão que acabou de descobrir que era um mago num mundo cheio de magia ou com o professor arqueólogo que quer encontrar tesouros perdidos da humanidade e salvar o mundo de várias fações inimigas. Criar empatia com estas personagens não é algo fácil de se fazer, isto porque cada pessoa tem personalidades diferentes tornando assim mais difícil criar uma personagem que consiga despertar emoções a toda a gente.

A especificidade dos Videojogos em comparação com as outras Indústrias tem haver principalmente com a Interatividade. Esta permite ao jogador interagir com o jogo em si e em vários elementos, tais como, personagens, diálogos e objetos, entre outros. Em alguns videojogos até é permitido ao jogador mudar a personalidade da personagem conforme as suas ações dentro do videojogo, como por exemplo o *Fable 2* (2008). Neste videojogo, o jogador controla uma personagem que consegue se transformar num grandioso herói ou num monstro demoníaco com uma aparência assustadora, esta sistema foi criado para refletir a personalidade do jogador neste mundo narrativo. Se o jogador decidir fazer ações que sejam consideradas moralmente más no mundo, ele irá eventualmente se transformar em um demónio, contudo, se ele fizer ações que são consideradas moralmente boas então ele irá transformar-se num glorioso herói. Este sistema faz com que o jogador sinta o efeito de agência, onde ele sente que tem impacto no videojogo a partir das suas ações. Iremos realçar a relevância da agência num videojogo e a sua importância para criar uma ligação emocional entre o jogador e uma personagem. Na área do cinema e da literatura nós não costumamos ter a sensação de agência. Nós apenas experienciamos a história do autor e das suas personagens e não temos impacto com as nossas ações. Já nos videojogos, nós podemos ser a personagem principal e influenciar o enredo e as personagens conforme as nossas decisões no mundo.

Pretende-se compreender o porquê de os jogadores se envolverem com estas personagens fictícias de videojogos e definir os fatores narrativos desta relação. Ao estudarmos e analisarmos este fenómeno, pretendemos criar uma dissertação que ajudará as áreas da narrativa e da ludologia a criar e a estabelecer este vínculo emocional. Para compreendermos este fenómeno teremos de analisar conceitos das áreas de

Narrativa, Psicologia, Ludologia e iremos também analisar fenômenos como a Imersão e a Agência.

Queremos perceber quais são os principais fatores narrativos que contribuem para a criação deste vínculo. Devido à necessidade de análise a múltiplos conceitos polissêmicos, iremos definir nos seus capítulos a área que estamos a analisar.

O Objeto do presente estudo pode ser descrito, na sua enunciação mais simples, da seguinte forma: Ligação Emocional entre jogadores e personagens de videogames. Esta ligação poderá ser aplicada em múltiplos tipos de jogos diferentes, sejam eles jogos 2D ou 3D. Iremos começar por analisar alguns tipos de imersão que existem atualmente. A imersão, de forma muito generalizada, é um dos principais métodos que leva o jogador a sentir que está envolvido com o videogame. A partir de vários métodos de engajamento com o videogame, o jogador poderá entrar num estado de *flow*. Quando o jogador entra neste estado, ele terá uma experiência agradável e equilibrada ao longo do videogame. De seguida, iremos falar sobre as emoções e a importância de empatia para a criação deste vínculo que procuramos.

Iremos também abordar vários conceitos de narrativa para enfatizar a sua importância na criação de um mundo narrativo e as suas personagens. No terceiro capítulo, vamos também analisar o fenómeno de catarse que foi estabelecido por Aristóteles na antiga Grécia. **Aristóteles estudava enredos e personagens trágicas onde estas conseguiam induzir emoções de medo e pena na audiência.** A análise deste fenómeno é essencial para conseguirmos compreender a criação do vínculo entre a audiência e a personagem. Ainda no capítulo dedicado à Narrativa, iremos analisar a utilização de vários arquétipos de personagens em videogames. Estes arquétipos têm evoluído ao longo dos anos, as personagens já não são totalmente perfeitas como eram antigamente. Atualmente, as personagens tendem a ter mais defeitos, para que a audiência se possa relacionar com elas. **Estas tendem** a ter uma transformação na sua história, e esta transformação insere-se no subcapítulo *Character Development*. **Esta transformação** pode ser um dos componentes que leva ao jogador a estabelecer um vínculo emocional com uma personagem fictícia.

No último capítulo da nossa revisão da literatura iremos analisar o conceito de interatividade, e iremos perceber também o porquê deste conceito ser tão importante na área dos videogames. A Interatividade em videogames, permite ao nosso jogador passar de um agente passivo para um agente ativo. Em alguns videogames, o jogador até pode alterar o enredo da história conforme as suas decisões. Uma das sensações que permite ao jogador estabelecer um vínculo com um mundo narrativo, é agência. O jogador **sente** que as suas ações tiveram consequências naquele mundo, e estas consequências não são exclusivas à narrativa. Como iremos observar nesse capítulo, agência é uma sensação que também pode ser criada através de componentes lúdicos de um videogame.

Para finalizar esta dissertação, esperamos que seja possível uma compreensão mais generalizada sobre o porquê e a importância de criarmos uma narrativa onde os jogadores possam estabelecer este vínculo emocional. Com esta análise, pretendemos gerar uma nova perspetiva entre jogador e personagem e também mostrar a importância de certas áreas de estudo como: psicologia, narratologia e ludologia.



## O Método

A arte de contar histórias tem evoluído conforme a evolução do ser humano. Iremos observar que, na Antiga Grécia, Aristóteles estudava o processo de induzir emoções de pena e medo na sua audiência através da catarse. Atualmente, podemos sentir um conjunto de emoções ao observarmos uma peça de teatro, vermos um filme, ler um livro e jogar um videogame. A narrativa em videogames tem sido um elemento que tem vindo a ganhar mais importância atualmente. Devido à evolução da tecnologia, os videogames têm conseguido criar personagens e mundos fictícios onde estes parecem ser bastante credíveis. Contudo, apesar de atualmente termos personagens e mundos mais credíveis no nosso ecrã, este por sua vez pode ser um fator irrelevante para que o jogador se sinta imerso no videogame. Como iremos observar nesta dissertação, a narrativa é um fator bastante importante para que o jogador estabeleça um vínculo emocional com personagens fictícias.

A narrativa é um elemento crucial na nossa dissertação para compreendermos este fenómeno. Para tal, decidimos criar um inquérito onde iremos analisar a narrativa de um videogame através de metodologias.

Na pesquisa, decidimos analisar a estrutura narrativa de uma missão em específico no videogame. Para conseguirmos compreender o que leva ao jogador criar um vínculo emocional com uma personagem fictícia, o nosso corpus de análise incidiu sobre o videogame *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015).

Decidimos fazer uma análise detalhada à ludologia e à narrativa na missão *Family Matters*. Apesar de ser uma das primeiras missões principais da longa campanha deste videogame, achamos que é uma das missões mais apropriadas para estudarmos este fenómeno. Esta missão tem uma carga dramática elevada, e toca em temas bastante sensíveis nos dias de hoje, temas como: relações abusivas na família e segundas chances. Devido ao facto que esta missão ter finais diferentes, achamos importante analisar as escolhas do jogador para tentar compreender o seu raciocínio.

A base da nossa pesquisa, serve para analisar as respostas dos nossos jogadores relativamente à missão *Family Matters* do nosso videogame. Decidimos criar dois questionários, um em português e outro em inglês. O nosso objetivo era conseguir um número elevado de respostas para que pudessemos analisar o envolvimento dramático entre jogador e personagens. Ambos os questionários foram publicados online em múltiplos grupos e em diferentes redes sociais. Todo o universo que decidiu preencher este formulário tinha conhecimentos sobre a missão em específico que decidimos analisar.

Para a criação deste inquérito e análise do mesmo, utilizámos o *Google Forms*.

## Objetivos

Esta dissertação tem o objetivo principal de identificar e compreender a forma com um jogador pode criar um vínculo emocional com personagens fictícias de um videogame. Como é que podemos criar laços de empatia entre jogadores e espetadores com personagens fictícias que não existem no nosso espaço físico? Porque é que temos a necessidade de colocar emoções em tais personagens? Porque é que nos importamos se uma personagem morre num mundo que não é o nosso? A área de Ludologia defende maioritariamente que os jogos deviam se focar principalmente no entretenimento do

jogador e não tanto na história. Quando jogamos *Pac-Man, Xadrez ou Tetris* nós não nos importamos com a narrativa do jogo, o nosso objetivo é arranjar uma estratégia, seja ela a mais simples ou complexa possível, para conseguirmos a vitória sobre o(s) nosso(s) oponente(s). A Ludologia por exemplo, foca-se mais em fornecer ao jogador uma experiência à base de divertimento e entretenimento, já na área de narratologia concentra-se mais em proporcionar ao jogador uma história bem estruturada.

É importante referir que esta dissertação apenas irá analisar o que leva ao jogador criar este vínculo emocional com personagens através de aspetos narrativos. **Ou seja, os componentes na área da narratologia que são essenciais para criar esta ligação que procuramos.** Portanto, uma grande parte da leitura deste trabalho é uma análise aos aspetos narrativos que achamos importantes para este fenómeno. É uma revisão a aspetos narrativos não só na área de videojogos, mas também a áreas como: Cinema, literatura e teatro. Se conseguirmos compreender o que leva a uma audiência chorar/rir com personagens nestas áreas, então estamos num bom caminho para descobrir este fenómeno na área dos videojogos. Contudo, é importante mencionar que existem outros fatores que podem levar ao jogador criar este vínculo emocional com estas personagens. Um estudo na área da psicologia e na *attachment theory* poderia nos dar outros fatores do porquê desta identificação. Mas como referimos anteriormente, esta dissertação vai concentrar-se primariamente nos aspetos narrativos que levam ao jogador envolver-se com personagens fictícias num videojogo.

## 2 Estado da Arte

### 2.1 Imersão

Iremos começar com a nossa revisão teórica a analisar diferentes tipos de imersão e a sua importância no média digital. O nosso objetivo ao analisar este conceito polissémico e problemático, é percebermos a sua utilização e uso no nosso dia-a-dia. Iremos agora realçar e analisar esta experiência de imersão.

Tal como Zhang, Perkis e Ardnt dizem em *Spatial Immersion versus Emotional Immersion, Which is More Immersive?* (2017): "Imersão é um fenómeno complexo que exige múltiplos níveis de envolvimento neuro- psicológico tal como a Perceção, atenção, emoção." <sup>1</sup>(p.1)

Pierre em *Two Myths About Immersion in New Storytelling Media* (1999) diz que: "Por imersão, eu quero dizer que foco em algo mentalmente diferente do que da nossa realidade." <sup>2</sup>(p.1)

O conceito de Imersão pode ser utilizado em múltiplas áreas como iremos referir nesta dissertação. A análise do vínculo emocional entre personagem e jogador requer, necessariamente, uma reflexão sobre a imersão nos videojogos.

Imersão é uma das sensações mais poderosas no mundo dos videojogos, ela é mencionada diariamente por jogadores, game designers e investigadores. Janet Murray em *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in Cyberspace* (1977) diz que:

“Nós procuramos o mesmo sentimento numa experiência psicologicamente imersiva quando mergulhamos no oceano ou uma piscina: a sensação de estarmos rodeados por completo em outra realidade assume toda a nossa atenção devido ao facto da água ser diferente do ar.”<sup>3</sup> (p.111)

Janet Murray, salienta que nós sentimos imersos quando somos expostos a uma diferente realidade.

O sentimento de imersão tem evoluído ao longo dos tempos e tem sido aplicado a diferentes artes, desde a literatura, teatro, cinema até mesmo aos videojogos. Quando nos deparamos com um livro, peça de teatro, filme ou videojogo, criamos uma suspensão de descrença, esta suspensão serve para que aceitamos ficção para o nosso prazer em troca da realidade.

No contexto dos videojogos, a imersão tem a capacidade de fazer um jogador desaparecer num mundo fictício/narrativo. Filipe Costa Luz em *Jogos de Computador e Cinema* (2009) diz que “a imersão pode ser um processo mental de uma alteração de estado de

---

<sup>1</sup> Immersion is a complex phenomenon that demands multiple levels of neuro-psychological involvement such as perception, attention and emotion.

<sup>2</sup> By immersion, I mean to focus mentally on something other than the immediate surrounding reality.

<sup>3</sup> We seek the same feeling from a psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention(...)

espírito, sendo caracterizada pela diminuição da distância que nos permite envolver emocionalmente numa determinada paisagem ou ocorrência." (p.11)

Marie-Laure Ryan em *Narrative as Virtual Reality* (2001), analisa a forma como Aristóteles estudava personagens trágicas, onde estas conseguiam invocar um espectro de emoções na audiência:

“Desde que Aristóteles definiu o efeito de tragédia como catarse, ou purificação através de terror e pena, é reconhecido que as ficções literárias podem provocar este espectro de reações emocionais no leitor como fossem situações na vida real: empatia, tristeza, alívio, riso, admiração, rancor, medo e até excitação sexual. As lágrimas que eram derramadas pela audiência romântica ou Vitoriana ao descobrirem o destino de personagens como: Young Werther e Little Nell confirma o testemunho de corpo e peso como evidência física a suportar esta suposição.” <sup>4</sup>(p.148)

No Teatro e no Cinema a adição de representação visual e auditiva ajudou a audiência a acreditar na nova realidade, aumentando o seu sentimento de suspensão de descrença.

Para conseguirmos estabelecer este vínculo emocional entre os jogadores e as personagens fictícias de um videogame, o jogador terá de se sentir imerso. Colocar o jogador imerso num videogame não é tarefa simples. Para ele entrar neste estado e experienciar uma realidade diferente da que já está habituado, é preciso que ele engaje com o videogame em diferentes aspetos. Existem diferentes níveis de imersão que iremos falar ao longo desta dissertação, e é importante mencionar que um jogador pode estar totalmente imerso num videogame e no entanto, não criar um vínculo emocional com qualquer personagem. Videogames inteiramente lúdicos como o *FIFA 2019* (2018), *NFL 19* (2018), *Tetris* (1984), *Pac-Man*(1980), *Angry Birds*(2009) e entre outros, são excelentes exemplos onde videogames podem ser totalmente imersivos só à base de gameplay e muito pouco de storytelling.

Nesta dissertação iremos observar vários conceitos de imersão em níveis narratológicos, e iremos explorar os mesmos a partir de múltiplos autores da área.

### 2.1.1 Imersão em Mundos Virtuais

Críticos de videogames relacionam a imersão com o realismo do mundo narrativo aos sons atmosféricos. **A experiência de imersão é essencial para a satisfação de jogar um videogame.**

Brown e Cairns em *A Grounded Investigation of Game Immersion* (2004) dizem o seguinte:

**“A área de realidade virtual tem uma perspetiva interessante sobre imersão. O conceito de presença como a ‘extensão do sistema cognitivo e perceptual são**

---

<sup>4</sup> Ever since Aristotle defined the effect of tragedy as catharsis, or purification through terror and pity, it has been taken for granted that literary fictions can elicit the same spectrum of emotional reactions in the reader as real-life situations: empathy, sadness, relief, laughter, admiration, spite, fear, and even sexual arousal. The tears amply shed by romantic or Victorian audiences over the fate of such characters as Young Werther and Little Nell throw the testimony of the body and the weight of physical evidence in support of this assumption.

iludidos de forma a acreditar em que estamos noutra sítio diferente da nossa posição física e atual.”<sup>5</sup> (p.1297)

Nesta área, que é realidade virtual, juntamente com este conceito de presença, nós podemos simplesmente ficar imersos ao obtermos equipamento de realidade virtual e o usarmos em múltiplos jogos da mesma categoria VR (Realidade Virtual), porque no momento que nos ligamos à realidade virtual nós observamos um mundo totalmente diferente do nosso com os nossos próprios olhos.

Ao interagirmos com realidade virtual, a imersão é logo atingida através do seu equipamento, nós ficamos de imediato imersos. Mas como iremos observar nesta dissertação, a imersão é mais uma sensação qualitativa do que quantitativa. Tal como Marie-Laure Ryan diz em *Narrative as Virtual Reality* (2001):

“Até que a realidade virtual seja aperfeiçoada e disponível para toda a gente, não há outra forma comum de representação visual que irá aproximar a habilidade de combinar a extensão espacial e o detalhe completo de imagens estáticas com temporalidade, poder narrativo e mobilidade referencial (saltar entre espaço e tempo) e linguagem geral fluidamente.”<sup>6</sup> (p.120)

Portanto, vamos excluir a realidade virtual nesta dissertação e iremos nos concentrar na imersão a partir de diferentes níveis de engajamento com o mundo e as personagens.

Ryan também estuda a imersão através de texto, ela realça o problema da relação entre imersão e estética.

“Nós tendemos classificar um texto literário quando obtemos prazer ao lê-lo, e nós (normalmente) temos este prazer quando este mesmo texto tem qualidades estéticas. Mas valor estético não pode ser reduzido a poder imersivo: Poesia não é tão imersivo como a narrativa porque a sua relação com o ‘mundo’ é muito mais problemática; e entre estes textos que são considerados narrativos, alguns deliberadamente criam uma sensação de ‘alienação’ com o mundo textual, ou não conseguem que o mundo se solidifique na cabeça do leitor.”<sup>7</sup> (p.95)

Witmer e Singer em *Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire* (1998) sugerem que a "Imersão é um estado psicológico onde a pessoa é incluída num ambiente interativo, que proporciona uma corrente contínua de estímulos e experiências."<sup>8</sup> (p.227) Ryan sublinha um ponto interessante sobre o transporte de audiência para o mundo narrativo. A partir da sua análise a Gerrig, a autora refere que este processo de transformação não é totalmente dependente da Narrativa. Se lermos

---

<sup>5</sup> Virtual reality research has an interesting perspective on immersive experience. The concept of presence arises and is defined as the “extent to which a person’s cognitive and perceptual systems are tricked into believing they are somewhere other than their physical location”

<sup>6</sup> Until VR is perfected and becomes widely available, no other form of representation will approximate their ability to combine the spatial extension and fullness of detail of still pictures with the temporality, narrative power, referential mobility (jumping across space and time), and general fluidity of language.

<sup>7</sup> We tend to label a literary work immersive when we take pleasure in it, and we (normally) take pleasure in reading when the text presents aesthetic qualities. But aesthetic value cannot be reduced to immersive power: poetry is not as immersive as narrative because its relation to a “world” is much more problematic; and among the texts regarded as narrative, some deliberately cultivate a sense of alienation from the textual world, or do not allow a world to solidify in the reader’s mind.

<sup>8</sup> Immersion is a psychological state characterized by perceiving oneself to be enveloped by, included in, and interacting with an environment that provides a continuous stream of stimuli and experiences.

uma história sobre uma cidade que conhecemos, iremos automaticamente, pensar nessa cidade independentemente da qualidade da história.

Contudo, para esta dissertação vamos apenas falar sobre o transporte para mundos fictícios que contêm traços de lugares reais, que ajudam o jogador a acreditar nestes locais fictícios. Concordamos com Gerrig que a narrativa pode não ser muito importante para a imersão em áreas como a literatura, o cinema e os videogames. Eu posso-me sentir imerso num jogo totalmente lúdico como FIFA 2019 (2018). Ao deparar-me com o estádio e a interatividade do gameplay de um jogo de futebol, eu crio automaticamente um sentimento de presença naquele mundo que é bastante semelhante ao desporto.

Portanto, podemos nos sentir imersos ao jogar videogames totalmente lúdicos, isentos de narrativa, porém, para efeitos desta dissertação, iremos nos focar em videogames em que a imersão assenta também em estratégias narrativas.

Voltemos ao assunto da suspensão da descrença, o sentimento que aplicamos **inconscientemente** quando nos queremos envolver como uma nova realidade, seja ela um livro, uma peça de teatro, um filme, ou até mesmo um videogame. **Apesar de ser um sentimento que aplicamos sem estarmos conscientes, este mesmo pode ser aumentado ou reduzido consoante vários fatores: a credibilidade do mundo narrativo, a sua história, o seu enredo e a forma de como cada indivíduo encara o realismo do mundo baseado nas suas experiências passadas.**

Perlin em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (2006) diz que:

“Para criar uma suspensão psicológica de descrença, um média de narrativa visual necessita de três elementos fundamentais: Escrita, Direção e Atuação. Se algum destes elementos estiver em falha, então a narrativa no palco ou num filme não consegue proporcionar os observadores com a estrutura essencial que é necessária para suspenderem a sua descrença.”<sup>9</sup> (p.17)

Murray em *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), salienta que para estarmos imersos em outro sítio, é preciso estarmos engajados naquele novo lugar:

“A experiência de sermos transportados para um lugar elaboradamente simulado é algo agradável, independentemente do seu conteúdo de fantasia. Nós referimos esta experiência como imersão.”<sup>10</sup> (p.98)

Na área de videogames é essencial que o jogador engaje com mundo para estar imerso. Iremos agora falar sobre o conceito geral de *flow*.

Esta sensação é um dos componentes que pode ajudar o jogador a sentir se imerso. O psicólogo Csikszentmihalyi em *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (2018) diz que:

“Em cada atividade de *flow*, quer seja competição, chance ou outra dimensão de experiência têm isto em comum: Fornece um sentimento de descobrimento, uma sensação criativa de transportar uma pessoa para uma nova realidade.

---

<sup>9</sup> In order to create a psychological suspension of disbelief, a visual narrative medium requires all three of the following elements: writing, directing and acting. If any of those is missing, then a narrative on stage or film cannot provide observers with the essential framework they need to suspend their disbelief.

<sup>10</sup> The experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content. We refer to this experience as immersion.

Eleva a pessoa para altos níveis de rendimento, e conduz la a prévios estados não sonhados de consciência.”<sup>11</sup> (p.74)

Este conceito de *flow* é utilizado em múltiplas áreas de estudo e contém diferentes significados. Nesta dissertação iremos utilizar a abordagem que Csikszentmihalyi aplica, e iremos realçar sobre a sua importância no engajamento de jogador em videojogos. O autor analisa a forma como as pessoas descrevem as características comuns de uma experiência agradável da seguinte maneira:

“Uma sensação onde as habilidades das pessoas são adequadas para os desafios à mão num sistema que é direcionado a objetivos e que fornece ao jogador indicações claras de como ele está a realizar essas próprias tarefas. A concentração é tão intensa que já não há mais atenção para pensar em algo que seja irrelevante, ou para se preocupar com problemas. A sua autoconsciência desaparece, o sentimento de tempo fica distorcido. Uma atividade que produz tais experiências é tão gratificante que a pessoas estão dispostas a fazer isso de sua própria vontade, com pequena preocupação em como é que eles vão sair desta experiência quando esta pode ser perigosa e difícil.”<sup>12</sup> (p.71)

A área dos videojogos, é um dos meios de entretenimento onde podemos invocar esta experiência de *flow*, a partir de desafios que são gradualmente exigentes e que façam com que os jogadores testem o limite das suas habilidades. E é também importante salientar que, ao jogarmos um videojogo, conseguimos obter um feedback imediato.

Gander em *Two Myths about Immersion in New Storytelling Media* (1999) diz que “De acordo com Csikszentmihalyi uma experiência de *flow* tem 8 características:

- 1- É um desafio que uma pessoa possa superar
- 2- Requer concentração
- 3- Tem objetivos claramente definidos
- 4- Proporciona feedback imediato
- 5- É uma fuga da realidade quotidiana
- 6- Envolve uma sensação de controlo
- 7- O eu tende a desaparecer

---

<sup>11</sup> (...) every flow activity, whether it involved competition, chance, or any other dimension of experience, had this in common: It provided a sense of discovery, a creative feeling of transporting the person into a new reality. It pushed the person to higher levels of performance, and led to previously undreamed-of states of consciousness.

<sup>12</sup> a sense that one's skills are adequate to cope with the challenges at hand, in a goal-directed, rule-bound action system that provides clear clues as to how well one is performing. Concentration is so intense that there is no attention left over to think about anything irrelevant, or to worry about problems. Self-consciousness disappears, and the sense of time becomes distorted. An activity that produces such experiences is so gratifying that people are willing to do it for its own sake, with little concern for what they will get out of it, even when it is difficult, or dangerous.



8- O tempo é experienciado subjetivamente, ou vai mais rápido ou mais lento do que o tempo real.”<sup>13</sup>(pp. 4-5)

Csikszentmihalyi utiliza este diagrama para explicar os estados (aborrecimento, ansiedade e *flow*) que uma pessoa pode experienciar ao engajar numa ação. Como referimos anteriormente, consoante a habilidade do jogador e a dificuldade do videojogo, o jogador poderá experienciar aborrecimento ou ansiedade.

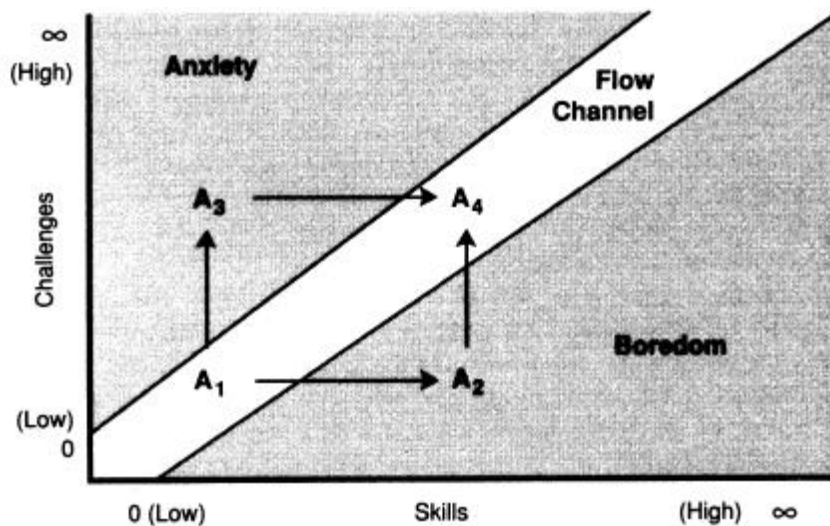


Figura 1 - Diagrama de Csikszentmihalyi

Concluindo, *flow*, é um dos elementos importantes para que o jogador se sinta imerso num videojogo, o jogador ao ter uma experiência agradável e equilibrada consoante a sua habilidade na dificuldade do jogo fará com que ele se sinta imerso. Este conceito, como já mencionámos anteriormente, é de alta complexidade. Contudo, para esta dissertação, *flow* para videojogos, ou melhor *gameflow*, é a experiência que o jogador obtém ao jogar um videojogo conforme a sua habilidade na dificuldade do mesmo. A Ludologia, estuda o modo como os jogos são jogados, os jogadores e a cultura que os rodeia. Essa área utiliza mais o *flow* nos seus estudos e projetos. Neste mesmo trabalho, iremos apenas analisar conceitos de narrativa e em como eles se cruzam com o gameplay para formar uma ligação emocional.

Em videojogos, o jogador também suspende a sua descrença quando interage com um mundo fictício, independentemente do quão fictício, mágico e possível que este possa ser. O jogador suspende o seu julgamento sobre o que é real em troca de entretenimento. Existe um tipo de imersão que estuda o fato de colocarmos o nosso jogador ainda mais focado no nosso mundo ficcional, aumentando a sua suspensão de descrença no espaço, este tipo de imersão, é a imersão espacial. Esta imersão espacial pode ser essencial para estabelecer uma ligação emocional entre o jogador e as personagens, porque se o nosso

<sup>13</sup> 1. It is a challenge that one is capable of handling 2. It requires concentration 3. It has clearly defined goals 4. It provides immediate feedback 5. It is an escape from everyday reality 6. It involves a feeling of control 5 7. The self tends to disappear 8. Time is experienced subjectively, going either faster or slower than real time.



jogador não estiver disposto a acreditar no nosso mundo narrativo, então ele jamais poderá acreditar nas nossas personagens e ter algum envolvimento dramático com as mesmas. Não iremos dedicar grande atenção a este tipo de imersão, devido ao facto de este não ser o mais prioritário para a nossa análise de envolvimento dramático com jogador e personagens. Portanto, iremos agora analisar essa imersão, a imersão emocional.

### 2.1.2 Imersão Emocional

Imersão, como já referimos, é um fenómeno altamente complexo que pode ser estudado em múltiplas áreas e pode ter diferentes significados. Para esta dissertação iremos apenas utilizar a imersão emocional para o estudo de envolvimento dramático entre personagens e jogador.

Imersão emocional, é um nível de imersão superior, onde o jogador já estará consciente do mundo fictício e irá envolver-se com as personagens que habitam naquele espaço. Este será o nível principal de imersão que iremos analisar para estudarmos o processo de vínculo emocional entre jogador e personagem. Neste capítulo não queremos que as teorias de imersão nas outras áreas de estudo sejam desacreditadas, mas apenas definir e utilizar um nível de imersão emocional para analisarmos este processo de envolvimento dramático com personagens fictícias.

Iremos agora abordar Imersão emocional e começaremos por analisar como Marie-Laure Ryan o define em *Narrative as Virtual Reality* (2002), de seguida, iremos também ver a importância que som e música podem ter para colocar o jogador imerso.

Iremos então utilizar o conceito de Imersão Emocional tendo por base a Imersão Temporal e Emocional de Marie-Laure Ryan, acompanhada pelas análises à Imersão Sensorial realizadas por como Zhang & Fu, Jesse Schell, Geoff King & Tanya Krzywinsk.

Marie-Laure Ryan em *Narrative as Virtual Reality* (2002), analisa imersão temporal e emocional para tentar encontrar uma explicação para dois paradoxos imersivos que têm gerado debate entre filósofos e psicólogos cognitivos: como é que leitores conseguem experienciar suspense pela a segunda ou terceira vez quando voltam a ler um texto, mesmo que já saibam como este vai acabar; e como o destino de personagens fictícias conseguem gerar reações emocionais com manifestações físicas, como chorar, mesmo que os leitores saibam que tais personagens nunca existiram. Imersão temporal segundo a autora, é o desejo do leitor em querer saber o que esperar das personagens num evento futuro. O nome técnico para este desejo, tem o nome de suspense e é um dos efeitos literários mais apreciados, mas também é um dos mais negligenciados por narratologistas. Este negligenciar do suspense deriva da sua associação com a literatura popular, mas principalmente por causa da sua resistência persistente a teorização. A maior parte da pesquisa sobre suspense tem vindo através de estudos empíricos na Literatura, nas Teorias do Cinema e na Psicologia Cognitiva e em guias práticos em como escrever roteiros.

Ryan descreve suspense como uma emoção ou estado da mente que surge através de ansiedade e incerteza parcial sobre a progressão ou resolução de uma ação. A autora também diz que:

“Suspense pode parecer um conceito fácil de definir e que até não é preciso haver muitas discussões sobre este tópico, mas contudo, suspense em si deixa muitas questões que necessitam resposta, tais como: quantos tipos de suspense é que existem, que mecânicas cognitivas utiliza, quais são os melhores

dispositivos de narrativa que favoreçam a experiência, será que sobrevive depois de lermos um texto, e que concepção de tempo é que pressupõe?”<sup>14</sup>(p.140)

A autora sublinha que Imersão temporal é o desejo do leitor de antecipar informação que só irá ser transmitida no final do tempo narrativo. Este fenómeno é descrito como suspense narrativo e é criado através de um campo de potencialidades de uma história. Este campo de potencialidades é dependente da construção de eventos e enredos virtuais. À medida que o leitor avança na história ele vai adquirir um horizonte com várias potencialidades, que traçam vários caminhos para o futuro. A habilidade do leitor para imaginar este horizonte de potencialidades pode ser facilitado através de dispositivos narrativos que possam restringir a sua imaginação, esses dispositivos são: *Foreshadowing*<sup>15</sup>, Previsões ou até *flashforwards*<sup>16</sup>. A autora aponta que a intensidade do suspense é inversamente proporcional a uma série de possibilidades. Ao começarmos uma história, tudo pode acontecer, e os caminhos alternativos para o futuro são demasiados para ponderarmos, contudo, à medida que avançamos na história e que o herói é confrontado com problemas estes caminhos vão sendo reduzidos. Quando o herói avança na sua história, uma linha de possibilidade é escolhida e o espectro de possibilidades é reduzido para uma dicotomia, onde um dos caminhos poderá ser de sucesso ou fracasso. O Suspense tem sido confundido com elemento de Surpresa devido ao facto de ambos serem experiências dependentes da antecipação. Segundo Marie-Laure Ryan a Surpresa não faz parte da construção do Suspense; ela só entra em ação no momento de resolução. Analisaremos agora a aproximação de Hitchcock aos termos de suspense e surpresa (mistério). Hitchcock enfatiza que surpresa (mistério) é um processo intelectual enquanto que suspense é um processo emocional que só é adquirido ao darmos certa informação à audiência. Em filmes com elementos de surpresa (mistério), nós não sabemos o porquê de certos eventos estarem a acontecer, já com um bom elemento de suspense a audiência consegue antecipar aquilo que poderá acontecer.<sup>17</sup>

Em suma, um dos fatores importantes na nossa definição de imersão emocional, é este conceito de suspense, a técnica utilizada por autores para colocar os leitores/jogadores imersos na nossa história a partir de várias possibilidades que deixamos em aberto.

Ryan começa a descrever o seu conceito de imersão emocional ao realçar a importância da catarse de Aristóteles para a ficção literária. O efeito de catarse foi estudado por Aristóteles nas suas tragédias gregas. É através deste efeito que o autor consegue induzir emoções de pena e medo na sua audiência. Com este efeito foi provado que a ficção literária consegue invocar um espectro de emoções ao leitor semelhantes às emoções da vida real. A autora sublinha que estas personagens possuem aspetos da dimensão mimética e tornam-se em pseudo-pessoas. Estas pseudo-pessoas tendem a ter conflitos tão realistas que os leitores conseguem empatizar com o seu sofrimento. A autora salienta que somos “mais afetados com eventos reais do que imaginários, também somos mais afetados pelo que acontece a pessoas que conhecemos, do que a pessoas que não

---

<sup>14</sup> —suspense seems so easy to define that it discourages further discussion. But behind its deceptive self-evidence, suspense leaves many questions to be answered: Can one distinguish different types of suspense, what cognitive mechanisms does it involve, what are the narrative devices that favor the experience, does it survive the first reading of a text, and what conception of time does it presuppose?

<sup>15</sup> Foreshadowing is a literary device in which a writer gives an advance hint of what is to come later in the story.

<sup>16</sup> A flashforward is a scene that temporarily takes the narrative forward in time from the current point of the story in literature, film, television and other media.

<sup>17</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=-Xs11uH9ss>

conhecemos.”<sup>18</sup> (pp. 149-150) No entanto, a autora realça que nós podemos conhecer personagens fictícias tão bem como nós próprios, dando o exemplo de Emma Bovary.

Apesar de estas pseudo-pessoas serem personagens fictícias, a audiência consegue empatizar com as personagens e sentir pelas mesmas.

### 2.1.3 Imersão Sensorial

Witmer & Singer em *Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire* (1998) dizem que “Quando indivíduos se identificam com uma personagem seja esta num livro ou um filme, eles tendem a pôr-se a si mesmo no lugar da personagem, e de certa forma eles experienciam o que a personagem experiencia.”<sup>19</sup>(p.227) Para criarmos esta identificação e processo de transportação, não é só preciso o estudo do público alvo, mas também precisamos de criar uma narrativa com histórias e personagens convincentes e bem estruturadas para que o nosso jogador esteja engajado e em *flow*, durante o videojogo.

Para que os nossos jogadores se identifiquem com as personagens, é preciso um estudo do nosso público alvo. O processo de criação de uma personagem para uma criança de 6 a 12 anos costuma ser diferente do que para um adulto de 40 anos. As nossas personagens têm de conter características que retratem aspetos do nosso público alvo.

Portanto, a imersão emocional de Marie-Laure Ryan é bastante semelhante à nossa, é a habilidade de conseguirmos invocar emoções entre jogadores e personagens fictícias. Estas emoções que podemos induzir ao jogador, vão ser explicadas mais detalhadamente no seu capítulo.

Imersão sensorial, é um tipo de imersão que utiliza ferramentas audiovisuais, tais como: Música, efeitos sonoros, efeitos especiais e entre outros, isto com o intuito de aumentar a imersão num videojogo.

Música de fundo é normalmente utilizada para comunicar o aspeto da narrativa, transmitir emoções, e enriquecer a experiência do jogador. Zhang e Fu em *The Influence of Background Music of Video Games on Immersion* (2015), dizem que “Apesar das possibilidades interativas oferecidas pela música de fundo num videojogo, alguns estudos têm explorado a sua função empiricamente com a experiência de jogadores.”<sup>20</sup>(p.1) Os autores ainda referem que música num videojogo pode ter múltiplas funções tais como: Realçar a sensação de imersão e estética, dar pistas de narrativa ao jogador e representar o tema do videojogo.

Os investigadores, Nacke, Grimshaw-Aagard and Lindley em *More than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game* (2010) convidaram os seus participantes para jogar um videojogo com um ritmo acelerado, um jogo de tiros em primeira pessoa (FPS) com uma simples modificação, a mesma tinha a capacidade de retirar/colocar som e música. Resultados mostraram mais respostas positivas e neutras quando o jogo tinha som.

---

<sup>18</sup> (...)we are also more likely to be affected by what happens to people we know than by the fate of strangers;

<sup>19</sup> When identifying with a character in a book or movie, individuals tend to put themselves in the character's place, and in a sense, experience what that character experiences

<sup>20</sup> Despite the interactive possibilities offered by background music of video game, few studies have explored its role empirically in the experience of the players

Tanya Krzywinska e Geoff King em *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces* (2002) dizem que: "Decisões sobre personagem e a perspectiva do jogador e outras ferramentas base de cinematografia em jogos têm sido acompanhados pela maturidade crescente do uso de som e músicas deste gênero. Mais uma vez, as origens de som e músicas podem ser traçadas ao *Doom* (1993)."<sup>21</sup> (p.72) Os autores referem que *Doom* (1993) foi dos primeiros jogos a ter uma trilha sonora semelhante a um filme. **A sua trilha sonora não era simplesmente composta por beeps eletrônicos, ao contrário de *Pong* (1972). A trilha sonora composta por Bobby Prince conseguia provocar tensão nos jogadores que viajavam nos labirintos do jogo. Os autores também referem que o jogo continha sons de respiração onde estes sugeriam que havia inimigos à espera em cada canto.**

Jesse Schell em *Art of Game Design* (2008) refere que a música é a linguagem da alma. Sem ela, nós não podemos criar uma ligação entre jogador e personagens. A autora ainda salienta que:

“Quando os designers pensam em adicionar música para um jogo, eles pensam no estado de disposição que querem criar, e a atmosfera do videogame. Mas música também pode ter um efeito significativo na ação dos jogadores.”<sup>22</sup>(p.292)

Schell ainda realça a importância da música em locais públicos ao dar o exemplo de restaurantes. A autora diz que música rápida tende a colocar as pessoas a comerem mais rápido. Esta música rápida entra em efeito quando o restaurante está lotado, por exemplo na hora de almoço. Já numa hora mais vazia, os restaurantes costumam colocar uma música mais lenta com o intuito de colocar os clientes a comerem mais devagar.

Nos videogames também é utilizado este mesmo efeito, por exemplo, faz sentido que num jogo de investigação como o *Phoenix Wright Ace Attorney* (2001), que a música seja mais suave para ajudar o jogador a concentrar-se ao unir pistas para chegar a uma conclusão. Já num jogo de ação como *Doom* (2016), a música em si já é mais acelerada e agressiva, porque tem o intuito de colocar o jogador num estado mais livre e agressivo para conseguir derrotar os demónios.

---

<sup>21</sup> Decisions about character and gamer's perspective and other basic tools of cinematography in games have been accompanied by the growing maturity of the use of sound and music in this genre. Again, the origins of the use of sound and music can be traced back to *Doom*.

<sup>22</sup> When most designers think of adding music to a game, they usually think of the mood they want to create, and the atmosphere of the game. But music can also have a significant effect on what players do.

## 2.2 Emoções em Videojogos

Que emoções podemos experienciar em videojogos? O que é uma emoção?

Emoção é um conceito de alta complexidade que é estudado em múltiplas áreas, tais como, filosofia à psicologia, biologia e neurociência. O objetivo da nossa dissertação é compreender como é que estabelecemos um vínculo entre o jogador e personagens fictícias. Iremos definir geralmente, emoção ao utilizamos vários conceitos de diferentes áreas, tais como a psicologia e a fisiologia.

Zagalo em 2009 publicou um livro chamado *Emoções Interativas Do Cinema para Videojogos*, em que aborda esse tema e a que iremos recorrer para extrair uma definição generalizada da emoção em videojogos.

“A consequência de concedermos um valor emocional aos objectos que não estavam biologicamente destinados a receber essa carga emocional é tornar infinita a lista de estímulos que, potencialmente, podem induzir emoções. De uma forma, ou de outra, a maior parte dos objectos e das situações conduzem a alguma reacção emocional, embora uns em maior escala que outros. (..) Um certo grau de emoção acompanha forçosamente o pensamento sobre nós mesmos ou sobre o que nos rodeia.” (p.11)

António Damásio salienta que, ao colocarmos uma carga emocional em objetos que não estavam destinados a receber tal carga, então estes vão fazer com que jogadores, leitores ou visualizadores recebam uma lista enorme de estímulos que irão potencialmente, induzir emoções. Nem todos os objetos vão induzir emoções, e nem todos o fazem com a mesma intensidade. As emoções acompanham forçosamente o que pensamos sobre nós mesmos e o que nos rodeia.

Ao colocarmos a nossa personagem, o nosso herói, em conflito, nós empatizamos com ele, sofremos com ele, e queremos que ele consiga superar os seus objetivos e ver onde a sua jornada lhe vai levar. Poesia, Teatro, foram das primeiras artes de entretenimento ao colocar emoções na audiência ao exporem aventuras de personagens fictícias. Zagalo diz que:

"Ouve e repara. Os melhores de entre nós, quando escutam Homero ou qualquer poeta trágico a imitar um herói que está aflito e se espraia numa extensa tirada cheia de gemidos, ou os que cantam e batem no peito, sabes que gostamos disso, e que nos entregamos a eles, e os seguimos, sofrendo com eles, e com toda a seriedade elogiamos o poeta, como sendo bom, por nos ter provocado, até ao máximo, essas disposições." (p.20)

Patrick Colm Hogan em *Affective Narratology* (2011) diz que nas últimas duas décadas tem havido um interesse maior às emoções como um aspeto crucial do pensamento e ação de humanos. O autor refere que esta atenção tem criado várias disciplinas em vários campos de pesquisa. A área da Narrativa é uma das áreas que está mais ligada a ciência cognitiva. Contudo, pesquisas recentes sobre emoção têm apenas um impacto limitado em teorias da narrativa. O autor diz que todos reconhecem que a emoção é importante para a construção de histórias, e os teóricos de narrativa normalmente têm lugar para colocar emoção no seu trabalho.

"Sistemas de emoção não governam apenas as metas, mas também a forma de como as histórias são criadas, que tipo de coisas os protagonistas fazem e encontram, como as trajetórias de meta são iniciadas e o que conta como uma resolução e muito mais. Em consequência, estes sistemas de emoção definem os

padrões de todas as histórias, assim como elas recorrem aos recursos de gêneros universais (românticos, heroicos, e muito mais).”<sup>23</sup>(p.2)

Em 1980, Robert Plutchik criou um diagrama tridimensional<sup>24</sup>, em que dispõe as emoções na forma de um cone. Poderemos observar o que Plutchik definiu como as oito emoções primárias e as emoções que derivam destas.

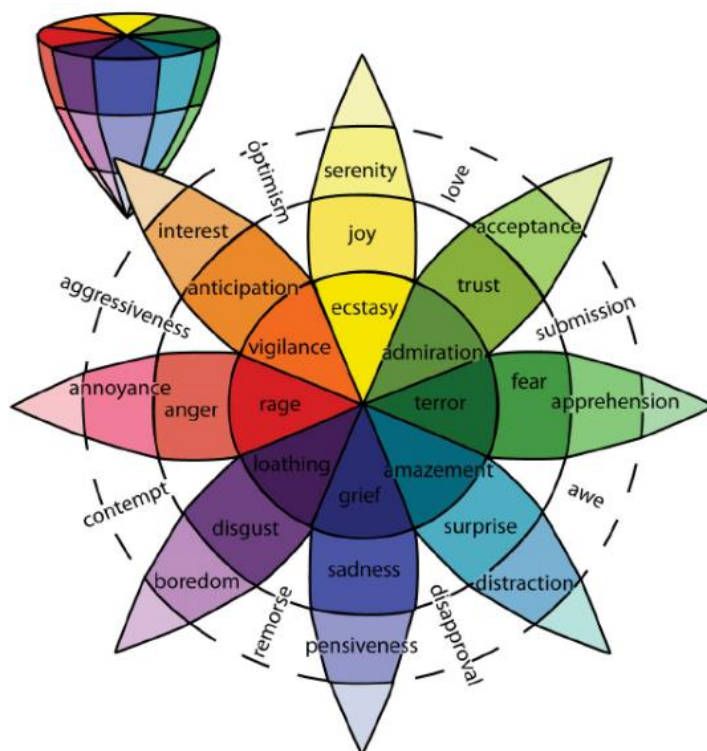


Figura 2 - Roda das emoções de Robert Plutchik

Uma pessoa, pode experienciar as seguintes emoções primárias:

**-Aceitação**, “Sentimento de presença no seu sentido técnico de aceitação do conteúdo mediado como este fosse real” (Zagalo, 2009, 194)

**-Raiva** “Surge ao se deparar com um obstáculo avaliado como hostil, interferindo no que se está fazendo ou intencionado fazer. Se se tem a percepção de que a interferência é intencional, em vez de acidental, de modo a parecer que a pessoa interferindo escolheu essa ação, o nível de raiva pode ser ainda maior.” (Miguel, 2015, p.158)

**-Antecipação**, “apresenta uma configuração de risco entre resultados possíveis moralmente bons ou maus” (Zagalo, 2009, 169)

**-Nojo**, “... Uma das emoções básicas da nossa biologia, vem pré-programada para a detecção de ambientes, animais ou outros humanos que apresentem a possibilidade de nos contaminar com doença.” (Zagalo, 2009, 70)

<sup>23</sup> (...)emotion systems govern not only goals but also the ways in which stories are developed, what sorts of things protagonists do or encounter, how trajectories of goal pursuit are initiated, what counts as a resolution, and so on. In consequence, emotion systems define the standard features of all stories, as well as cross-culturally recurring clusters of features in universal genres (romantic, heroic, and so on).

<sup>24</sup> Retirado de: <https://joaonunes.com/2011/guionismo/para-uma-teoria-das-emocoes/>

-**Alegria**, “a emoção alegria ocorra diante do ganho de algo avaliado como sendo de valor, para o quê se segue uma tendência de retenção ou repetição. O que se ganha pode ser desde um objeto até uma situação ou evento que seja valorizado. Como consequência da expressão de alegria, normalmente tem-se o ganho de recursos e uma interação positiva com o que propiciou a situação.” (Miguel, 2015, p.156)

-**Medo**, “...indivíduos que demonstraram uma reação clara e distinta frente a um perigo, dessa maneira comunicando a presença da ameaça ao resto do grupo e permitindo o preparo ou fuga, apresentaram vantagem evolutiva e foram selecionados, resultando na existência da emoção.” (Miguel, 2015, p.154)

-**Tristeza** “...foca a pessoa em si-mesma (...) o eu foca-se nas consequências de não conseguir atingir os objetivos.” (Zagalo, 2009, p.284)

-**Surpresa** “é gerada por um evento inesperado ou a interrupção súbita de um estímulo, provocando uma pausa permitindo que o indivíduo tenha tempo para se orientar.” “É uma das emoções mais breves, durando apenas alguns segundos. Uma vez que se compreende o que está acontecendo, surpresa tende a se combinar com outra emoção, positiva ou negativa, dependendo do evento provocador, ou não ser seguida por nenhuma outra, caso não seja avaliado como importante.” (Miguel, 2015, p.157)

Plutchik, com a sua roda emocional, coloca estas 8 emoções principais, com a exceção de aceitação, a meio do seu cone. A intensidade da emoção é representada através de um esquema de cores.

Marie-Laure Ryan no seu livro, *Narrative as Virtual Reality* (2001), analisa a forma como o filósofo Gregory Currie estuda o processo de empatia com personagens. Currie sublinha que conseguimos ver a participação emocional em forma de paradoxo:

- “Nós temos emoções que são relativas a situações fictícias.

- Para ter uma emoção em relação a uma situação, nós temos de acreditar nas proposições que descrevem a situação.

- Nós não acreditamos em proposições que descrevem a situação que é representada em ficção. “<sup>25</sup>(p.153)

A autora continua a sua análise às emoções que o leitor pode ter com personagens fictícias. Até que ponto, podemos sentir tristeza perante situações fictícias? As crenças do leitor são importantes a analisar neste aspeto. Por exemplo, a minha crença ao ver um grupo de pessoas a morrer por causa de uma pandemia irá resultar na emoção de tristeza. Mas até que ponto esta situação poderá ser replicada num mundo fictício, com personagens que não existem no mundo real? Para responder a esta questão, a autora faz uma análise crítica ao paradoxo de Gregory Currie para distinguir estas experiências paralelas. “(...)na vida real nós temos crenças e desejos que nos conduzem para emoções; na ficção nós temos crenças e desejos manufaturados que nos conduzem para ‘quasi-emotions’” <sup>26</sup>(p.155). Perante esta designação de *quasi-emotions* de Currie, a autora discorda com este paradoxo. Segundo Ryan, o medo que a personagem sente, não é o mesmo que o leitor sente. O medo que um espectador de cinema possa ter na sessão não

---

<sup>25</sup> I. We have emotions concerning fictional situations. II. To have an emotion concerning a situation, we must believe the propositions that describe this situation. III. We do not believe the propositions that describe the situations represented in fiction.

<sup>26</sup> in real life we have beliefs and desires leading to emotions; in fiction we have make-beliefs and make-desires leading to “quasi-emotions.”



irá (da maioria dos casos) fazer com que ele saia da sala de cinema. As emoções criadas através da ficção permitem ao leitor sentir várias emoções perante a obra, contudo estas emoções não são totalmente iguais às das personagens fictícias.

Ryan, através dos filósofos Noël Carroll e Kendall Walton realça que a capacidade do ser humano para ficar emocionado com estados imaginários é uma habilidade evolucionária. A autora também realça o termo *Spelunking* como um parque infantil <sup>27</sup> de simulação mental. É nesta simulação que aprendemos sobre os nossos sentimentos em que somos preparados para a vida real. Nós entramos neste estado de simulação mental quando nos deparamos com obras fictícias que invocam um espectro de emoções alargado.

Jogos e videojogos são das muitas atividades que tendemos a utilizar para manter o nosso humor e estado de espírito. Jesse Schell em *The Art of Game Design* (2008) diz que:

“Pessoas tendem a jogar jogos para libertar raiva e frustração. Jogos, principalmente os jogos de desporto envolvem mais principalmente a atividade física (Futebol, basquetebol) ou videojogos que envolvem ações e batalhas rápidas. Estas atividades podem ser uma maneira de” transportamos as nossas emoções” para um sítio seguro, um sítio no mundo do videojogo.”<sup>28</sup> (p.442)

O autor realça que os videojogos podem ser uma maneira de colocar a nossa mente fora dos nossos problemas pessoais e lembrar-nos que podemos nos divertir e estar animados. Os videojogos permitem também ganharmos confiança em nós mesmos quando nos sentimos mais em baixo com situações da vida real. A aproximação de Schell enfatiza que os jogadores possam-se sentir melhor com eles mesmos ao irem para estes mundos fictícios.

Chris Klug em *Interactive Storytelling for Videogames* (2011) fala sobre o papel dos escritores/designers para despertar emoções a partir das suas obras:

“No final do dia, cada consumidor da área de entretenimento está a pagar para ser manipulado para sentir alguma coisa. Consumidores (especialmente jogadores) não gostam de admitir que ele estão a pagar para ser manipulados, mas esta é a verdade.” <sup>29</sup>(p.6)

Por outras palavras, nesta área, é melhor criarmos algo que deixe a audiência furiosa do que indiferente, porque uma audiência furiosa irá falar sobre nós, e a fúria da audiência demonstra a sua dedicação. Por exemplo, recentemente estamos a experienciar a raiva de múltiplos espectadores da série Guerra dos Tronos (2011-2019), uma polémica que foi causada devido à serie não ter chegado a uma conclusão satisfatória e se ter desviado do seu material original, os livros. Múltiplas profecias que foram estabelecidas ao longo da série chegaram a uma conclusão muito insatisfatória, e várias personagens tiveram um desenvolvimento pouco favorecido. As muitas inconsistências ao longo da série fizeram com que os fãs ficassem furiosos com os autores da série, esta raiva levou-os mesmo a criar uma petição a exigir que rescrevessem a última temporada. Klug conclui que “a área do entretenimento é paga para fazer com que a audiência sinta algo, isto não

---

<sup>27</sup> Traduzido de playground

<sup>28</sup> People play games to try to • Vent anger and frustration. Games, particularly sports involving a lot of physical activity (football, basketball) or videogames involving a lot of fast action and battles, can be a cathartic way to “take out your feelings ” on someone else in the safe world of the game.

<sup>29</sup> At the end of the day, what any consumer of any kind of entertainment is paying for is to be manipulated into feeling something. Consumers (especially gamers) may not like to admit that they are paying to be manipulated, but that’s the truth.



é um conceito fundacional para perceber o que eu faço com escritor. Isto não é apenas o nosso trabalho; é a nossa missão.” (p.6)

Klug ainda enfatiza que os videojogos têm o poder de invocar sentimentos e emoções, mas para tal, há elementos que precisam de ser feitos corretamente. O autor realça a importância de *flow*,  *pacing* e personagens. Nós iremos analisar estes elementos no nosso capítulo de Narrativa. Estes são alguns dos elementos cruciais para entendermos o envolvimento dramático entre personagem e jogador.

### 2.2.1 Empatia

O que é empatia? Podemos empatizar com personagens num videojogo?

Empatia é um conceito bastante polissémico que é estudado em múltiplas áreas e artes. O objetivo deste subcapítulo é compreendermos como estas múltiplas áreas definem empatia, e como estas podem ser utilizadas no mundo real e no mundo fictício. Este processo de empatia é um elemento chave para percebermos o envolvimento dramático entre jogador e personagens fictícias. Montag, Christiana & Gallinat, Jürgen & Heinz, Andreas em *Theodor Lipps and the Concept of Empathy: 1851-1974* (2008) referem que Theodor Lipps foi a primeira pessoa com uma teoria científica sobre *Einfühlung*. Apesar de o conceito de empatia só ter emergido através de Robert Vischer em 1879, foi Theodor Lipps que começou por analisar esta capacidade psicológica. Os autores dizem que Lipps utilizava o termo de *Einfühlung* para explicar o que as pessoas sentiam com objeto inanimados e também o processo de mental de outras pessoas. Os autores dizem que:

**"Einfühlung, de acordo com Lipps, é uma fusão entre o observador e o seu objeto. Para Lipps o processo inconsciente de *Einfühlung* é baseado no nosso 'instinto natural' e a nossa 'imitação interna.'" <sup>30</sup>(p.1)**

Os autores dizem que este conceito foi eventualmente superado pela psicologia e análises do comportamento. Contudo, os autores realçam a importância do conceito de Lipps devido ao facto de ter inspirado múltiplas pesquisas neste campo.

Patrick Colm Hogan diz que a empatia é um elemento chave para a resposta emocional a histórias. O autor realça que é importante para o julgamento ético. Para o autor, Empatia é o ponto de ligação óbvio para a Narrativa. As histórias têm sido particularmente adequadas para simular as nossas respostas emocionais para outras pessoas, assim como nas nossas interações sociais e pessoais. O autor enfatiza que a literatura pode adotar ou habitar a habilidade de simular pensamentos e emoções de personagens fictícias, então este princípio pode ter uma variação generalizada com as nossas respostas a pessoas reais. E de facto, a nossa experiência com pessoas reais é simplesmente uma experiência empobrecida quando comparada com as nossas experiências com personagens fictícias. Nós temos apenas vislumbres de pessoas reais em várias atividades, mas não temos um narrador confiável que nos diga o que estão a pensar ou o que estão a sentir.

Pj Manney em *Empathy in the Time of Technology: How Storytelling is the Key to Empathy* (2008) diz que:

---

<sup>30</sup> Einfühlung, according to Lipps, entails fusion between the observer and his or her object. For Lipps, the unconscious process of Einfühlung is based on a “natural instinct” and on “inner imitation.”

“Empatia é a projeção da personalidade para uma pessoa pra outra com o incentivo de tentar compreender a outra pessoa melhor; identificação intelectual de si mesmo com outro.”<sup>31</sup> (p.1)

Segundo Marie-Laure Ryan, em *From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative* (2009), diz que: “Na vida real, nós experienciamos principalmente dois tipos de principais de emoções: as emoções direcionadas a nós próprios e as emoções direcionadas a outros através de uma experiência vicariante conhecida como empatia.”<sup>32</sup> (p.56) A autora neste excerto separa as emoções principais que sentimos no nosso dia-a-dia. O que tencionamos procurar na nossa dissertação é as emoções direcionadas a personagens fictícias. **Ou seja, a empatia do jogador perante as personagens fictícias.**

Jesse Schell, diz que o nosso cérebro utiliza modelos mentais para criar empatia com personagens fictícias;

“Nós conseguimos sentir emoções quando não há nenhuma. Uma foto, um desenho, ou uma personagem de videogame podem facilmente criar empatia com a audiência. Cinematógrafos percebem este sentimento, e eles lançam a nossa empatia por todo o lado, para uma personagem para outra, manipulando assim os nossos sentimentos e emoções.”<sup>33</sup> (p.123)

Marie-Laure Ryan, em *From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative* (2009), esclarece a relação entre as emoções e os videogames.

Consoante a autora, a narrativa tem um poder único de gerar emoções dirigida a outros. Aristóteles através da catarse conseguia purificar as emoções de pena e medo da sua audiência com as suas personagens trágicas. Emoções de entusiasmo, conquista, alívio, curiosidade são emoções direcionadas a nós mesmos, visto que elas são produzidas através do nosso sucesso e interesse ao jogar um videogame. Já as emoções direcionadas a outros são dependentes da narrativa em questão.

"Quando o interesse narrativo realça personagens como pessoas, o interesse lúdico realça a sua caracterização para meios para um fim. É raro ver personagens controlados pelo computador que servem um papel funcional para os seus objetivos, mas também geram interesse e empatia através da sua personalidade."<sup>34</sup>(p.56)

Concordamos com esta aproximação em termos de empatia, contudo é importante realçar que com o avanço das tecnologias na área dos videogames, podemos mais facilmente ver estas personagens fictícias com pessoas. O avanço das tecnologias de

---

<sup>31</sup> Empathy is: ...the projection of one's own personality into the personality of another in order to understand him better; intellectual identification of oneself with another.

<sup>32</sup> In real life we experience two main types of emotions: those directed toward ourselves, and those directed toward other creatures through a vicarious experience known as empathy

<sup>33</sup> We can feel emotion when there is none. A photo, a drawing, or a videogame character can just as easily capture our empathy. Cinematographers understand this, and they fling our empathy all over the place, from one character to another, thus manipulating our feelings and emotions.

<sup>34</sup> Whereas narrative interest regards characters as persons, ludic interest regards them as means to an end. Exceedingly rare are the computer controlled characters who not only serve a functional role by helping or hindering players in the pursuit of their goals but also generate interest and empathy through their own personality.

fotorrealismo permite colocar um avatar no mundo do videogame onde este é bastante semelhante a um humano na vida real.



Figura 3 - A personagem Cliff Unger do videogame *Death Stranding* (2019) e o actor Mads Mikkelsen

Jesse Schell, em *The Art of Game Design* (2008), começa por dizer, no capítulo dedicado à empatia, o seguinte:

“Como seres humanos, nós temos esta habilidade maravilhosa onde conseguimos projetar-nos para o lugar de outros. Quando fazemos isto, nós conseguimos pensar nos pensamentos de outra pessoa e conseguimos sentir o que elas sentem com a nossa melhor habilidade.”<sup>35</sup> (p.123)

Schell retrata uma experiência interessante sobre empatia. Esta experiência envolvia 2 grupos, onde um grupo tinha de escolher uma emoção e fabricar a mesma para o outro grupo através de contacto visual. O grupo que estava a receber contacto visual estava inconscientemente a projetar emoções com o outro grupo. Este grupo, sem se aperceber, estava a fazer expressões faciais conforme as emoções do outro grupo. Como podemos analisar a partir deste exemplo, a empatia consegue ser transportada facilmente através de um simples contacto visual. Schell continua o seu argumento ao comparar lobos e cães. Apesar dos lobos serem parentes ancestrais dos cães, estes não têm tantas expressões faciais como os cães domésticos. Os cães têm vindo a evoluir esta habilidade como uma forma de sobrevivência e conseguem fazer certas expressões que capturaram a nossa empatia, tornando assim mais provável tomarmos conta deles.

Schell ainda realça que os game designers utilizam a empatia da mesma forma que os romancistas, artistas gráficos e cineastas utilizam. Videogames são feitos à base de resolução de problemas, e as projeções empáticas podem ser um método útil para resolver um problema. Se eu me conseguir imaginar num sítio ou outro, eu consigo chegar melhor a uma resolução de um determinado problema. O autor enfatiza que em videogames nós não apenas projetamos os nossos sentimentos para uma personagem, nós projetamos a nossa habilidade de chegar a uma decisão para uma personagem, e ela pode chegar a uma forma que não é possível em outros **mídia**.

PJ Manney, em *Empathy in the time of Technology: How Storytelling is the Key to Empathy* (2008), estuda a empatia na tecnologia e retrata que a maioria dos videogames não criavam empatia porque o seu modelo de storytelling era muito básico, este modelo não conseguia criar uma ligação entre personagem e jogador. A autora dá o exemplo do

---

<sup>35</sup> As human beings, we have an amazing ability to project ourselves into the place of others. When we do this, we think the other person's thoughts and feel their feelings, to the best of our ability

videojogo *Duke Nukem* (1996) onde nós como pessoas não estamos preocupados em fazer uma carnificina ou preocupados com o bem-estar da nossa personagem.

“Quando a sua razão de ser é apenas atingir ou ser atingido, matar ou ser morto, ganhar itens/pontos/estados ou perder itens/pontos/estados, então o jogo é capaz de diminuir empatia e pode até mesmo ser usado como um dispositivo que é capaz de criar dessensibilização, é como fosse um aparelho de recruta criado pelo o exército da América, ou até jogos de treino que são desenhados para afinar os reflexos de um soldado e habilidades de sobrevivência.” <sup>36</sup>(p.6)

É verdade que os videogames podem ter aspetos negativos da vida de indivíduos, podem induzir emoções ou libertar emoções dormentes. Contudo, nesta dissertação iremos apenas focar em aspetos positivos que um jogador poderá obter ao criar um vínculo emocional com uma personagem fictícia.

Iremos agora abordar conceitos que são utilizados de diferentes maneiras na área de videogames, o conceito de avatar e personagem.

## 2.2.2 Avatar

Iremos analisar agora o conceito de avatar segundo diferentes abordagens. Este conceito é utilizado diariamente nas áreas de ludologia e narratologia com diferentes objetivos, e o nosso propósito neste capítulo será definir avatar e personagem e perceber de que forma estes dois conceitos se relacionam com o envolvimento dramático dos jogadores.

Luís Nogueira em *Narrativas Fílmicas* (2008), analisa o conceito de avatar como uma “metamorfose da identidade subjetiva a partir da mais radical e concreta das tecnologias da textualidade, o corpo.” O autor também diz que “... o discurso corrente tenda a designar quer os agentes das narrativas fílmicas quer os agentes dos videogames como personagens, é o nosso entendimento que se impõe uma distinção terminológica entre estes dois tipos de entidades”. (p.203)

O autor pretende distinguir duas entidades na área de videogames, e entidade do tipo personagem e a entidade de tipo avatar:

“Até ao surgimento dos videogames algum consenso prevalecia na definição do que seria uma personagem, mas as entidades que, normalmente, se designam por personagens nos videogames possuem características substancialmente distintas das que caracterizam às personagens de uma narrativa convencional.” (p.203)

O termo de avatar foi popularizado na área de videogames através de Neal Stephenson, com o livro *Snow Crash* (1992). O escritor falava de um ambiente tridimensional, onde os utilizadores poderiam adotar várias personalidades, viver outra vida ao apenas estender a sua existência. Os jogadores habitam um corpo audiovisual onde estes podem interagir com outros no *Metaverse*.

“Se fores feio, tu consegues fazer com que o teu avatar seja lindo. Se tu acabaste de te levantar, o teu avatar ainda consegue vestir roupas bonitas e usar

---

<sup>36</sup> When a role's entire raison d'être is reduced to hit or be hit, kill or be killed, gain the goodies/points/status or lose the goodies/points/status, the game is capable of decreasing empathy and can even be used as a desensitization device, as is the online recruitment engine America's Army, created by the US Military, or actual training video games, designed to hone real soldier's reflexes and survival skills.

maquilhagem profissional. Tu podes parecer um gorila ou um dragão, ou um pénis gigante falador no Metaverse.”<sup>37</sup>(p. 28)

Renata Cristina da Silva em *Appropriation of the term avatar for Cyberculture: from religious context to electronic games* (2010), comenta como a palavra avatar é constantemente utilizada nos mundos virtuais online: “O utilizador conecta-se e escolhe o avatar que quer usar ou se a plataforma interativa permitir, “confecciona” o seu próprio meio de interação – na maioria das vezes “corpos” – mas há ambientes que permitem a criação de tudo para assumirem como identidade.” (pp.125-126)

Nogueira diz que um avatar é uma entidade desenhada apenas para um conjunto de funções específicas através da manipulação do jogador. A preocupação principal do jogador é saber o que o avatar permite fazer. É através desta funcionalidade que este termo se distingue com outras representações de sujeito. É através da interatividade e esta funcionalidade única que torna o avatar em videojogos um dos elementos únicos da arte. É a partir desta manipulação que o participante ganha um papel mais ativo onde as suas interações no mundo real são transmitidas para o mundo fictício.

Atualmente, com os avanços da tecnologia e storytelling, os avatares atualmente conseguem ser uma extensão no jogador no universo nos eventos lúdicos e narrativos, isto dependendo do videojogo. Nogueira refere avatar como uma marioneta que precisa de ser manipulado pelo jogador. Sem a intervenção do jogador, o avatar fica em pausa e entra num estado de inércia. Para Nogueira, a caracterização do avatar gira em torno o facto da condição de inércia. O avatar, sem o input do jogador fica num estado de inércia e fica dependente do jogador.

Portanto, iremos utilizar o termo avatar nesta dissertação, como uma entidade que o jogador pode controlar, definir, interagir com o mundo narrativo onde ele poderá influenciar o decurso dos eventos lúdicos ou narrativos num videojogo. Este avatar é simplesmente uma manifestação do jogador perante o videojogo, a sua caracterização e existência são definidas a partir do seu desempenho no videojogo em termos lúdicos. Nogueira enfatiza que “enquanto jogadores, não nos preocupamos com o que o avatar faz (como nos preocupamos no caso da personagem narrativa), mas com o que permite fazer” (p.204). Em videojogos como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Final Fantasy XIV* (2010), *Dark Souls* (2011) ou *Bloodborne* (2015) é dado ao jogador a possibilidade de criar ou escolher um avatar à sua escolha, o avatar pode ser escolhido conforme a preferência do jogador perante a diferentes atributos, que podem ser apenas cosméticos (que alteram unicamente a aparência física) ou atributos que influenciam o videojogo, tais como: Vitalidade, Resistência, Força e Habilidade, entre outros.

No videojogo, *Bloodborne* (2015), o jogador pode escolher diferentes atributos do seu avatar. Pode escolher o seu nome, idade e género (masculino ou feminino), sua história de origem (Vulgar e Medíocre, Solitário, Traumas de Criança, Passado Violento, Profissional, Veterano Militar, Nobre, Destino Cruel e Desperdício) e, consoante a sua escolha de origem, irá ter atributos que representam a sua história.

---

<sup>37</sup> Your avatar can look any way you want it to, up to the limitations of your equipment. If you're ugly, you can make your avatar beautiful. If you've just gotten out of bed, your avatar can still be wearing beautiful clothes and professionally applied makeup. You can look like a gorilla or a dragon or a giant talking penis in the Metaverse.



Figura 4 - História de origem vulgar versus origem de desperdício em *Bloodborne* (2015)

Na figura 4 podemos reparar que, conforme a escolha de história de origem, o jogador terá atributos distintos. Se ele pretender ter uma história de origem vulgar e medíocre, ele terá uma experiência mais favorável com atributos medíocres no jogo, contudo, se ele escolher a história de origem de desperdício ele irá ter atributos inferiores tornando assim o seu percurso no videogame mais difícil, mas mais desafiador.

Neste videogame, independentemente da escolha do avatar do jogador, este irá sempre fazer o mesmo percurso no videogame, a única diferença será a experiência lúdica. Em termos de narrativa, a história do jogo é imutável.

Nogueira diz que “... saber o que o avatar faz é saber o que o jogador consegue fazer com ele, uma vez que toda a lógica do jogador é claramente praxelológica: o avatar é um meio que o jogador utiliza para atingir determinados fins.” (p.206) O autor estabelece um vínculo muito claro entre o avatar e o jogador, concluindo que: “O avatar serve em grande medida para o jogador se avaliar a si mesmo, ao seu desempenho.” (p.207)

Contudo, deparamo-nos com um certo problema: em videogames há personagens que são controladas através de inteligência artificial, e não pelo jogador. Nogueira diz que:

“... num videogame existem entidades que o jogador pode controlar e outras cuja existência lhe é parcialmente alheia (uma vez que estas entidades, controladas pelo computador – pelo que se denomina geralmente inteligência artificial –, agem em respostas às ações do jogador) e que designaremos, por isso, como personagens.” (p.205)

Estes NPCs, irão ter uma função importante na teorização de empatia entre personagem e jogador. Iremos abordar o seu conceito de uma forma mais analítica e narrativa no seu próprio subcapítulo. O conceito de personagem nesta dissertação, refere-se a uma entidade no videogame que é “uma representação do sujeito com o que o espectador se pode identificar no interior de uma narrativa (ou de um jogo) e cujas ações são independentes da vontade e da intervenção do sujeito neste caso do espectador.” (p.204)

Pretendemos também realçar o facto de que um avatar pode-se transformar numa personagem ou vice-versa; iremos analisar essa transformação nesta dissertação sobre alguns exemplos onde as duas entidades se convergem. Contudo neste capítulo, apenas queremos mostrar abordagens diferentes a estas duas entidades na área de videogames.

“Numa narrativa fílmica, pelo seu lado, uma vez que a ingerência do espectador sobre o universo diegético lhe é vedada, todas as entidades escapam ao seu controlo (salvo no caso de narrativas fílmicas interativas que, em função da intervenção exigida, permitem ao espectador a influência sobre os destinos das personagens – daí que este tipo de textos se aproximem em certos casos do conceito de jogo).” (p.205)



Nogueira retrata neste excerto a diferença entre narrativas fílmicas e narrativas interativas. Num filme, nós apenas somos um espectador que vai experienciar uma narrativa sem qualquer tipo de interferência sobre o enredo e as suas personagens. O autor referencia a narrativa fílmica interativa como uma exceção. A narrativa interativa, permite ao espectador/jogador alterar o enredo da história e personagens conforme as opções que lhe são dadas. Também queremos mencionar que pode haver personagens que podem-se tornar avatares em termos de gameplay. JRPGs como *Final Fantasy XIII* (2009), o videogame dá-nos a opção de escolhermos quem controlamos, ao escolhermos a nossa personagem líder em combate, as outras personagens ficam a ser controladas por inteligência artificial para permitir ao jogador um combate mais rápido e tático. Nogueira, compara também avatar e personagem ao comparar os papéis de espectador e personagem: “uma personagem existe na narrativa e a evolução da sua existência e caracterização, no universo diegético, em nada depende do espectador. O avatar, por seu lado, é uma entidade específica dos sistemas textuais assentes na emergência: a evolução da sua caracterização e da sua existência são uma consequência da ação (o desempenho) do jogador.” (p.204) Nogueira ainda diz que é na existência de motivos que dá para distinguir uma personagem de um avatar.

“À medida que o jogo é jogado e se transforma em narrativa, o avatar transforma-se num personagem (ele muda, ele possui uma história, um início e um fim); mas mais importante à medida que o jogador joga, este age e nessa ação, ele assume como suas muitas das características da personagem...”(p.208)

Este avatar que o jogador pode controlar, é normalmente isento de qualquer personalidade. A sua função é ser um meio que o jogador utiliza para alcançar os seus objetivos no videogame. Em termos de narrativa, o avatar costuma ter um papel bastante genérico. Já o termo personagem, refere-se a uma entidade que possui uma possibilidade própria que o jogador pode ou não controlar e o jogador poderá ou não influenciar a sua personalidade e ações no videogame. Esta entidade também costuma ter a sua própria personalidade e identificação na narrativa, independentemente do tipo de jogador que está a jogar. Iremos várias vezes utilizar estes termos ao longo desta dissertação, mais especificamente nos capítulos de narrativa e interatividade. Um avatar tem a prioridade em termos lúdicos. O seu corpo vazio e a sua falta de personalidade fazem com que vários jogadores possam projetar a sua personalidade para o mesmo. Contudo, a falta de personalidade própria e um enredo genérico podem tornar a experiência de jogo pouco apelativa em termos de narrativa.

A personagem tem a superioridade em termos narratológicos. Os jogadores podem jogar com esta personagem e até criar um sentimento de identificação. Contudo, esta personagem já costuma estar definida pelos seus criadores, e podemos estar sujeitos a que vários jogadores não se sintam interessados e não criem qualquer identificação com ela. Um exemplo desta convergência é o videogame, *Horizon Zero Dawn* (2017), este videogame introduz-nos a uma personagem semiestruturada em termos narratológicos e permite ao jogador alterar alguns itens cosméticos à sua escolha. O jogador pode escolher que a personagem principal deste videogame, Aloy, seja uma personagem sem piedade, violenta e agressiva ou, ele pode escolher que a Aloy seja simpática, amiga e empática. Estas decisões não têm qualquer impacto no enredo principal no jogo. Mas, ao apresentarmos estas decisões aos jogadores (sabendo que estas podem afetar a vidas dos NPCs) eles sentem uma sensação de poder, liberdade e agência devido ao facto de terem algum impacto na narrativa do jogo, apesar do enredo principal ser imutável.





## 2.3 Narrativa

Até que ponto, a narrativa é importante num videogame? Como é que a narrativa pode ser estruturada? Qual é a diferença entre a narrativa no videogame e a narrativa no cinema e na leitura?

A narrativa de um videogame nem sempre foi um dos fatores importantes do desenvolvimento do mesmo, neste capítulo iremos ver a relevância que uma narrativa pode ter para estimular a imersão e ligação emocional entre jogadores e personagens.

Roland Barthes e Lionel Duisit em *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative* (1975) sublinham que há diferentes formas de narrativa:

“Existem inúmeras formas de narrativa no mundo. Primeiro de tudo, existem uma variedade de gêneros, que cada uma separa para uma variedade de mídia, como se todas as substâncias pudessem ser confiadas para acomodar as histórias do homem. Dentro dos veículos da narrativa está a linguagem articulada, seja ela oral ou escrita, imagens paradas ou em movimento, gestos ou uma mistura de todas estas substâncias; narrativa está presente no mito, lenda, fábulas, contos, pequenas histórias, histórias épicas, tragédia, drama, comédia, pantomimas, pinturas, vitrais, notícias locais, conversa.”<sup>38</sup>(p.237)

Josiah Lebowitz em *Interactive Storytelling for Videogames* (2011) realça que desde sempre as pessoas têm contado histórias. O que inicialmente começou com um reconto de caças e contos, eventualmente evoluiu para mitos e lendas. Algumas destas histórias tinham o objetivo de ensinar e outras serviam para alertar o perigo. Segundo Lebowitz, independentemente da nossa tribo, cultura e raça, todos os nossos antepassados tiveram uma quantidade razoável e rica de histórias. Como podemos analisar, há uma quantidade ilimitada de histórias no mundo. Cada pessoa tem a sua maneira de contar histórias, e todos de nós contamos história no nosso dia-a-dia. John Truby em *The Anatomy of Story* (2007) diz que: “Todas as pessoas conseguem contar uma história. Nós fazemos isto todos os dias. ‘Não vais acreditar no que aconteceu no trabalho’, ou, ‘Um homem entra num bar...’ Nós vemos, ouvimos, lemos e contamos milhares de histórias nas nossas vidas.”<sup>39</sup>(p.3)

Eric Zimmerman em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (2004) analisa a forma como o teorista J.Hillis Miller analisa o termo Narrativa no seu livro *Critical Terms for Literary Study* (1995). A definição do termo Narrativa é apresentada em 3 partes:

1. “A narrativa tem que ter um estado inicial, uma mudança nesse estado, e conhecimento que foi obtido a partir dessa mudança.
2. Uma narrativa não é meramente apenas uma série de eventos, mas sim uma personificação de eventos através de um médium como a linguagem. Este

---

<sup>38</sup> There are countless forms of narrative in the world. First of all, there is a prodigious variety of genres, each of which branches out into a variety of media, as if all substances could be relied upon to accommodate man's stories. Among the vehicles of Narrative are articulated language, whether oral or written, pictures, still or moving, gestures, and an ordered mixture of all those substances; narrative is present myth, legend, fables, tales, short stories, epics, history, tragedy, drama [suspense drama], comedy, pantomime, paintings (in Santa Ursula by Carpaccio, for instance), stained-glass windows, movies, local news, conversation.

<sup>39</sup> EVERYONE CAN TELL a story. We do it every day. "You won't believe what happened at work." Or "Guess what I just did!" Or "A guy goes into a bar ..." We see, hear, read, and tell thousands of stories in our lives.

componente da definição referencia o aspeto representacional de uma narrativa.

3. E por último, a representação é constituída através de padrões e repetições.”<sup>40</sup>(p.156)

É importante enfatizar que a análise de narrativas pode variar conforme o meio de comunicação, contudo, no nosso caso, pretende-se analisar as semelhanças entre alguns conceitos dos textos literários e de cinema para examinarmos a sua aplicação na área de videojogos. Seymour B. Chatman em *Story and Discourse in Fiction and Film* (1980) diz que “Teoria Estruturalista discute que cada narrativa tem duas partes: uma história, o conteúdo ou uma série de eventos (ações, acontecimentos), e também o que podem ser chamadas de existentes (Personagens, Cenário); e um discurso, que é, uma expressão, que é o meio de como o conteúdo é comunicado.”<sup>41</sup>(p.19)

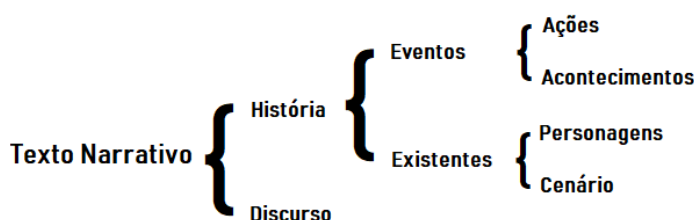


Figura 5 - Diagrama proposto por Chatman

Chatman analisa a forma como os formalistas Russos fizeram a distinção entre história e plot. Consoante os teóricos, história são os componentes de uma história básica, é a junção dos eventos relacionado com a narrativa. Já o plot, é a história dita ao ligarmos todos os eventos. É com plot que o leitor fica consciente do que aconteceu na história. História é a história da narrativa sem contexto, já a partir do plot o leitor percebe o porquê de tais eventos terem acontecido.

Bordwell, Thompson e Smith em *Film Art na Introduction* (2017) aproximam narrativa e história de uma maneira diferente de Chatman, mas bastante semelhante: “Típicamente, uma narrativa começa numa situação; uma série de alterações que ocorrem através do padrão causa e efeito; finalmente, esta nova situação surge que traz

---

<sup>40</sup> 1. A narrative has an initial state, a change in that state, and insight brought about by that change. You might call this process "events" of a narrative.

2. A narrative is not merely a series of events, but a personification of events through a medium such as language. This component of the definition references the representational aspect of narrative.

3. And last, this representation is constituted by patterning and repetition. This is true for every level of a narrative, whether it is the material form of the narrative itself or its conceptual thematics.

<sup>41</sup> Structuralist theory argues that each narrative has two parts: a story (*histoire*), the content or chain of events (actions, happenings), plus what may be called the existents (characters, items of setting); and a discourse (*discours*), that is, the expression, the means by which the content is communicated.

o final da narrativa.”<sup>42</sup> (p.73) Os autores ainda realçam que a compreensão do leitor à história depende do seu engajamento e compreensão dos eventos. Se o leitor for exposto a eventos aleatórios sem contexto, então dificilmente irá perceber o plot da história.

Analisemos agora este exemplo: Um homem chora, e adormece na sua cama. Vários copos partem-se. Alguém bate à porta. Temos dificuldade ao perceber esta narrativa, porque somos incapazes de determinar como os eventos estão interligados através de casualidade ou tempo ou espaço. Consideramos agora uma nova descrição destes eventos: Um homem tem uma horrível discussão com a sua mulher. Ele vai para a sua cama e começa a chorar ao pensar no que foi debatido. De manhã, o homem acorda, ainda num estado de fúria, ele atira vários copos ao chão. A vizinha bate à porta para perguntar se está tudo bem.

Chatman explica as diferenças entre plot e história com um argumento que é frequentemente citado do romancista E.M. Forster. O Rei morreu e a Rainha Morreu. Este exemplo seria apenas uma história, isto porquê nós não sabemos o porquê de ter acontecido, apenas temos os factos. Já o exemplo de: O Rei morreu e a Rainha morreu de desgosto seria um plot. Ao sabermos que a rainha morreu de desgosto, descobrimos o porquê da sua morte e esta história passa a ser um plot. O autor ainda realça que um plot exige inteligência e memória, já o fator da curiosidade só nos consegue levar até à história. Resumidamente, com uma história a audiência fica curiosa com o "e depois?" enquanto num plot nós perguntamos o "porquê" da história.

Não iremos aprofundar muito sobre plot e história, mas iremos agora analisar como as histórias têm vindo a ganhar importância na área dos videojogos e como se destacam de outros *media*.

Ao termos um número elevado de histórias à nossa disposição fez com que ficássemos exigentes com as histórias que nos são apresentadas. Se uma história não estiver bem escrita ou tiver personagens e situações de que não gostamos, porque é que deveríamos de gastar tempo a ler, ver ou jogar?

Voltando à análise de narrativas, iremos agora analisar a estrutura de Chatman para o texto narrativo. Para o autor, um texto narrativo inclui a história, que pode ser dividida em duas categorias: Eventos e Existentes. A entidade eventos refere-se a acontecimentos que podem ocorrer na narrativa, ou seja:

“Eventos são ações ou acontecimentos. São ambos mudanças de estado. Uma ação é uma mudança de estado que é conduzido através de um agente ou algo que afeta um paciente. Se uma ação for significativa para o *plot* então o agente ou o paciente é determinado como uma personagem”. <sup>43</sup>(p.44)

O autor realça que nas narrativas clássicas os eventos ocorrem em distribuições, onde estes estão interligados através de relações de causa e efeito. E mesmo que estes não estejam interligados, nós deduzimos que existe alguma relação em que só iremos descobrir mais tarde. Pode haver situações que aparentemente não fazem sentido da narrativa, contudo à medida que o leitor avança na história, estes eventos serão explicados.

---

<sup>42</sup> Typically, a narrative begins with one situation; a series of changes occurs according to a pattern of cause and effect; finally, a new situation arises that brings about the end of the narrative.

<sup>43</sup> But what is an event, in the narrative sense? Events are either actions (acts) or happenings. Both are changes of state. An action is a change of state brought about by an agent or one that affects a patient. If the action is plot-significant, the agent or patient is called a character.

Um dos aspetos mais importantes numa narrativa é o efeito de casualidade, consideramos outra vez o exemplo de Forster. O rei morreu e a rainha morreu, esta expressão é apenas uma mera história. Mas, se voltarmos ao *plot* que Forster utilizou como exemplo – o rei morreu e a rainha morreu de tristeza – o facto de a rainha ter morrido de tristeza adicionou casualidade. Ainda assim, Chatman diz que “um dos aspetos interessantes é que a nossa mente inveteradamente procura estrutura, e ela irá nos providenciar se for necessário.”<sup>44</sup> (p.45)

Chatman sublinha esta capacidade dos leitores e realça que estes vão assumir que: “O rei morreu e a rainha morreu’ significa uma espécie de ligação casual, e que a morte do rei tem alguma ligação com a morte da rainha.”<sup>45</sup> (pp.45-46) Casualidade faz com que leitores/jogadores queiram saber o porquê do acontecimento, como foi causado e que efeito irá ter na narrativa.

Iremos agora analisar uma das estruturas que é utilizada na área de cinema. Esta é a estrutura de 3 atos. Lindley em *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling* (2003) descreve esta estrutura da seguinte forma:

“Esta estrutura de 3 atos inclui um protagonista central, um conflito que envolve um dilema moral, um segundo ato que é impulsionado por uma falsa resolução deste dilema, e um terceiro ato onde este dilema é finalmente resolvido através de um ato que reafirma moralidade. Cada ato nesta estrutura atinge um ponto de crise, e sua resolução impulsiona o enredo para o próximo ato, ou a resolução final.”<sup>46</sup> (pp. 204, 205)

Trottier, em *Screenwriter’s Bible* (2014), sublinha que tradicionalmente, o início ocupa 25% da História, o meio 50% e o fim 25%.

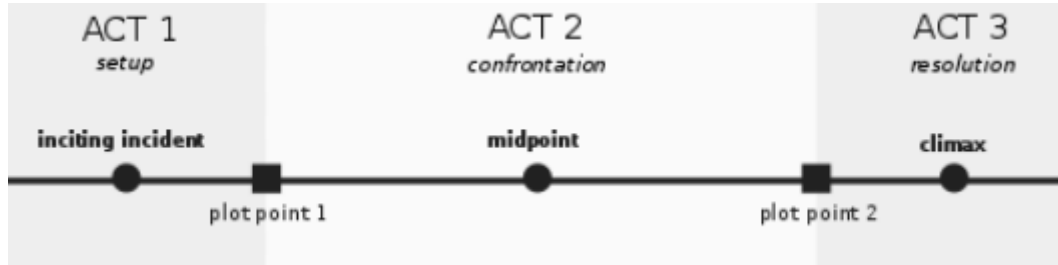


Figura 6 - Estrutura de 3 Atos

Esta estrutura serve mais como uma instrução para ajudar escritores a planear a sua narrativa. A sua utilização não é obrigatória e existem múltiplas estruturas que servem o mesmo ou um semelhante propósito. Como Aristóteles mencionou, uma tragédia contém um começo, meio e fim, e esta estrutura serve para organizar estes três atos a partir de eventos e personagens. Os eventos são, mais uma vez, os acontecimentos e as ações que

<sup>44</sup> But the interesting thing is that our minds inveterately seek structure, and they will provide it if necessary.

<sup>45</sup> (...) readers will tend to assume that even "The king died and the queen died" presents a causal link, that the king's death has something to do with the queen's.

<sup>46</sup> This three-act restorative structure includes a central protagonist, a conflict involving a dilemma of normative morality, a second act propelled by the false resolution of this dilemma, and a third act in which the dilemma is resolved by an act that reaffirms normative morality. Each act within the three-act structure culminates in a point of crisis, the resolution of which propels the plot into the following act, or to the final resolution

fazem com o que o enredo avance na história. Estes eventos estão organizados de forma sequencial e sua ordem pode ser linear ou não-linear. Os existentes são as personagens e cenário que são modificados e influenciados de certa forma pelo enredo. Normalmente, as personagens que nos são apresentadas no primeiro ato sofrem alterações/mudanças até ao terceiro ato.

Na área dos videojogos, à área da narrativa tem atualmente recebido cada vez mais atenção no seu processo de desenvolvimento. Outrora, Lebowitz diz que “as histórias na maior parte dos videojogos era uma simples variação de ‘salvar a princesa’ ou salvar o mundo de um ‘vilão maligno.’” <sup>47</sup>(p.18)

Lebowitz sublinha que os videojogos oferecem uma experiência audiovisual bastante semelhante às séries de TV e filmes. O videojogo contém sets (níveis), atores (personagens), vozes (interpretadas por pessoas), músicas e efeitos visuais. Consoante o videojogo e os recursos da equipa, um videojogo pode ter uma duração de horas ou centenas. O autor realça que nos videojogos, uma pequena porção de tempo é ocupada com história. Videojogos costumam ter exploração, luta, resolução de puzzles e entre outros. Contudo, é importante enfatizar que com a sua duração extensa, os videojogos permitem estabelecer enredos e personagens mais complexas do que filmes e séries de televisão. Concordamos com esta análise de Lebowitz, de facto há videojogos com enredos e personagens bastante complexas devido à duração extensa e qualidade do mesmo.

Contudo, como é que podemos estabelecer este envolvimento dramático que procuramos? A ligação emocional entre jogador e personagens? É preciso algum cuidado especial ao criar uma personagem? **Iremos agora apresentar alguns arquétipos apresentados por dois autores, Vladimir Propp e Josiah Lebowitz.** Vladimir identificou 8 diferentes tipos de personagem que são utilizados em fábulas e mitos. Já o autor Josiah Lebowitz identifica vários arquétipos que são utilizados em videojogos. **Iremos analisar as semelhanças entre as duas abordagens e as vantagens de utilizarmos os arquétipos na construção de uma narrativa, e por fim iremos analisar como estes podem ser utilizados para criar empatia.**

### 2.3.1 Arquétipos

Arquétipos, são de certa forma, uma espécie de modelo de personagem que pode ser utilizado e alterado para encaixar numa narrativa. **Da mesma forma que a estrutura em 3 atos nos ajuda a organizar uma narrativa, os arquétipos auxiliam a criação de personagens. Arquétipos são totalmente opcionais e podem ser alterados conforme os desejos do autor. Lebowitz diz que** “existem centenas de arquétipos diferentes em storytelling, apesar de alguns serem mais comuns do que outros estes podem ser combinados em um arquétipo único e amplo.”<sup>48</sup> (p.81).

---

<sup>47</sup>(...) stories in most games tended to be simple variations of the “rescue the princess” or “save the world from the evil villain” themes.

<sup>48</sup> There are hundreds of different archetypes used in storytelling, though some are far more common than others and many can be combined into a single broader archetype.

Vladimir Propp, em *The Russian Folktale* (2012), fala sobre as funções que as personagens podem ter numa fábula: herói, Ajudante, Vilão, Herói falso, Doador, Expedidor e Princesa.<sup>49</sup>

O herói é dos arquétipos mais comuns nas fábulas, é a personagem que derrota o vilão e casa com a princesa. A personagem Link do mundo *Legend of Zelda* pode ser integrada neste arquétipo, Link na maioria dos jogos tem como objetivo único de salvar a princesa e derrotar o vilão, Ganon.

O arquétipo de ajudante consegue ser facilmente transportado para videogames, visto que o seu objetivo é ajudar o herói na sua missão. Normalmente, a sua ajuda envolve a participação na luta contra o vilão. Na maioria dos *JRPGs*, principalmente na saga *Final Fantasy*, existem vários ajudantes que apoiam o herói na sua missão de derrotar o vilão.

O arquétipo de vilão é outros dos mais comuns, é a personagem que tem a princesa presa e tem uma aparência misteriosa e sombria. Normalmente o vilão e o herói têm bastantes diferenças na sua aparência e personalidade, para mostrar a sua divergência. Em videogames, a personagem Ganon do mundo *Legend of Zelda* encaixa neste arquétipo.

O arquétipo de doador também é facilmente transportado para videogames, e até podemos dizer que é bastante utilizado. Este arquétipo tem como função oferecer ajuda ao herói. Esta ajuda pode ser através de objetos ou informação para a sua missão. Em videogames existem múltiplos doadores em diferentes tipos de videogames, principalmente em *RPGs*. Ao fazermos missões somos recompensados com vários objetos e, em alguns casos, são NPCs que nos dão a missão e uma recompensa pela mesma. Exemplo: *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015)

O arquétipo de expedidor também é bastante comum em videogames e contém muitas semelhanças com o arquétipo de doador. Este arquétipo em vez de dar uma recompensa e uma ajuda na missão, este convida de certa forma o herói a derrotar o mal. Em videogames temos o exemplo de *Devil May Cry V* (2018) o expedidor (V) informa o herói (Dante) do mal (Urizen) que existe que está a tentar conquistar o mundo.

O arquétipo de princesa é mais utilizado em fábulas do que necessariamente em videogames. Esta personagem serve para dar incentivo ao herói na sua missão. A princesa costuma estar normalmente presa por o vilão e precisa de ser salva pelo herói. Mais uma vez, a saga *Legend of Zelda* utiliza este arquétipo com a sua princesa, Zelda. A princesa (Zelda) está emprisionada pelo vilão (Ganon) e tem de ser salva pelo herói (Link). No entanto, há variações a este arquétipo que são relativamente comuns em videogames, como um irmão, um pai ou um amigo em perigo.

Achamos que o arquétipo de falso herói não é muito utilizado na narrativa de videogames. O falso herói refere-se a uma personagem que costuma aparecer normalmente no terceiro ato da história e que tenta ficar com os triunfos do herói. Eventualmente, esta personagem é exposta como um impostor e é devidamente punida. É importante mencionar que este arquétipo até pode existir em algumas narrativas de videogames, contudo, o seu uso é relativamente raro.

A narrativa em videogames tem evoluído conforme a passagem do tempo e das gerações. A narrativa clássica de salvar a princesa e impedir o vilão que destrua o mundo tem perdido popularidade e tem dado lugar a narrativas com personagens mais realistas. Portanto, iremos agora analisar os arquétipos de Jung conforme Falcão e de seguida iremos analisar também os arquétipos de Lebowitz. Para concluir iremos examinar dois

---

<sup>49</sup> Hero, The Helper, The Villain, False Hero, The Donor, The Dispatcher, The Princess.

termos importantes que irão ser utilizados ao longo desta dissertação: Drama e Melodrama em contexto narrativo.

Léo Falcão em *O Discurso Lúdico: Um Estudo Sobre Jogos e Narrativa* (2015) analisa a forma como Carl Gustav Jung analisa arquétipos. O autor sublinha que:

“Os arquétipos são substratos psíquicos formativos da personalidade, e são aplicados no contexto dramático para verificar a formação da identidade psicológica de um personagem, aferindo lhe verossimilhança no comportamento. No discurso narrativo, eles são organizados de acordo com funções desempenhadas na história, cujas ações são intuídas por características específicas.” (p.26)

HERÓI	MENTOR	ARAUTO	ALIADO	PROTEGÉ
Projeção/Identificação Percepção (conflito) Busca (equilíbrio) Talento Habilidade Superação Altruismo Sacrifício Perserverança	Sabedoria Experiência Didática Disciplina Liderança Inspiração Encorajamento	Revelação Convocação Imposição / Coerção Informação Motivação	Lealdade Habilidade Superação Altruismo Sacrifício Perserverança Solidariedade	Afeição Fragilidade Passividade
SOMBRA	ANTAGONISTA	GUARDIÃO DE LIMAR	CAMALEÃO	PÍCARO
Projeção/Identificação Oposição Reflexo Habilidade Perserverança Subserviência	Projeção/Identificação Oposição Reflexo Liderança Habilidade Perserverança Egoísmo	Confrontação Obstáculo Desafio Indiferença	Ambigüidade Dúvida Inconstância Ausência	Caráter Cômico Inabilidade Espirituosidade

Figura 7 - Os arquétipos de Carl Jung analisados por Falcão

A figura acima referida são os arquétipos de Jung que Falcão analisa. Como já referimos anteriormente, estes arquétipos servem como modelo para a criação de personagens numa narrativa. Os arquétipos são: Herói, Mentor, Arauto, Aliado, Protege, Sombra, Antagonista, Guardiã de Limiar, Camaleão e Pícaro. Cada arquétipo contém traços específicos para simular o arquétipo que o autor quer transmitir.

Iremos agora analisar os termos Drama e Melodrama em contexto narrativo de videojogos. Estes são conceitos bastante polissémicos que podem ter diferentes significados conforme a sua área. Iremos nesta dissertação utilizar os conceitos narrativos definidos por Josiah Lebowitz no seu livro *Interactive Storytelling for Videogames* (2011), Lebowitz aproxima-se destes conceitos de certa forma:

“Essencialmente, uma história melodramática inclui entidades e estereótipos já claramente definidos de Bom e Mau (Alguns que até parecem bastante ridículos). Por exemplo, um clássico herói melodramático vai se vestir todo de branco e vai ser um santo perfeito, cavalheiro e vai mostrar compaixão com todas as pessoas que se encontra, ele não vai ter pensamentos e vícios egoístas. O seu inimigo, o clássico vilão melodramático, vai se vestir todo de preto vai ter



um monóculo e um bigode e vai ser totalmente vil, mau, e desonesto em todas as suas ações.”<sup>50</sup>(p.110)

Portanto nesta dissertação o termo Melodrama refere-se a um gênero em que as personagens que são tendencialmente mais unidimensionais, pendendo para o bem ou para o mal. O termo Drama, consoante Lebowitz, já envolve em termos personagens com múltiplas características e defeitos que divergem de Melodrama.

Iremos agora, analisar alguns arquétipos que Lebowitz encontrou em diferentes narrativas de videogames, e veremos em como divergem dos tipos de personagens de Vladimir Propp. Estes arquétipos são os seguintes: O herói jovem, o herói relutante, o melhor amigo, a pessoa especial, o mentor, o veterano, o Jogador, a sedutora, o criminal, o vilão frio e calculador.<sup>51</sup>

O arquétipo de herói jovem é semelhante ao arquétipo de Propp. Lebowitz diz que este arquétipo é uma personagem jovem tem entre 12 a 25 anos e está desejoso de provar o seu valor no mundo e ir para a aventura. Ele tende a ser uma personagem carismática, entusiástica, otimística e normalmente ajuda quem precisa. Como exemplos temos Oliver de *Ni no Kuni: The Wrath of the White Witch* (2011), Vaan de *Final Fantasy XII* (2006) e Phoenix Wright de *Ace Attorney: Phoenix Wright* (2001).

O arquétipo de herói relutante é oposto do herói jovem, é alguém que não tem interesse na aventura e que gosta de estar sozinho. Lebowitz diz que este herói é forçado ir para a aventura contra sua própria vontade. Apesar desta personagem não ser muito amigável inicialmente, ela eventualmente fica mais amigável conforme o jogador avança no plot do jogo. Como exemplos temos Dante de *DmC – Devil May Cry* (2013) e Cloud de *Final Fantasy VII* (1997).

O arquétipo de melhor amigo refere-se a uma personagem que nunca sai do lado do herói. O autor enfatiza que esta personagem é entusiástica que providencia um certo balanço para o herói. Este arquétipo faz com que o herói por vezes considere as suas ações. Se o melhor amigo e herói não forem relacionados, eles podem eventualmente apaixonar-se ao longo da história. Como exemplos temos North de *Detroit: Become Human* (2018), Clank de *Ratchet and Clank* (2002) e Rikku de *Final Fantasy X* (2001).

O arquétipo de pessoa especial pode referir-se a um herói, vilão ou qualquer outro tipo de personagem onde este costuma ser jovem e misteriosa. Lebowitz realça que esta personagem costuma andar sozinha no mundo e possui um poder ou habilidade especial. Ela costuma viver sozinha e anda constantemente a fugir. Como exemplos temos Aeris de *Final Fantasy VII* (1997) e Pandora de *God Of War 3* (2010).

O arquétipo de mentor refere-se a uma personagem que tem mais experiência do que o herói, seja em combate ou na vida. É esta personagem que treina o herói e prepara-o para a aventura. O autor enfatiza que normalmente este mentor costuma ser um antigo herói, e espera que o novo herói consiga completar as missões que ficaram por concretizar. Este arquétipo acredita totalmente no herói e está disposto a sacrificar-se para garantir o seu sucesso. Como exemplos temos Auron de *Final Fantasy X* (2001) ou Arthur de *Red Dead Redemption 2* (2018).

---

<sup>50</sup> Essentially, a melodrama is a story that features clearly defined and highly stereotypical good and evil roles (often so much so that they're rather ridiculous). For example, a classic melodramatic hero will dress all in white and be the perfect saint and gentleman, kind and compassionate to everyone he meets, without any selfish thoughts or vices. His enemy, the classic melodramatic villain, will dress in black with a monocle and curly mustache and be completely mean, rotten, and dishonest in everything he does.

<sup>51</sup> The Young Hero, The Reluctant Hero, The Best Friend, The Special Person, The Mentor, The Veteran, The Gambler, The Seductress, The Hardened Criminal and The Cold Calculating Villain.



O arquétipo de veterano refere-se a uma personagem que já lutou imensas batalhas. Esta personagem é resistente, prática e foca-se principalmente em completar a sua missão. Se ele não for o herói, então ele irá ajudá-lo fisicamente e psicologicamente. O autor diz que este arquétipo costuma ser uma personagem solitária que vive cada dia como fosse o seu último. Como exemplos temos Big Boss de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004), Kratos de *God Of War* (2018) e Sully da franquia *Uncharted* (2007-2017).

O arquétipo de jogador refere-se a uma personagem que leva a sua vida com um jogo. Esta personagem aceita trabalhos como um desafio e junta-se a pessoas que acha que são interessantes. O autor realça que este arquétipo pode ajudar tanto o protagonista ou o antagonista. Esta personagem costuma mudar de facção para garantir que fica no lado vencedor. Como exemplo temos Setzer de *Final Fantasy VI* (1994) e Joshua em *The World Ends With You* (2007).

O arquétipo de sedutora refere-se a uma personagem que utiliza a sua aparência e charme para obter o que quer. Esta personagem costuma ser feroz e ciumenta e não mostra piedade a ninguém. O autor enfatiza que esta personagem usa a sua aparência física em conjunto com o seu charme para cumprir os seus objetivos. Apesar de ser uma personagem manipuladora, esta é uma personagem com um passado traumático que apenas quer ser amada e vista pela sua personalidade. Como exemplo temos Eva de *Metal Gear Solid 3* (2004), Chloe de *Uncharted 2 – Among Thieves* (2009) e Franziska Von Karma de *Ace Attorney: Justice for All* (2002).

O arquétipo de criminoso refere-se a uma personagem que consegue obter qualquer item e fazer qualquer ação, desde que o preço seja satisfatório. O autor diz que esta personagem costuma ser aproveitadora e só trabalha conforme o valor monetário da missão. Como personagens que trabalham maioritariamente por razões monetárias destacamos Cloud de *Final Fantasy VII* (1994) e Geralt da franquia *The Witcher* (2007-2014).

E por último, temos o arquétipo de vilão frio e calculador. O autor diz que esta personagem costuma ser bastante inteligente e cruel. Quando esta tem um objetivo específico, ela não hesita em destruir alguém ou qualquer coisa que esteja no seu caminho. Esta personagem constrói os seus planos durante anos e vê-se como uma entidade superior em relação às outras personagens. Como exemplo temos Barthandelus de *Final Fantasy XIII* (2009) e Arkham de *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* (2005).

Lebowitz (2011) refere ainda algumas vantagens ao utilizarmos arquétipos:

“Ao baseares as tuas personagens num arquétipo já existente, ajuda-te a garantir que os seus pensamentos, personalidades e ações fiquem consistentes com o que normalmente já é utilizado na área, e isto é uma ferramenta importante porque ajuda-nos a criar personagens que pareçam reais e credíveis.”<sup>52</sup>(p.84)

O autor reforça mais uma vez que estes arquétipos, podem ser totalmente customizados e que não são necessariamente estáticos. Ou seja, uma personagem com um arquétipo de mentor irá ajudar o herói ao longo da sua jornada, mas poderá eventualmente ser um vilão e apenas estar a treinar o herói para uma finalidade específica. Existem inúmeros exemplos de misturas destes arquétipos definidos por Lebowitz, que podemos identificar em algumas narrativas de videojogos.

---

<sup>52</sup> Basing your characters around an existing archetype helps you ensure that their thoughts, personalities, and actions remain consistent with what they're supposed to be, which is an important part of making characters seem real and believable.

Iremos agora analisar a teoria da catarse e como Aristóteles a utilizava para estabelecer uma ligação emocional entre a audiência e as suas personagens. Na tradução realizada por George Whalley ao livro de Aristóteles, *Poetics*. Whalley analisa e explica como a tragédia e a mimeses eram utilizadas para purificar as emoções de pena e medo para criar uma descarga emocional na plateia. A sua utilização está bastante próxima do tema desta dissertação, uma ligação emocional entre personagens e jogadores, e, por isso iremos agora analisar algumas categorias de Aristóteles.

### 2.3.2 Mimese

Chegámos mais uma vez a um termo bastante polissémico, **a Mimese**. Whalley refere que os filósofos Aristóteles e Platão têm ideias diferentes sobre o mesmo. O autor realça que Aristóteles nunca define este termo e que ele simplesmente o usa de diferentes estas maneiras, onde algumas são bastante semelhantes às de Platão. Whalley em *Aristotle's Poetics* (1997) resume a forma como Aristóteles define e utiliza o conceito de *Mimesis* da seguinte forma:

“*Mimesis* para Aristóteles é algo como de faz-de-conta(...) Mesmo assim, mimeses não é o mesmo do que faz-de-conta, contudo ele aponta para fazer com que nos acreditarmos em certas coisas” “A nossa resposta perante *Mimesis* pode envolver faz-acreditar, tão longe que parece nós estamos em conjunto com o artista – como por exemplo um adulto entra num jogo de crianças de fazer-acreditar. Mas o que o artista Aristoteliano faz para nos imergir, é que nós aceitamos um certo nível de verdade do seu trabalho. – Isto é o coração de *Mimesis*”<sup>53</sup>(pp.xxii-xxiii)

O autor sublinha que a tragédia é uma imitação de uma ação, e essa é atuada a partir de um grupo de atores que têm de ter a personagem e elenco na cabeça. O enredo, também é uma imitação de ação e são as personagens que nos permitem atribuir certas qualidades aos atores. O autor refere que para criar uma tragédia para um grupo de diferentes pessoas é preciso os seguintes elementos: Plot, personagens, diálogo, pensamento, espetáculo e criação de músicas. No âmbito da tragédia, destacamos alguns aspetos que vão ser importantes em fases mais adiantadas da nossa análise: **Plot, personagens e diálogo**.

Para Aristóteles, *Opsis* (espetáculo) refere-se aos aspetos. “*Opsis* aplica-se primariamente às máscaras e costumes.”<sup>54</sup>(p.70) O autor realça que *Opsis* pode de facto afetar os nossos sentimentos. Contudo, este é um dos elementos menos importantes para a criação de uma tragédia visto que o seu efeito se mantém mesmo que não haja público ou atores.

Consoante Aristóteles, a criação de músicas são um componente essencial para a criação de uma tragédia. As músicas são utilizadas para contar os eventos da tragédia e os atores cantam as mesmas. Por isso, faz sentido que esta componente seja essencial na tragédia aristotélica. Este aspeto é também de grande importância para a imersão sensorial, tal como foi abordado em capítulos anteriores.

---

<sup>53</sup> Mimesis in Aristotle is something like make-believe. Walton has shown how useful a model there is in child's play for understanding the various arts Aristotle considers mimetic ... Still, mimesis is not the same as make-believe, though it does aim to make us believe certain things. Our response to mimesis may involve make-believe, in so far as we are in cahoots with the artist - like adults joining a child's game of make-believe. But what the Aristotelian artist does to draw us in, so that we accept at some level the truth of his work, and are moved by it - that is the heart of mimesis.

<sup>54</sup> Opsis applies primarily to the masks and costumes.

O termo *Mimesis* ou simplesmente, mimeses, para esta dissertação é um processo que imitação/representação de personagens fictícias com a realidade. Iremos agora analisar o processo da *Catarse* que foi estudado por Aristóteles.

### 2.3.3 *Catarse*

Aristóteles diz nos que uma imitação de uma ação numa tragédia, através de medo e da pena, faz-nos sentir várias emoções, onde estas no fim são purificadas.

Jonathan Lear explica-nos, em *Katharsis* (1988), como o poeta trágico consegue despertar e libertar algumas emoções reprimidas num meio seguro:

“O poeta trágico desperta em nós, o facto que há algumas possibilidades emocionais que ignoramos na nossa vida normal. Por um lado, estas possibilidades são remotas, por isso não é completamente irracional ignorá-las na nossa vida normal; por outro lado, elas realçam a ideia que na nossa vida normal nós vivemos “dentro de um plano”: e elas despertam o nossos desejo para experienciarmos uma vida fora deste plano.”<sup>55</sup>(p.324)

O autor realça que a poesia trágica consegue fornecer uma arena onde esta nos permite imaginar as emoções trágicas numa experiência. Esta experiência permite libertar estas emoções reprimidas num meio seguro. Este tipo de histórias dramáticas pode, de facto, provocar e libertar sentimentos fortes. Essas experiências podem ocorrer ao lermos um livro, vermos um filme ou jogarmos um videojogo. Claro que cada meio terá os seus pontos fortes e fracos, mas nesta dissertação iremos atentar especificamente ao meio dos videojogos.

Joe Sachs, em *Aristotle Poetics* (2006) diz que:

“Os nossos sentimentos de medo avisam gradualmente que uma escolha bela e original não irá ter um desfecho feliz, já o nosso sentimento de pena diz nos que não havia outra maneira decente de escapar a essa escolha.”<sup>56</sup>(p.13)

O autor sublinha que para sentirmos o efeito de tragédia, então o nosso sentimento de pena não pode ser apenas uma sensação de injustiça e o nosso medo não pode sugerir que o malfeitor aprendeu uma lição. A análise de Sachs diz nos que, para que a tragédia funcione, o nosso sentimento de pena não pode ser apenas uma injustiça simples no mundo e também não nos pode levar a sentir empatia com o malfeitor.

### 2.3.4 *Tragédia*

Como já mencionámos, tragédia é um processo de imitação/representação da vida. A transmissão dos sentimentos de medo e pena da audiência é baseado em vermos uma personagem a falhar ao tentar fazer algo admirável. Sachs diz que a ligação entre pena e medo na tragédia produz uma imagem de um ser humano que está a ser

---

<sup>55</sup> The tragic poet awakens us to the fact that there are certain emotional possibilities which we ignore in ordinary life. On the one hand, these possibilities are remote, so it is not completely unreasonable to ignore them in ordinary life; on the other hand, they lend content to the idea that in ordinary life we are living "inside the plain": and they fuel our desire imaginatively to experience life outside the plain.

<sup>56</sup> Our feelings of fear tell us, with a gradually increasing sense of inevitability, that an original beautiful choice can have no good outcome, while the sense of undeserved suffering in our feelings of pity tell us that there was no decent way to avoid that choice.

simultaneamente, a causa e a vítima da sua própria destruição. Estas histórias trágicas conseguem afetar diferentes grupos de espectadores devido ao facto de abordarem temas que manifestam em toda a humanidade.

Whalley enfatiza que para uma tragédia ser bem-sucedida, os seus acontecimentos têm de ser prováveis ou necessários. “Esta necessidade não pode ser imposta simplesmente através de um *allien* que consegue esmagar o esforço humano ou o poder do destino.”<sup>57</sup>(pp.xxv - xxvi) O autor ainda sublinha que estes acontecimentos precisam de ser naturais e humanos. Estes não podem ser simplesmente impostos por um poder maior e têm de fazer sentido com as personagens e a história.

Whalley refere que Aristóteles tinha alguns conhecimentos sobre tragédias através das suas experiências pessoais. As tragédias lidam com problemas sombrios e fortes da nossa experiência, tais como: vida, morte, lei, responsabilidade, liberdade e necessidade. Consoante Aristóteles, a partir do momento que fazemos justiça com as nossas mãos, nós deixamos de ser humanos, e é a partir destes atos imorais que nos separamos da nossa natureza humana. “Uma certa qualidade de consciência moral é precisa na pessoa a qual poderá acontecer uma tragédia, e um certo nível de força; e só pode acontecer sobre algo que realmente interessa, por exemplo um desafio com alguém que lhe é relacionado por sangue ou outra ligação humana primordial.”<sup>58</sup>(p.25)

Whalley, realça a importância de uma boa atuação dos actores. A representação do ato imoral das personagens é essencial para que a representação da tragédia seja bem-sucedida. Se o *plot* trágico for forçado através de uma entidade divina ou algo como o destino, os sentimentos de pena e medo podem não ser despertados na audiência. A tragédia grega despoleta estes sentimentos devido ao facto de sentirmos pena e medo com as personagens e os seus erros, e são estes erros que fazem com que a audiência ganhe empatia com as personagens:

“As pessoas envolvidas, na peça, têm de ser do tipo de pessoas para as quais a tragédia possa acontecer; Pelo menos uma delas tem de ser capaz de fazer uma escolha moral irreversível, e também de ser capaz, de fazer um erro desastroso em pelo menos uma das suas escolhas morais, e ainda assim tem de ser uma escolha moral, não pode ser apenas um acidente ou a “vontade dos deuses” ou simplesmente “destino.”<sup>59</sup>(p.26)

**Whalley defende que é com histórias trágicas que aprendemos algo sobre nós mesmos, a natureza e a nossa vida.** Ao empatizarmos com estas personagens, podemos libertar algumas das nossas emoções reprimidas e libertá-las num mundo fictício representado em qualquer tipo de arte, seja a literatura, o cinema, o teatro ou os videojogos. Whalley realça que “a base principal de uma tragédia é a ignorância, e a sua realização deve ter conduzido ou ameaçado um ato em que contraria uns instintos morais de um homem.”<sup>60</sup>(p.104) É esta ignorância do herói na tragédia que faz com que a mesma seja possível.

---

<sup>57</sup> But the necessity involved here is not imposed by an alien power crushing human endeavor.

<sup>58</sup> A certain quality of moral awareness is required in the person this can happen to, and a certain degree of strength; and it can happen only over something that really matters, such as the defiance of blood-relationship or some other primordial human bond.

<sup>59</sup> The people involved have to be the sort of people that such things can happen to; at least one of them has to be capable of irreversible moral choice and yet capable of making a disastrous mistake in at least one of his moral choices, and it still has to be a moral choice, not just an accident or "the will of the gods" or "Fate."

<sup>60</sup> "The ultimate root of tragedy is ignorance, and its actualization must have led or threatened to lead to an act which runs counter to man's deepest moral instincts" (Argument, 420).

São os seus erros humanos que fazem com que ele passe por diferentes fases, até chegar à inevitável conclusão.

Whalley diz que “O *plot* é a sequência de eventos que em um sentido delinea a ação (as ações que conseguem produzir o fim); e as pessoas envolvidas na ação delinham a ação ao ser o tipo de pessoas que conseguem iniciar tal eventos e deixarem com que estes aconteçam”. <sup>61</sup>(p.26) Ou seja, são os atores, a partir da sua atuação, que fazem com que a história avance. No *plot* trágico grego, Whalley esclarece que há fases distintas: *Peripeteia*, Reconhecimento e *Pathos*. É esta a base das tragédias gregas, são estes os três elementos que fazem com o que o *plot* trágico seja possível. Vamos agora falar sobre estas diferentes fases no *plot* de uma tragédia grega e no modo como estas podem ser usadas para estabelecer empatia com as personagens.

A *peripeteia*, significa “uma mudança súbita de destino ou de direção”. <sup>62</sup>(p.86) O Reconhecimento é uma “alteração de não saber para saber, em termos de amor ou ódio [entre uma relação de sangue] a uma personagem que ficou marcada por sucesso ou desastre.” (p.87) Já o “*Pathos* é um ato destrutivo ou doloroso, como por exemplo as mortes num palco de teatro, paroxismos de dor, feridas e todo o tipo de coisas.” <sup>63</sup>(p.xviii)

Quando falamos de *peripeteia* na tragédia grega, falamos sobre uma alteração de eventos súbita, quando parecia estar a correr tudo bem para o nosso protagonista é lhe imposto um evento que faz com que algo trágico aconteça, ele próprio pode causar este acontecimento (sem o seu conhecimento) ou, pode lhe ser imposto por uma entidade superior. É a partir deste elemento, que a tragédia se começa a desenrolar e algo terrível acontece ao protagonista, onde este costuma ser um membro da alta sociedade.

O segundo elemento implica que a personagem passe do desconhecimento para o conhecimento, ou seja, que fique a perceber e a compreender a tragédia que lhe foi imposta. Whalley sublinha que: “O reconhecimento concentra uma carga emocional cheia num evento único – a alteração de ‘não saber’ para ‘saber.’” <sup>64</sup>(p.86) Consoante Aristóteles, o melhor reconhecimento é quando este acontece ao mesmo tempo do que a *peripeteia*. Em algumas tragédias, o protagonista só passa a fase de reconhecimento com ajuda de alguém que o informa sobre os acontecimentos e ações.

Por fim, para que estes elementos tenham sucesso é necessário que induzam o sentimento de medo ou de pena. Quando os membros da audiência se apercebem que eles próprios, como humanos, podem estar a sujeitos ao mesmo destino que as personagens de uma tragédia, então estes sentimentos de medo e pena serão purificados através do processo que Aristóteles denomina de *catharsis* (catarse). Whalley realça que este sentimento de medo pode não ser apenas induzido na reação da audiência ao destino do herói, este também pode ser causado através de aparências terríveis dos atores através dos seus fatos. Como exemplo, Whalley diz que “houve vários espectadores que desmaiaram com medo devido à aparência das *Furies*<sup>65</sup> (Fúrias) em *Eumemides*.”

---

<sup>61</sup> The plot is the sequence of events that in one sense delineates the action (the action which alone can produce the end); and the persons involved in the action delineate the action by being the sort of persons that could initiate such events and have them happen to them.

<sup>62</sup> a sudden reversal of fortune or direction

<sup>63</sup> pathos is a destructive or painful act, such as deaths on stage, paroxysms of pain, woundings, and all that sort of thing

<sup>64</sup> The recognition concentrates the full emotional charge on a single event - a change in awareness.

<sup>65</sup> Seres sobrenaturais da mitologia grega

<sup>66</sup>(p.98) Percebe-se o propósito de causar medo na plateia através da aparência física, contudo, o que queremos retirar da tragédia, é o sentimento de medo e pena que a audiência possa obter no desenrolar do plot. George Whalley reforça esta ideia:

“É possível que o efeito de pena e terror possa vir dos costumes dos atores, mas estes sentimentos também podem ser invocados a partir de eventos, e isto está mais perto do coração da questão e á marca de um poeta melhor.”  
<sup>67</sup>(p.99)

O sentimento de pena só vai ser estimulado se uma certa alteração acontecer a uma determinada personagem. Whalley diz que para o poeta induzir prazer através dos sentimentos de terror e pena, então ele tem de ter uma estrutura ordenada dos eventos. Na tragédia grega, são muito utilizadas as relações de sangue para criar a tragédia, ou seja, histórias em que o filho mata a mãe ou o pai sacrifica a filha foram muito utilizadas pelos poetas nas suas tragédias.

Whalley diz que para o poeta induzir prazer através dos sentimentos de terror e pena, então ele tem de construir uma estrutura ordenada de eventos.

O reconhecimento é bastante importante para Aristóteles. Whalley realça a sua importância:

“Conhecimento é a base de ambas a *anagnorisis* grega e o *recognition* Latim. O elemento de saber e não saber é crucial para a análise da tragédia de Aristóteles”  
<sup>68</sup> (p.86)

O autor traduz *anagnorisis* para reconhecimento para explicar o estado onde a personagem reconhece os erros das suas ações ou quando ele se apercebe da situação de trágica em que está envolvida.

Aristóteles utiliza o termo *hamartia* para explicar o ato de ignorância por parte do protagonista:

“‘Reconhecimento’ é a mudança súbita entre de não saber para saber: e a *hamartia* é o ato de ignorância, o momento de cegueira moral ou indolência que faz com que a acção trágica seja possível.” <sup>69</sup>(p.96)

Portanto, até agora temos estes dois elementos no *plot* trágico: Peripeteia e reconhecimento. Consoante Aristóteles, é preferível que estes dois elementos entrem em ação ao mesmo tempo. Ou seja, a partir do momento que a tragédia é estabelecida, é essencial que o protagonista reconheça a gravidade da sua situação, a situação de tragédia. E esta situação só é possível a partir de um, ou mais defeitos que o nosso protagonista tenha. É graças à *hamartia* que é possível que o nosso plot passe da Peripeteia para Reconhecimento.

---

<sup>66</sup> some spectators fainted with fear at the dreadful appearance of the Furies in the Eumenides."

<sup>67</sup> Now it is possible for an effect of pity and terror to come 14 from the 'look' [of the actors]; but it can also come from the very structure of the events, and this is nearer the heart of the matter and [the mark] of a better poet.

<sup>68</sup> Knowing is the root of both Greek *anagnorisis* and Latin *recognitio*. The element of knowing and not-knowing is crucial in Aristotle's analysis of tragedy.

<sup>69</sup> 'Recognition' is the abrupt change from unknowing to knowing; *hamartia* is the act of ignorance, the moment of moral blindness or moral indolence, that makes the tragic action possible.

Chegamos agora ao terceiro e último elemento, que Aristóteles utiliza para a criação de uma tragédia grega, o *pathos*.

Quando falamos de *pathos*, falamos de um evento “homicida ou cruel, tal como uma morte – [tomado como] real – e dor atroz e feridas e mais coisas deste género.” <sup>70</sup>(p.90) Whaley refere que a tradução da palavra *pathos* significa o sofrimento que acontece a uma personagem. “A verdadeira função do *pathos* não é chocar a audiência através da ocorrência física do evento. “Ela é a premissa na qual o plot é construído e traduz a frase para ‘no reino visível.’” <sup>71</sup> (p.90) O autor refere o reino visível como uma peça de teatro que é apresentada em palco.

Whalley realça que *pathos* é o evento chave que providencia a fundação para a peripeteia e reconhecimento. O autor sublinha que nem todas as figuras trágicas se apercebem do seu *pathos*. Estas figuras não estão totalmente cientes da natureza dos seus atos e o seu envolvimento com os outros seres humanos, mais especificamente a sua família. *Pathos* é o ato fundamental das tragédias gregas, sem o ato imoral do herói da história a sensação de tragédia não consegue ser criada. Consoante Aristóteles, o ato imoral não tem de ser exclusivo às ações do herói, mas também pode ser a sua relação com outra pessoa.

Whaley sublinha que para uma ação trágica ser possível, esta precisa de uma relação complexa de três elementos: *hamartia*, *pathos*, reconhecimento.

O *plot* trágico de Aristóteles, surpreendentemente, é utilizado na área de videogames, e houve um jogo em específico que recorreu ao modelo da tragédia grega para construir a sua narrativa. Trata-se de *God of War* (2005) do estúdio Santa Monica. Este jogo saiu na América do Norte no dia 22 de março de 2005. Em julho de 2006, *God Of War* já tinha vendido um milhão de cópias e gerado cerca de 43 milhões de dólares apenas na América do Norte. É, portanto, um videogame com uma narrativa assente na Tragédia Grega que fez bastante sucesso e ainda é reconhecido com um dos melhores videogames e franquias dos dias atuais.

---

<sup>70</sup> A *pathos* is a murderous or cruel transaction, such as killings - [taken as] real - and atrocious pain and woundings and all that sort of things.

<sup>71</sup> "The real function of the *pathos* is not to shock the audience by its physical occurrence. It is a premiss on which the plot is built," and translates the phrase "in the visible realm";





Figura 8 - Imagem promocional do primeiro *God Of War* (2005)

*God of War*<sup>72</sup>, foi o título que iniciou o sucesso da franquia. Baseado totalmente em Mitologia Grega com alguns ajustes originais, este videogame teve bastante sucesso em ambas componentes: lúdicas e narrativas. A aventura começa com a personagem principal, Kratos, a dizer para si mesmo que os deuses do monte olimpo lhe falharam, e que já não há qualquer esperança. Dito isto, Kratos salta da montanha mais alta da Grécia e tenta-se suicidar. De seguida, o jogo envia-nos para 3 semanas no passado e não ficamos a saber se Kratos se suicidou ou não. Com este evento, o videogame desperta a curiosidade do jogador relativamente às ações de Kratos. À medida que vamos jogando o videogame, vamos descobrindo que Kratos é um campeão dos deuses que completa missões dadas pelos mesmos. Kratos completa estas missões para que os deuses possam lhe retirar memórias trágicas. Os deuses aceitam, e dizem que Kratos vai ter o seu desejo, se ele conseguir finalizar uma última missão, matar o deus da guerra, Ares.

É nos revelado a certa altura que Kratos, outrora era um capitão de guerra do exército de Esparta. Kratos e o seu exército tinham bastante sucesso nas suas missões, até que um dia, se deparam com um exército bárbaro que os consegue derrotar. Kratos faz um apelo ao deus da guerra, Ares, e oferece os seus serviços até à morte se o deus da guerra aniquilasse os seus inimigos. Ares oferece-lhe então as Lâminas de Caos, e com estas Kratos derrota os bárbaros. As lâminas foram forjadas nas profundidades de Tártaros e

---

<sup>72</sup> *God of War* (2005)

Developer: Santa Monica Studio

Director: David Jaffe

Writers Marianne Krawczyk, David Jaffe, Alexander Stei, Keith Fay

Sistema: Playstation 2

Data de Lançamento: 22 de Março 2005

Género: Hack and Slash, Acção e Aventura



servem para lembrar Kratos do seu pacto com o deus da Guerra. Kratos cumpriu a sua promessa e fez tudo o que Ares comandava, liderando o seu exército e conquistando cidades sem deixar sobreviventes, tudo para satisfazer este Deus. Até que um dia, Ares contente com o serviço do seu fiel laçao, deu-lhe a ordem de conquistar uma cidade que era ocupada por pessoas fiéis à deusa Atena. Kratos aceita esta missão e dirige-se à cidade e começa a matar os habitantes e decide queimar todas as casas. Sem ele próprio saber, Ares colocou a esposa e a filha de Kratos num templo para que o guerreiro as matasse. Kratos mata a sua família e só se apercebe mais tarde. No momento de morte da sua família, Kratos compreende que não pode continuar a servir o seu mestre.

Ao sair do templo, a Oráculo coloca as cinzas da família de Kratos na sua própria pele, isto com o objetivo de toda a Grécia saber o crime que ele cometeu.



Figura 9 - Kratos após ter matado a sua família por acidente.

Kratos eventualmente confronta-se com Ares, e com a ajuda de vários Deuses do Olimpo consegue finalmente matar o deus da Guerra. Contudo, ao cumprir a sua última missão, os deuses não lhe retiram as memórias trágicas da morte da sua família. Kratos, traído pelos deuses mais uma vez, arranja uma solução para acabar com os pesadelos: suicídio através do salto num penhasco. E voltamos assim ao início do jogo, mas agora sabemos o porquê de Kratos se tentar suicidar. Contudo ao chegar ao mar, Kratos é salvo pelos deuses e é lhe dada a posição de novo deus da guerra.

Como referimos anteriormente, o *plot* deste videogame possui os três elementos de tragédia. E esses mesmo são: *Peripeteia*, *Reconhecimento* e *Pathos*. A *Peripeteia* é quando Kratos mata a sua família cegamente. O reconhecimento acontece momentos depois, quando ele se apercebe do erro que cometeu e se arrepende drasticamente. E o *Pathos*, é quando Kratos se tenta suicidar ao saber que as memórias da morte da sua família nunca iriam ser retiradas da sua cabeça. Portanto, apesar do *plot* trágico ter milhares de anos, ele ainda pode ser usado para criar narrativas de sucesso, e ser também utilizado na área de videogames da mesma forma que é nas outras artes.

Em suma, histórias trágicas conseguem libertar emoções repressivas ou adormecidas em nós. Na tragédia grega, a audiência sentia os sentimentos de medo e pena, ao ver o herói a passar por várias fases na tragédia. Os poetas trágicos criavam precisamente as suas personagens e a tragédia com base de relações de sangue.

O nosso próximo subcapítulo incide sobre a fluidez da história e a sua importância para manter a audiência interessada no plot a partir de suspense. Nós falamos sobre este tema previamente na nossa análise à imersão temporal de Marie-Laure Ryan.

Antes de abordarmos este tema, gostaríamos de realçar alguns pontos importantes na narrativa em videogames, comparando-a com outros meios. Em áreas como o Teatro e o Cinema, as audiências assumem o papel de espectador ou leitor onde observam a ação e vêem a história a desenrolar-se. O ponto que queremos chegar é que as narrativas em videogames têm de pensar num fator totalmente diferente, o jogador. Devido a sua natureza interativa, os videogames exigem um participante mais ativo, o jogador. Nas narrativas interativas, por exemplo, nós podemos interagir com as personagens através de diálogo e ações, e até podemos alterar o destino de algumas personagens, conforme as nossas decisões, isto é o caso com o videogame, *Detroit: Become Human* (2018), que contém três personagens jogáveis e um número extenso de finais, conforme as escolhas do jogador. O que queremos concluir com este ponto, é que em videogames temos de ter em consideração dois aspetos: o aspeto lúdico e o aspeto narrativo. Ambos estes aspetos têm de ser tomados em consideração pelos game designers ao criarem as histórias para os seus videogames. Acharmos que um bom balanceamento entre estes dois aspetos, pode criar uma sensação ideal para os amantes das duas vertentes.

Dito isto, não há nenhum problema com jogadores que preferem totalmente o aspeto lúdico ou o aspeto narrativo nos seus videogames, pretendemos apenas demonstrar a importância destes dois aspetos na nossa dissertação. **Portanto, sem mais demora, vamos passar ao subcapítulo dedicado a *Story Flow*.**

### 2.3.5 *Story Flow*

**O objetivo deste subcapítulo é analisarmos a importância da fluidez de uma história. Ao balancearmos a fluidez de uma história, nós podemos mais facilmente estabelecer uma ligação entre o jogador e personagem.**

Truby em *The Anatomy of Story* (2008) diz o seguinte:

“Bom storytelling não diz apenas à audiência o que aconteceu numa vida. Ela dá a experiência daquela vida. É a vida essencial com apenas os pensamentos e eventos cruciais, mas ela é transportada com tal frescura e novidade que faz com que a vida essencial da audiência também se sinta parte de essa história.”<sup>73</sup>(p.7)

O autor realça que bom storytelling permite à audiência compreender as ações das personagens ao experienciarem estes eventos no presente. Estas histórias mostram à audiência diferentes mundos imaginários onde estes contêm traços da vida real.

Lebowitz em *Interactive Storytelling for Videogames* (2011), apresenta da seguinte forma as qualidades de uma boa história:

“... O que faz uma história excelente, não é a sua ideia básica, ou a estrutura – mas sim os detalhes. Com um *pacing* balanceado e um elenco de personagens creíveis, até mesmo uma ideia genérica ou aborrecida pode fazer uma boa história. Infelizmente, o contrário também pode acontecer. Personagens que

---

<sup>73</sup> Good storytelling doesn't just tell audiences what happened in a life. It gives them the experience of that life. It is the *essential* life, just the crucial thoughts and events, but it is conveyed with such freshness and newness that it feels part of the audience's essential life too.

são aborrecidas, ou que os jogadores não conseguem se relacionar podem rapidamente sugar a vida a uma história com uma ideia fenomenal, um *pacing* pobre irá tornar as secções mais compridas de um jogo em algo bastante tedioso, independentemente do quão bom a história possa ser.”<sup>74</sup>(p.71)

O autor sublinha que não é por um destes elementos estar pobremente construído que ele sozinho irá arruinar uma história. Contudo, é na qualidade destes elementos que separam uma história medíocre de uma boa história.

Concluindo, a fluidez de uma história pode transformar uma história genérica para uma história ótima. Contudo, uma história ótima costuma ter personagens credíveis para que a audiência se possa relacionar. Portanto, iremos agora passar para o subcapítulo de Personagens Credíveis para realçar a importância de criar personagens realistas em histórias fictícias.

### 2.3.6 Personagens Credíveis

Vamos agora falar brevemente sobre as personagens e a sua importância na história. Na vida real, as pessoas não formam ligações emocionais instantaneamente, cada pessoa leva o seu tempo ao se relacionar com outras. Isto também é verdade para as personagens de videojogos, e é ao conhecermos as mesmas que talvez nos possamos relacionar com elas. Não há como enganar ou criar atalhos para forçar a criação destas ligações. Algumas narrativas, usam o conceito de família para criar estas ligações. Por exemplo, uma narrativa sobre o facto de controlarmos um pai que quer proteger os seus filhos, ou um irmão mais velho que quer proteger a sua pequena irmã. Estas narrativas já são estabelecidas antes do jogador começar a jogar. O tema de família, é bastante interessante, porque vamos assumir que nós, como humanos, importamo-nos com a nossa família na vida-real, logo, faz sentido nos identifiquemos com uma família digital. Nós como humanos, criamos ligações com a nossa própria família depois de termos partilhado diferentes experiências juntos. Ao jogarmos um videojogo, onde o nosso protagonista tem alguém da sua família para salvar, não faz com que nos importemos logo de imediato, mas, ao decorrer do jogo se o nosso protagonista partilhar as suas experiências com esse próprio familiar, seja através de *flashbacks* ou monólogos, o nosso jogador poderá, eventualmente, sentir empatia por estas personagens.

Outro tópico importante na criação das personagens, é a maneira como elas falam e agem. Para que o nosso jogador se possa eventualmente relacionar com as mesmas, é importante que elas consigam agir e falar de maneira credível, consoante o seu modelo ou arquétipo. Claro que as personagens em videojogos estão sempre a fazer coisas inacreditáveis, como por exemplo: lançar bolas de fogo, derrotar demónios e saltar 30 metros pelo ar. Quando falamos das nossas personagens agirem de maneira credível, não estamos a falar das suas capacidades, mas sim da maneira de como estas falam e agem em diferentes situações. Apesar de haver bastantes variações em crenças e personalidades, quando nós conhecemos um pouco sobre alguém conseguimos normalmente prever o que ela irá dizer ou como vai a reagir em algumas situações. Se as personagens não reagirem de forma previsível, então o nosso jogador poderá desligar-se delas. Lebowitz apresenta o seguinte exemplo:

---

<sup>74</sup> what really makes a story great isn't the basic idea or the structure – it's the details. With smooth pacing and an interesting cast of believable characters, even a generic or seemingly dull idea can make for a great story. Unfortunately, the opposite is true as well. Characters that are boring or that the players can't relate to can quickly suck the life out of even the best story idea, and poor pacing will turn large sections of a game into a tedious slog, no matter how good the story itself is.

“Um herói chega a sua casa, e depara-se com a sua família morta, e ele fica indiferente à situação, é uma reação sem qualquer emoção, e este mesmo herói ao ver a sua família massacrada costuma dizer algo do género, “Pronto, azar, é melhor eu ir vingá-los”. A não ser que este protagonista odiasse a sua família, este evento do massacre da sua família deveria de causar uma experiência traumática na personagem, claro que, se ele tivesse um certo tipo de personalidade, ele provavelmente iria logo à procura de vingança, mas no entanto, ele estaria num estado emocional muito em baixo, onde iria sentir momentos de extrema raiva e aflição. Ele até pode ficar completamente paralisado por dor e tristeza e até pode pensar em suicídio.”<sup>75</sup> (p.90)

O autor sublinha que a maneira como uma personagem fale e age em certos eventos é crucial para a credibilidade de uma história. Por exemplo. se tivermos personagens que agem de uma maneira indiferente a eventos que aparentam ser trágicos, então é normal que a nossa audiência não crie qualquer tipo de ligação com estas personagens.

Agora que analisámos geralmente sobre a importância das ações conforme o seu modelo/arquétipo, iremos agora analisar como Lebowitz descreve a importância de diálogo numa narrativa.

Lebowitz diz que diálogo pode ser influenciado por múltiplos aspetos, tais como: Personalidade, educação, estado social, género e a forma como fomos criados. Os autores realçam a importância de diálogo ao darem o exemplo de duas personagens que moram em Nova Iorque.

“Mesmo que os dois falem inglês, um órfão que cresceu nas ruas de Nova Iorque e um senhor de negócios do Japão irão ter uma diferença enorme em termos de diálogo. O órfão irá provavelmente falar de uma maneira rápida e rude, com bastantes contradições, calão e irá ter um vocabulário bastante incompleto. Por contraste, o senhor de negócios do Japão irá ter uma maneira muito formal e irá evitar utilizar calão e expressões americanas (expressões que ele pode não conhecer totalmente). Se o diálogo de uma personagem for bastante formal ou casual para a sua educação, experiência e personalidade, a personagem irá ser menos credível. Da mesma maneira se uma personagem usar uma expressão ou termos que ele não é suposto saber, então a personagem também irá ser menos credível.” (p.91)<sup>76</sup>

Por exemplo, imaginem que somos apresentados a uma personagem que viveu toda a sua vida em Califórnia nos Estados Unidos, e ela vem com uma expressão: “Olha tu! Tu és uma cara podre! Mas a tua amiga é boa como o milho”, estas expressões vêm normalmente de uma pessoa com conhecimento do “calão” português. Ao utilizar esta expressão, esta personagem está a perder credibilidade devido ao facto de ser muito pouco provável estas expressões saírem de alguém que nunca veio a Portugal. John Yorke

---

<sup>75</sup> the hero returns home to find his family murdered only to react in a rather emotionless and completely unbelievable manner. Usually something along the lines of, “Well, that’s too bad. Guess I’d better go avenge them now.” Unless the hero really hated his family, their murder would be an extremely traumatic event. Sure, if he has a certain type of personality, he might seek revenge, but he’d also be an emotional wreck, most likely shifting between extreme cases of anger and despair. He may even find himself completely paralyzed by grief or contemplating suicide.

<sup>76</sup> Even if they’re both speaking English, an orphan who grew up on the streets of New York and a Japanese businessman will have vastly different styles of speech. The orphan will probably talk in a fast and rough manner, with lots of contractions, slang, and broken grammar. By contrast, the Japanese businessman will likely speak slowly and politely in a very formal manner while avoiding slang and American expressions (which he may not fully understand).

também explica a importância de diálogo em *Into the Woods: A Five Act Journey Into Story* (2015):

“Diálogo não é apenas sobre o que alguém fala; como escolhem como dizer também é importante. Cada expressão revelado algo do caldeirão de desejo, cultura, história de fundo, vista sobre o mundo, estado, código social, gênero, medos subconscientes – um recipiente de onde eles vieram.” <sup>77</sup>(p.151)

A credibilidade das personagens e a sua autenticidade fazem com que a audiência comece a acreditar nas nossas personagens fictícias e talvez até mais tarde, pode vir criar ligações emocionais se o *plot* for dramático e bem estruturado. E isto leva-nos ao próximo ponto, a importância de ordenar bem o nosso *plot* e a colocar uma questão dramática na nossa audiência para que eles possam ter interesse na nossa história.

### 2.3.6 Questão Dramática e Estrutura de Plot

A questão dramática é introduzida na mente da audiência à medida que o *plot* avança. Quando é que o Link vai finalmente batalhar contra Ganon? Quando é que o Mario vai finalmente salvar a princesa? Quando é que Kratos vai finalmente abrir a caixa de Pandora? Klug (2011) diz que “Esta curiosidade de querer saber o que vai acontecer a seguir esta na nossa natureza como *storytellers*, e é com esta curiosidade que ficamos até ao final da história para saber como irá tudo acabar.”<sup>78</sup> (p.63)

O autor sublinha que ao sabermos a resposta da questão dramática, a nossa energia é drenada da história e nós perdemos o interesse na narrativa. Quanto mais evidente esta questão dramática, mais facilmente será a implantação desta ideia na audiência. Uma boa questão dramática irá colocar a audiência com um nível de interesse bastante alto. Esta questão não tem de ser imutável. Esta pode ser alterada conforme o enredo. A aproximação de Lebowitz é bastante interessante, devido ao facto que com uma boa questão dramática nós podemos aumentar o nível de interesse do jogador na nossa narrativa. Uma boa questão dramática permitirá ao jogador ter mais interesse e atenção nas nossas personagens e poderá de certa forma ajudar a estabelecer um vínculo emocional entre jogador e personagem.

### 2.3.7 Character Development

Neste subcapítulo iremos falar brevemente sobre a importância do *Character Development* numa narrativa. Truby em *The Anatomy of Story* (2007) diz que “é esta mudança que faz com que a audiência ganhe uma satisfação mais profunda com a história independentemente do seu rumo, mesmo que esta mudança seja negativa (como no filme *O Padrinho*).” <sup>79</sup>(p.32) Esta mudança na personagem ocorre quando ela

---

<sup>77</sup> Dialogue isn't just about what someone says; how they choose to say it is important too. Every utterance reveals something of the melting pot of desire, culture, background, worldview, status, social codes, gender, subconscious fears and upbringing – the crucible from whence they came.

<sup>78</sup> It is the nature of our storytelling curiosity that we, the audience, stick around until the end of a story in order to see how it all comes out.

<sup>79</sup> This is what gives the audience the deepest satisfaction no matter what form the story takes, even when the character change is negative (as in *The Godfather*).



consegue superar as suas fraquezas psicológicas e morais. Com esta transformação e audiência consegue se relacionar mais naturalmente com as personagens. Como dissemos posteriormente, a audiência gosta de ver estas mudanças, gosta de ver a sua personagem a transformar-se em algo e alguém que supere as suas fraquezas. Syd Field em *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (2005) comenta a relevância desta transformação:

“Ter uma personagem que se transforma durante o percurso de um guião não é um requerimento se este não se encaixar na personagem. Mas transformação, mudança, parece ser um aspeto essencial da nossa humanidade, especialmente nesta altura na nossa cultura.” <sup>80</sup>(p.68)

O autor também diz que “apesar de tudo, a natureza de drama é para mostrar a ligação universal entre todos os humanos, independentemente da sua raça, cor, género ou diferenças culturais.” <sup>81</sup>(p.129) Uma das razões principais de termos escolhido como objeto de estudo um drama em vez dos outros géneros de narrativa, é devido ao facto das histórias que envolvem drama representam melhor o ser humano e a humanidade do que os outros géneros— como comédia, musicais e etc... Gostaríamos também de sublinhar que o género de drama pode ser misturado com outros géneros como: Comédia, musicais e entre outros. Ou seja, nós podemos ter uma comédia dramática que represente a humanidade e que emocione a audiência.

**Truby refere Drama como:**

“Drama é um código de maturidade. O ponto principal é o momento da mudança, o impacto, quando uma pessoa se liberta dos hábitos, fraquezas e fantasmas do seu passado e se transforma em alguém mais rico e completo. O código dramático expressa a ideia de que os seres humanos podem se transformar numa versão melhor deles próprios, psicologicamente e moralmente.” <sup>82</sup>(p.9)

K.M Weiland em *Creating Character Arcs* (2004) diz que “A mudança — a jornada de um lugar espiritual, emocional e intelectual para outro — é a história de humanidade.” <sup>83</sup>(p.1)

Truby introduz uma equação de três partes que representa a mudança de uma personagem. Esta equação serve para mostrar a evolução de uma personagem. Nesta equação, temos as fraquezas da personagem (F), a ação que faz para tentar mudar (A), e finalmente a sua transformação através da mudança (M).

---

<sup>80</sup> Having a character change during the course of the screenplay is not a requirement if it doesn't fit your character. But transformation, change, seems to be an essential aspect of our humanity, especially at this time in our culture.

<sup>81</sup> the nature of drama, after all, is to show the universal connection between all humans, regardless of race, color, gender, or cultural differences.

<sup>82</sup> Drama is a code of maturity. The focal point is the moment of change, the impact, when a person breaks free of habits and weaknesses and ghosts from his past and transforms to a richer and fuller self. The dramatic code expresses the idea that human beings can become a better version of themselves, psychologically and morally.

<sup>83</sup> The change—the journey from one spiritual/emotional/intellectual place to another—is the story of humanity.

$$F \times A = M$$

***F- Fraquezas***  
***A - Acção***  
***M- Mudança***

Figura 10 - Equação de *Character Development* por John Truby

Concluindo com este tópico, *Character Development* é algo essencial numa narrativa. A transformação das personagens é algo que apela a múltiplos jogadores devido ao facto de ser semelhante às transformações que acontecem nas nossas vidas, sejam elas físicas ou psicológicas.





## 2.4 Interatividade

Chegamos agora ao último capítulo desta revisão teórica, a Interatividade. Apesar de ser o último, é nele que iremos rever alguns conceitos que já foram introduzidos em outros capítulos e também iremos definir alguns conceitos para a nossa dissertação: Interatividade, Interação e Agência.

Com o nosso capítulo dedicado à Imersão aprendemos a importância de criar um ambiente imersivo, um ambiente que possa de certa forma transportar um jogador para um mundo fictício, através de uma experiência equilibrada através de *flow*. Já no capítulo dedicado à Emoção, analisamos diferentes tipos de emoções que uma pessoa pode ter baseada numa experiência. Também aprendemos a importância da empatia, e o porquê de ser um fator tão importante não só nesta dissertação, mas também no dia-a-dia. Já no capítulo de Narrativa, analisamos a importância de uma boa história e plot para manter a nossa audiência interessada e promover empatia com as personagens. Este capítulo sobre a Interatividade irá realçar, uma vez mais, a importância destes elementos para conseguirmos criar uma ligação emocional entre um jogador e uma personagem.

McMillan e Downes em *Defining Interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions* (2000), afirmam que “grande parte da literatura, popular e académica utiliza o termo interatividade com pouca ou nenhuma tentativa de o definir. Mesmo quando encontramos algumas definições estas são elas são normalmente contraditórias.”<sup>84</sup>(p.1) Como a própria palavra implica, Interatividade está associada a Interação, a mesma é referida no dicionário português da Porto Editora, como “possibilidade de interação entre indivíduos ou elementos de um sistema” (*interatividade* in 2020). Ou seja, é quando nós, de certa forma, interagimos com algo ou alguém e esse mesmo interage conosco. Podemos dizer que, quando estamos a ler um livro e decidimos virar a página, estamos de facto a fazer uma interação. Nicholas B. Zeman em *Storytelling for Interactive Digital Media and Video Games* (2017) aborda o conceito de Interatividade da seguinte forma: “*Inter*, a raiz da sua palavra, significa ‘entre duas coisas’, e claro, *atividade* significa ‘fazer alguma coisa ou fazer uma ação de algum tipo.’”<sup>85</sup>(p.231) O autor questiona se todas as nossas ações são interativas, devido ao facto de estarmos a interagir com algum objeto. Zeman concorda que as nossas ações são de certa forma interativas devido à existência de escolhas. Uma simples escolha entre estar no nosso sofá ou ir a uma aula de yoga é de certa forma uma escolha interativa. No entanto, Zeman realça que Interatividade não é um termo que possa ser utilizado em qualquer lado, e estabelece alguns limites do mesmo:

“Interatividade é sobre fazer escolhas, que são impostas como ações deliberadas de algum tipo, que, por vez, afetam o mundo à nossa volta e o média que estamos correntemente engajados. Por definição, nós não somos uma entidade passiva numa forma de entretenimento ou média de storytelling, mas sim somos um recipiente - onde nós nos tornamos no ator e na audiência simultaneamente.”<sup>86</sup>(p.233)

---

<sup>84</sup> Scholars have employed the term to refer to everything from face-to-face exchanges to computer-mediated communication. However, much of the literature, both popular and scholarly, uses the term ‘interactivity’ with few or no attempts to define it. Even when definitions are found they are often contradictory.

<sup>85</sup> Inter, the root of the word, means “between two things,” and, of course, activity means “to do something or make an action of some kind.”

<sup>86</sup> Interactivity is about making choices, which are then imposed as deliberate actions of some kind, which, in turn, affect the world around you or the media you are currently engaged in. By definition, you are no

Também há autores que pensam que a interatividade pode destabilizar estruturas existentes. A Interatividade tem as suas vantagens, mas também pode ter as desvantagens. Christy Dena em *Dena Transmedia Practice* (2009) diz o seguinte:

“A noção de Interatividade tem sido prevalente em mídia e narrativa nas últimas décadas. Isto devido ao facto da ascensão das tecnologias digitais e sua habilidade aparente de dar aos consumidores, audiências, leitores deu o poder de destabilizar estruturas existentes. É verdade que às vezes uma ideologia vem atrás da noção de interatividade. Essa ideologia pode formar argumentos contra a interatividade também, onde a interatividade é visto que como uma nova forma de consumo onde manipulam os consumidores a agirem para os seus objetivos finais de descontos. Atrás destas ideologias, alguns discutem que tudo é interativo, e então qualquer discussão de interatividade marca o mídia não digital como passivo.”<sup>87</sup>(p.178)

Esta aproximação é interessante, a autora fala em como a interatividade pode ser utilizada para manipular consumidores a conseguir o que eles querem, neste caso descontos em algumas lojas. Aceitamos que a Interatividade é uma propriedade que pode ser utilizada de diferentes maneiras. Contudo, o que queremos retirar de Interatividade, é as suas propriedades interativas que o jogador pode ter num videogame. Por isso, iremos agora analisar outras definições de interatividade e como iremos as usar nesta dissertação.

Sheizaf Rafaeli em *INTERACTIVITY: From New Media to Communication* (1988) aborda interatividade da seguinte forma:

“Interatividade é uma variável característica das configurações de comunicação. Formalmente, interatividade é uma expressão da extensão que em uma série de trocas de comunicação, cada transmissão (ou mensagem) de terceiros está relacionado com o grau em que as trocas anteriores são referidas em transmissões anteriores.”<sup>88</sup>(p.111)

Ruth Page em *Interactivity and Interaction: Text and Talk in Online Communities* (2010) diz que:

“Interatividade como conceito geral não é limitado apenas às histórias dos *mídia* digitais. Em vez disso, modelos de interação comunicativa sustentam a construção das funções dos participantes em muitos outros tipos de narrativa. Estas funções dos participantes são derivadas através da idealização de Saussure do discurso de fala, onde o recetor e emissor coparticipam em transferir a mensagem de um para o outro. Este modelo estruturalista tem em

---

longer a passive entity in the form of media entertainment or storytelling you are the recipient of—you become both actor and audience simultaneously

<sup>87</sup> The notion of interactivity has been prevalent in media, narrative (and game) scholarship in the last couple of decades in particular. This is in part due to the rise of digital technologies and their apparent ability to afford consumers, audiences and readers the power to destabilize existing structures. Indeed, there is oftentimes an ideology attached to the notion of interactivity. That ideology can inform arguments against interactivity as well, where interactivity is viewed as a new form of consumerism, manipulating consumers to act for the ultimate goal of sales. Beyond such ideologies, some argue that everything is interactive, and so any discussion of interactivity miscasts non-digital media as passive.

<sup>88</sup> Interactivity is a variable characteristic of communication settings. Formally stated, interactivity is an expression of the extent that in a given series of communication exchanges, any third (or later) transmission (or message) is related to the degree to which previous exchanges referred to even earlier transmissions.

conta eventos de comunicação incluindo, mas não limitando ao processo de storytelling.”<sup>89</sup>(p.211)

Zimmerman em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (2004) retrata algumas diferenças entre livros clássicos e os livros da série Escolha a Sua Aventura. Nestas diferenças, o autor subdivide interatividade em quatro meios onde estes podem ser emparelhados numa experiência narrativa. Conforme o autor, existem quatro meios de narrativa interativa: Interatividade cognitiva, Interatividade funcional, Interatividade explícita e Meta-Interatividade. A Interatividade cognitiva retrata a experiência psicológica e emocional que um participante pode ter ao ler um texto. A Interatividade explícita retrata a forma como um leitor interage com a aparência textual e funcional de um livro. Já a Interatividade explícita explora a participação do jogador ao escolher certos procedimentos (Escolhas numa narrativa hipertextual, eventos aleatórios, simulações dinâmicas) na experiência interativa. E por último temos a Meta-Interatividade que explora a interação fora de um texto. Zimmerman diz que:

“Os exemplos mais evidentes vêm a partir da cultura os fãs, onde os leitores apropriam, desconstróem e reconstróem a média linear, participam em propagar mundos narrativos enormes.”<sup>90</sup>(p.158)

Zimmerman conclui que estes meios apresentados não são totalmente opostos, mas são meios que podem ser sobrepostos em qualquer experiência mediática.

Chris Crawford no seu livro *Chris Crawford on Interactive Storytelling* (2005) define este termo como “Um processo cíclico entre dois ou mais agentes ativos em que cada agente alternadamente ouve, pensa e fala.” (p.7) O autor explica a sua definição:

“Os termos de ‘ouvir’, ‘pensar’ e ‘falar’ têm de ser levados metaforicamente. Um computador não ouve no sentido exato da palavra, mas ouve o seu rato e teclado, metaforicamente falando. Pode não falar, mas faz algo operacionalmente semelhante quando apresenta um resultado no ecrã. E claro, um computador nunca pensa no sentido exato da palavra, mas ele processa data, ou calcula.”<sup>91</sup>(p.7)

É interessante a aproximação de Chris Crawford, que define o termo Interatividade através destas três funções. E claro, esta abordagem não é exclusiva a computadores e também pode ser transportada para as consolas de videojogos.

Podemos observar que, de facto, o termo Interatividade não é algo simples de definir, é bastante complexo e utilizado de diferentes maneiras nas suas áreas de estudo correspondentes. O que nos interessa na área da Interação é a sua aplicação em videojogos, que permite ao jogador interagir com o mundo do videojogo.

---

<sup>89</sup> Interactivity as a general principle is by no means limited to stories told in digital media. Instead, models of communicative interaction underpin the construction of participant roles in many other kinds of narrative. These participant roles are derived from Saussure’s idealization of the speech circuit (1983: 11), where the sender and receiver co-participate in transferring a message from one to another, later developed by Jakobson (1960). The structuralist model of transmission accounts for communication events including but not limited to the processes of storytelling.

<sup>90</sup> The clearest examples come from fan culture, in which readers appropriate, deconstruct, and reconstruct linear media, participating in and propagating massive communal narrative worlds.

<sup>91</sup>(...) the terms “listen,” “think,” and “speak” must be taken metaphorically. A computer doesn’t listen in the strict sense of the term, but it does listen to its mouse and keyboard, metaphorically speaking. It may not speak, but it does something operationally similar when it displays output on its screen. And, of course, a computer never thinks in the true sense of the word, but it does process data, or calculate.

Ritterfield, Shen, Wang, Nocera e Wong em *Multimodality and Interactivity: Connecting Properties of serious games with Educational Outcomes* (2009) dizem o seguinte:

“Interatividade é uma propriedade dos jogos sérios que permitem a comunicação entre jogador individual e sistema digital jogável através de diferentes formas de atividades. Estas atividades podem ir de exploração de livre vontade pelo ambiente do jogo, interagir com os elementos do jogo, para ativamente estar à procura de informação e influenciar as trajetórias de jogo através de escolhas e as suas ações subsequentes.”<sup>92</sup> (p.692)

Para esta dissertação, o que nos interessa deste tema é a aplicação da Interatividade no meio digital dos videojogos. São as funcionalidades que permitem ao jogador interagir com o sistema digital do jogo. Estas funcionalidades são limitadas e diferentes conforme o videojogo. Podemos concordar que um videojogo do tipo puzzle *Candy Crush* (2012), de duas dimensões, e um videojogo de ação com três dimensões, têm tipos de interação totalmente diferentes. Uma das razões principais para termos escolhido este tema, foi devido a um tipo de interação muito específico. Este tipo de interação aparece em narrativas interativas em que o jogador tem decisões para escolher conforme avança no videojogo e é através destas que a história vai avançando. Contudo, este tipo de interação não é limitado ao meio digital dos videojogos. Na área da Literatura, existem os livros da série Escolha a Sua Aventura onde o leitor pode assumir o papel de protagonista e fazer escolhas que alteram o plot do livro. Atualmente, é na área de videojogos que este tipo de narrativas prevalece. Filipe Costa Luz em *Jogos de Computador e Cinema* (2009) salienta que "a experiência num jogo digital é necessariamente diferente do visionamento de um filme por ser possível interagir com os objetos representados, receber retorno da interação efetuada e reflectir-se no envolvimento do utilizador no contexto que experimenta." (p.137) Em vez de o jogador ser apenas um espectador na história do videojogo, ele agora poder ter o papel de *storyteller* e alterar a história conforme as suas escolhas pessoais.

Chris Solarski em *Interactive Stories and Video Game Art* (2017) diz que "o que faz com que a interatividade seja um elemento tão significativo em videojogos é que ela permite aos game designers trabalharem de forma inversa: influenciar a atitude dos jogadores, que por sua vez, afeta o seu estado emocional."<sup>93</sup>(p.95)

O jogador pode interagir com o videojogo conforme as suas limitações como referimos anteriormente. Existe um conceito que balanceia as limitações entre as restrições materiais e formais, este conceito é, Agência. Mateas em *First Person: New media as Story, Performance, and Game* (2006) diz o seguinte:

“Quando as ações motivadas através das restrições formais através da probabilidade dramática no plot são proporcionais com as restrições materiais através dos níveis de espetáculo, padrões, linguagem e pensamento então o

---

<sup>92</sup> Interactivity is a property of serious games that allows for communication between an individual player and the digital gaming system through different forms of activities. These activities could range from freely exploring the gaming environment, interacting with game elements, to actively seeking information and influencing the trajectories of game play through decision making and subsequent actions.

<sup>93</sup> What makes video gaming's element of interactivity so significant is that it allows designers to work in reverse: influencing the gestures of players that, in turn, affect their emotional state.

jogador irá experienciar agência. Um desequilíbrio entre estes dois aspetos irá diminuir a agência.”<sup>94</sup>(p.25)

#### 2.4.1 Agência

Iremos agora observar em como é que a autora Janet Murray define agência no seu livro *Hamlet on the Holodeck* (1997):

“Quanto mais realizado for o ambiente imersivo, mais nós queremos estar ativos dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, nós experienciamos a segunda característica agradável dos ambientes eletrônicos – o sentimento de agência. Agência é o poder satisfatório de tomar ações significativas e ver o resultado das nossas escolhas e decisões. Nós esperamos sentir agência no computador quando nós clicamos duas vezes num ficheiro e vemos ele a abrir diante de nós, ou quando nós introduzimos números numa tabela e vemos os valores a serem reajustados.”<sup>95</sup>(p.126)

A autora compara este sentimento de agência com um exemplo de uma narrativa tradicional: Por exemplo, se a audiência numa peça de teatro de Peter Pan decidisse que a Sininho é uma peste que deve ser ignorada, então a peça de teatro acabaria prematuramente. Se tivéssemos a decisão de afetar o enredo de uma peça de teatro, então se calhar, a sua conclusão não seria tão satisfatória.

Murray também analisa a forma de como o conceito de interatividade é confundido com agência. Consoante a autora, agência não é apenas uma interação com um joystick ou clicar num rato.

“Por exemplo, num jogo de tabuleiro, os jogadores podem ficar ocupados ao rodar dados, mexer peças do jogo, trocar dinheiro, mas eles não experienciam verdadeira agência. As ações do jogador têm efeito, mas as ações em si não são escolhidas e os efeitos não estão relacionados com as intenções dos jogadores.”<sup>96</sup>(p.128)

Com esta análise podemos perceber que o sentimento de agência vai além da interação. A agência existe quando as interações do jogador têm algum significado. Murray esclarece ainda que o sentimento de agência é “um prazer estético, como uma experiência que tem de ser saboreada para o seu próprio bem, ela é oferecida um grau limitado nas

---

<sup>94</sup> When the actions motivated by the formal constraints (affordances) via dramatic probability in the plot are commensurate with the material constraints (affordances) made available from the levels of spectacle, pattern, language, and thought, then the player will experience agency. An imbalance results in a decrease in agency.

<sup>95</sup> The more realized the immersive environment, the more active we want to be within it. When the things we do bring tangible results, we experience the second characteristic delight of electronic environments—the sense of agency. Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices. We expect to feel agency on the computer when we double-click on a file and see it open before us or when we enter numbers in a spreadsheet and see the totals readjust.

<sup>96</sup> For instance, in a tabletop game of chance, players may be kept very busy spinning dials, moving game pieces, and exchanging money, but they may not have any true agency. The players' actions have effect, but the actions are not chosen and the effects are not related to the players' intentions.

artes tradicionais, mas ela está mais disponível em atividades estruturadas das quais chamamos jogos.”<sup>97</sup>(p.128)

Já no livro *First Person: New media as Story, Performance, and Game* (2004), Murray sublinha que para o jogador experienciar agência, então este precisará de um roteiro. Com este roteiro, o jogador saberá como agir no mundo e terá as expectativas apropriadas conforme as suas escolhas no mundo. A autora ainda diz que podemos experienciar agência ao alteramos o nosso texto para negrito ou itálico num simples programa de processamento de texto. Murray diz que a experiência de agência pode ser intensificada através de efeitos dramáticos.

“Se mudarmos a roupa de uma personagem para uma alteração de ânimo dentro de uma cena ou se navegarmos para um diferente ponto de vista onde esta revela uma mudança surpreendente numa perspetiva física ou emocional, então nós podemos experienciar agência dramática.”<sup>98</sup>(p.10)

Michael Mateas, também no livro, *First Person: New media as Story, Performance, and Game* (2004) descreve agência como um sentimento de poder que se manifesta através de uma ação intencional do jogador. O autor realça que agência não é meramente atividade com a interface. Se existirem um número extenso de botões e maçanetas para o jogador interagir, então ele não irá sentir agência devido ao facto de estas ações não se relacionarem com a sua intenção. O autor explica a importância deste efeito.

“Além disso, este efeito tem de se relacionar com a intenção do jogador. Se o jogador manipular vários elementos da interface, o jogador tem um efeito no mundo, mas estes não são os efeitos que o jogador tinha em mente (talvez o jogador estava a experimentar coisas aleatoriamente para saber o que faziam, ou talvez o jogador pensava que uma ação tinha um efeito, mas teve outra), então não há agência.”<sup>99</sup>(p.21)

Mateas simpatiza com o efeito de agência de Murray. Se o jogador não sentir que tem impacto com as suas ações, sejam estas no contexto narrativo ou lúdico, então o jogador não irá experienciar agência.

Suponhamos que estamos a jogar um *shooter game* de *single player*, e, nesse jogo, temos alguns objetos onde nos podemos abrigar dos nossos inimigos. O objetivo dos inimigos é ferir e causar a morte à nossa personagem. E o objetivo da nossa personagem (e do jogador) é derrotar os inimigos. O jogador tem as caixas onde se pode abrigar dos tiros. Uma das opções que o jogador tem para avançar no jogo é tentar derrotar os inimigos quando os mesmos pararem de disparar (para carregar). Ele também pode eventualmente ignorar os obstáculos e tentar derrotar os inimigos de uma forma mais rápida e perigosa. Onde queremos chegar com este exemplo é que neste tipo de situação o jogador está limitado a pequenas escolhas. Estes tipos de jogos (shooter) aludem ao tipo de videogame de campo de tiro. Estes videogames costumam ser bastante repetitivos

---

<sup>97</sup> As an aesthetic pleasure, as an experience to be savored for its own sake, it is offered to a limited degree in traditional art forms but is more commonly available in the structured activities we call games.

<sup>98</sup> If changing what a character is wearing makes for a change in mood within the scene, if navigating to a different point of view reveals a startling change in physical or emotional perspective, then we experience dramatic agency.

<sup>99</sup> Furthermore, the effect must relate to the player intention. If, in manipulating the interface elements, the player does have an effect on the world, but they are not the effects that the player intended (perhaps the player was randomly trying things because they didn't know what to do, or perhaps the player thought that an action would have one effect, but it instead had another), then there is no agency.

e têm poucos cenários onde forcem o jogador a mudar de arma. Estes videogogos não costumam ter (ou têm poucas) situações onde o jogador tem de descobrir uma forma de flanquear os inimigos. Não há escolha por assim dizer, só há o fazer. Quando o jogador se apercebe que pode simplesmente usar as caixas e esperar que o inimigo carregue a sua arma para poder disparar, então ele irá experienciar uma experiência bastante repetitiva. Uma experiência com pouca ou nenhuma agência.

Temos um exemplo de um videogogo que balanceia e utiliza bastante bem a agência do jogador. Esse exemplo é *Uncharted 4 – O Fim de um Ladrão* (2016) da empresa Naughty Dog. Os jogos da Naughty Dog são bastante conhecidos não só pelas suas ótimas narrativas, mas também pelo seu gameplay inovador e interessante. *Uncharted 4* têm uma estrutura de jogo que envolve diferentes tipos de gameplay como: Combate, exploração, resolução de Puzzles, cenas de acção e sequências cinemáticas. O que a Naughty Dog faz para não diminuir a agência de este jogo é alternar entre estes diferentes tipos de gameplay. Se o jogador estiver prestes a ficar aborrecido num nível de combate, então o jogo muda para um dos outros tipos de gameplay com o objetivo de capturar a atenção de jogador uma vez mais. Cada pilar tem uma intensidade diferente. Quando o jogador se depara com um nível onde tem de resolver um puzzle, então este irá estar mais calmo e relaxado do que, por exemplo, uma cena de acção, um tiroteio. É importante saber alternar entre estes pilares de forma fluída e coerente para que o jogador possa experienciar agência. Ao sentir esta agência, o jogador terá uma tendência maior para se focar no videogogo.

Em suma, ficámos com dois significados de agência diferentes. A aproximação de Zimmerman é mais direccionada a Game Design para assegurar imersão, o autor diz que a agência é utilizada para balancear entre as ações formais da probabilidade dramática do plot com as restrições materiais dos níveis de espetáculo, padrões, linguagem e pensamento. Já a aproximação de Murray e Mateas é mais direccionada a interatividade e narrativa, onde as escolhas dos jogadores tem sempre uma consequência, e é com essa consequência que o jogador sente agência. Aceitamos estes dois conceitos de agência, ambos contribuem para imersão e narrativa.

Iremos agora analisar um videogogo que traz um sentimento enorme de agência, em termos narrativos, ao jogarmos o mesmo. Este videogogo é um drama interativo criado por Andrew Stern e Michael Mateas com o nome de *Façade* (2005).

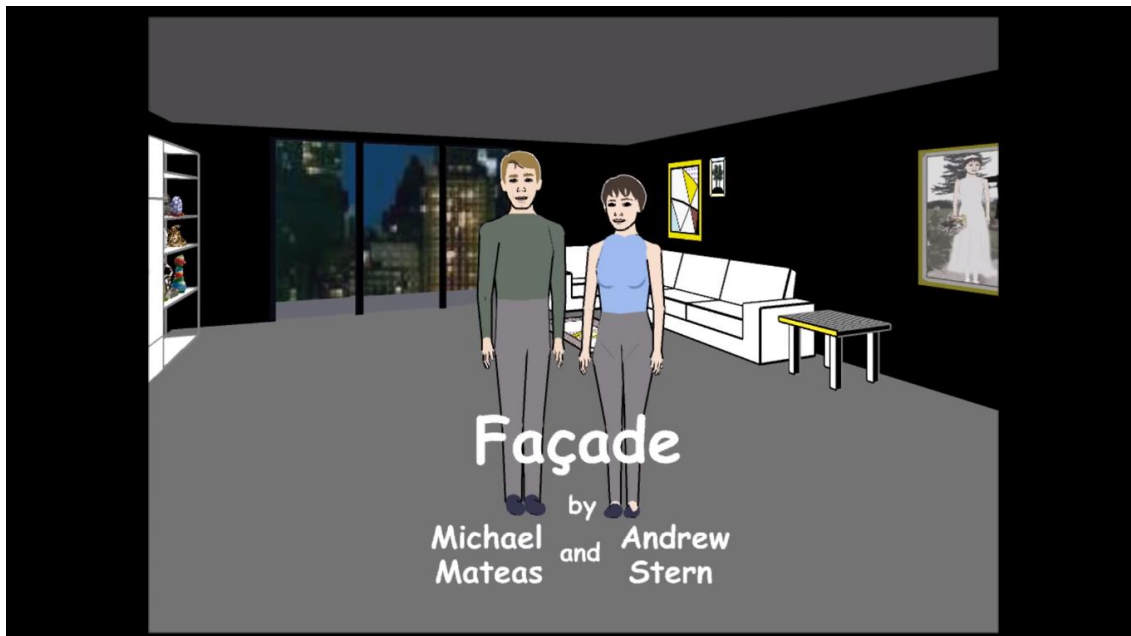


Figura 11 - O videojogo *Façade* (2005)

Façade<sup>100</sup> é um videojogo que contém uma história bem escrita que obedece a vários princípios dramáticos e que também foi concebido para ter muitas maneiras diferentes de jogar. O videojogo em si tem cerca de 15 a 20 minutos de gameplay. Contudo, devido a sua interatividade e agência, o jogador pode experienciar algo totalmente diferente, consoante a sua interação com as personagens. Este videojogo contém três personagens diferentes – Grace, Trip e o jogador. O jogador toma o controle de um avatar e vê as suas ações a terem efeito.

Mateas em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (2004) dizem que:

“A história deste videojogo está estruturada como um enredo clássico aristotélico. A Inteligência Artificial explicitamente tenta alterar os valores dramáticos (O amor entre Trip e Grace e a relação de confiança com o jogador) para que ele possa criar um plot bem estruturado. Na teoria da (clássica) escrita dramática, a mais pequena unidade de mudança de valor é uma batida. Aproximadamente, cada batida consiste em um par que contém ação/reação. As

---

<sup>100</sup> Façade (2005)

Developer: Procedural Arts

Publisher: Procedural ARts

Writers: Michael Mateas, Andrew Stern

Sistema: Microsoft Windows, Mac OS Classic

Data de Lançamento: 5 de Julho de 2005

Género: Drama Interativo, Ficção Interativa



batidas estão sequenciadas para fazer cenas, cenas que parecem atos, atos que fazem histórias.”<sup>101</sup>(p.30)

A inteligência artificial faz com que o sistema mude dinamicamente estas batidas. **Dependendo das ações do jogador, ele irá experienciar uma história diferente consoante as suas escolhas.** A história do videogame é um drama doméstico em que um casal (Grace e Trip) convida o jogador para jantar. Grace e Trip são um casal perfeito, bem-sucedidos financeiramente e socialmente. Eles conhecem o jogador há 10 anos e até foi ele que os juntou. O jogador ao chegar à porta da casa do casal, depara-se com uma discussão entre os mesmos. Ao bater à porta, é recebido por Trip, que o convida para entrar e chama a sua esposa Grace, para se juntar a eles. A partir daqui o enredo muda conforme a inteligência artificial. Conforme a história avança, o enredo escala a um ponto onde descobrimos que o seu casamento se está a desmoronar. O seu casamento tem estado há alguns anos com; diferenças profundas, frustrações ocultas e fidelidades por dizer que tem vindo a matar o amor dos dois. Como a fachada do seu casamento é revelada é totalmente dependente das ações do jogador. Os autores dizem que a ideia principal atrás da história é que para ser feliz, tens de ser honesto contigo mesmo.



Figura 12 - Gameplay de *Façade*

O jogador pode interagir com as personagens maioritariamente a partir de diálogos. Apesar do diálogo ser a mecânica mais importante para interação com as personagens, ela não é a única. Mecânicas corporificadas como o movimento do jogador, por exemplo, pegar num objeto ou tocar numa personagem, produzem algum efeito no videogame. Qualquer ação do jogador irá ter efeito na história, o jogador sentirá a sua agência conforme a interação.

---

<sup>101</sup> The Story is structured as a classic Aristotelian plot arc. The AI plot system explicitly attempts to change dramatic values (e.g., the love between Trip and Grace, the trust between the player and Trip) in such a way as to make a well-formed plot arc happen. In the theory of (classical) dramatic writing, the smallest unit of value change is the beat (McKee 1997). Roughly a beat consists of an action/reaction pair between characters. Beats are sequenced to make scenes, scenes to make acts, acts to make stories.

Apesar de ser um videogame já considerado antigo, *Façade* ilustra bem a definição de agência de Murray, isto devido ao facto que cada ação do jogador altera o enredo. *Façade* não é um videogame que se deve jogar apenas uma vez. Para ter uma experiência completa e rica deste videogame, o mesmo deve ser jogado múltiplas vezes.

#### 2.4.2 Storytelling Interativo

Já falamos sobre a importância da interatividade e da agência em videogames. Agora vamos introduzir como a interatividade afeta e afetou o processo de contar histórias nos dias de hoje. Chris Crawford ainda no seu livro de *Chris Crawford on Interactive Storytelling (2005)* explica-nos o que significa para ele o poder da Interatividade em Storytelling:

“A interação revela a discrepância na ligação entre o artista e a audiência e faz com que seja possível para o artista endereçar esta discrepância. O resultado é uma habilidade para alcançar pessoas com um impacto tremendo.”<sup>102</sup>(p.12)

Já Josiah Lebowitz (2011), apresenta-nos a sua definição de storytelling interativo e histórias interativas. O autor diz que estes termos implicam que nós podemos de certa forma interagir com a história. O autor aborda o storytelling interativo com uma análise da novela de Mark Z. Danielewski, *House of Leaves*.

*House of Leaves* apresenta características bastante estranhas, incluindo a estrutura ‘uma história dentro de outra história’; uma infinidade de notas de rodapé (que referenciam uma realidade variada e fontes fictícias); mensagens codificadas e texto que está escrito de cima para baixo, de lado, e em padrões espirais torcidos. Mas será que ao lermos notas de rodapé e virar o livro de lado para lado quer dizer que estamos a interagir com a história? Claro que não. Nós não estamos a interagir com a história nós estamos a interagir apenas com o livro. Assim como viramos as páginas de um livro ou paramos um DVD, as nossas ações não têm qualquer efeito na história.”<sup>103</sup> (p.118)

Independentemente da forma como lemos este livro, a história em si é imutável e nunca podemos interagir com as personagens desta história. Concordamos com esta aproximação ao storytelling interativo. Vamos agora analisar como é que o autor define histórias Interativas:

“Para ser interativo, a história não tem de dar todo o controlo ao jogador. Os jogadores apenas precisam de interagir diretamente com a história de algum

---

<sup>102</sup> Interaction reveals the discrepancy between the artist’s and the audience’s webworks and makes it possible for the artist to address that discrepancy. The result is an ability to reach people with tremendous impact.

<sup>103</sup> House of Leaves features many strange aspects, including its “story within a story” structure; a plethora of footnotes (referencing a variety of real and fictitious sources); coded messages; and text that’s written upside down, sideways, and in twisting spiral patterns. But does reading footnotes and turning the book from side to side mean you’re interacting with the story? Of course not. You’re not interacting with the story – you’re interacting with the book itself. Just like turning the pages in a regular novel or pausing a DVD, your actions have no bearing whatsoever on the story.

modo, forma, independentemente das suas interações tenham qualquer efeito na história.”<sup>104</sup>(p.188)

O autor complementa esta aproximação ao analisarem o videogame, *CRISIS CORE – FINAL FANTASY VII* (2007). Para Lebowitz, este videogame é uma história interativa. Apesar da sua história ser imutável independentemente das escolhas do jogador, este videogame permite fazer múltiplas missões opcionais onde ele pode interagir com o mundo de maneiras diferentes.

Em suma, vamos trabalhar estes termos que Josiah Lebowitz define. Compreende-se que storytelling interativo é uma forma de storytelling onde podemos interagir com o dispositivo, mas independentemente da interação que tomarmos com o mesmo, este não irá ter qualquer significado sobre a história. A interação é com o dispositivo em si, e não com a história que este apresenta. Já uma história interativa, dá aos jogadores a liberdade de interagir com o mundo e personagens conforme a sua vontade, e em alguns casos é possível alterar o plot principal. Visto que há diferentes tipos de histórias (interativas e não interativas), o autor classifica os diferentes tipos de histórias através de um espectro. Neste espectro estão: Histórias totalmente tradicionais, histórias de interativas tradicionais, histórias com múltiplos finais, histórias com diferentes caminhos, histórias com finais abertos e histórias totalmente orientada por jogadores.



Figura 13 - O espectro de Storytelling interativo

Histórias totalmente tradicionais correspondem ao método mais tradicional de contar histórias, e estas são totalmente isentas de interação. Não importa o número de vezes que lemos um livro, ou vimos um filme, estes vão sempre acabar por ser totalmente iguais sem qualquer alteração. Apesar de alguns livros e filmes utilizarem este tipo de storytelling, a sua natureza faz com que seja inadequada para videogames. Houve algumas tentativas de criar jogos utilizando este modelo, mas é discutível se estas tentativas possam ser chamadas de jogos, uma vez que lhes falta a interatividade. Alguns exemplos

<sup>104</sup>(...) to be interactive, a story doesn't need to give the player complete and total control over how everything plays out. Players just need to be able to directly interact with the story in some way, shape, or form, regardless of whether their interactions have a significant effect on the story.

deste tipo de histórias são *The Last Wish* (1993), os filmes do universo da Marvel e os mangás<sup>105</sup> de *Jojo's Bizzare Adventure*.

Histórias de interativas tradicionais, são histórias tradicionais onde o jogador não pode alterar o enredo principal. Independentemente da interação do jogador com o mundo e as suas personagens, o enredo principal é imutável. Exemplos de estas histórias são *Final Fantasy X* (2001), *Tomb Raider* (2013) e *God of War 3* (2010).

Histórias com múltiplos finais são idênticas às Histórias Interativas Tradicionais. O que separa estes dois tipos de histórias, é que as primeiras permitem ao jogador escolher entre dois ou mais finais. Dependendo do videogame, esta escolha pode ser consciente ou baseada automaticamente nas ações do jogador. Exemplos incluem *Final Fantasy XIII-2* (2011), *Life is Strange* (2015) e *Far Cry 3* (2008).

Histórias com diferentes caminhos apenas permitem ao jogador alterar o plot principal de uma maneira; providenciado ao jogador uma série de escolhas durante a história. Apesar de algumas escolhas podem mudar levemente a história; outras podem ter um enorme impacto ao direcionar o plot principal para caminhos totalmente diferentes. Exemplos incluem *Detroit: Become Human* (2018), livros de *Escolhe a tua Aventura* e *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015).

Histórias com finais em aberto são como histórias com múltiplos finais, mas de uma complexidade maior. Elas apresentam mais decisões, e essas decisões tendem a ser muito menos óbvias do que as escolhas em histórias com diferentes caminhos. Exemplos incluem *Fable 2* (2008), *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002) e *Fallout 3* (2008).

Histórias que são totalmente orientadas pelo jogador são o último tipo de histórias neste espectro. Estas histórias oferecem aos jogadores controlo total ou quase total das suas ações e permitem aos jogadores fazerem o que quiserem e quando quiserem. Por causa disto, o plot principal é reduzido a um plot bastante simples em que é fornecido ao jogador um mundo onde as suas ações formam a sua própria história. Exemplo destes tipos de história são *The Sims* (2000), *Animal Crossing* (2001) e *Dungeons and Dragons* (1974).

Estes tipos de storytelling são utilizados ainda nos dias de hoje, uns mais do que outros. Não é correto dizer que um é melhor que outro, porque, como já sabemos, cada jogador tem o seu tipo de história preferido. Existem vários debates sobre a liberdade e interatividade do jogador numa história. Alguns game designers ditam que o jogador deveria ter liberdade total sobre a história e o plot de um jogo, enquanto outros dizem que o jogador deve ter liberdade, mas não uma liberdade total. Ao darmos a liberdade total ao jogador ele poderá perder-se no jogo devido ao facto de ninguém o estar a guiar. Iremos agora analisar a importância da união entre a personagem e jogador.

#### 2.4.3 Personagem e Jogador

É difícil fundir o jogador com a sua personagem. Uma ligação emocional leva o seu tempo. E esse tempo é diferente consoante o jogador. Cada jogador é diferente, cada um tem a sua própria vida, com os seus gostos e objetivos. Na vida real, também há pessoas com que nós criamos uma ligação emocional mais rápido do que outras. É importante permitir aos jogadores que aprendam e conheçam as nossas personagens para que eventualmente se possam apaixonar por elas.

---

<sup>105</sup> Banda desenhada do Japão

Criar esta ligação emocional pode falhar devido ao tempo de exposição entre jogador e personagem. Partilhar experiências emocionais com as personagens, faz com que tenhamos algo e alguém para falar sobre aspetos emocionais. Um dos aspetos mais importantes para criarmos esta ligação emocional é fazer com que a personagem e o jogador ocupem o mesmo espaço emocional. Ao ocuparem o mesmo espaço emocional através da nossa experiência ou de situações vividas, por exemplo, é possível criar uma ligação emocional profunda e permitir ao jogador esquecer que está perante o seu avatar/personagem. Ou seja, à medida que o jogador vai jogando e criando uma relação com uma personagem, ele irá de certa forma encarnar a personagem com o seu próprio ser.

Perron e Schröter no seu livro *Video games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion* (2016) dizem o seguinte:

“Em videojogos, a relação entre o jogador e o jogador-personagem está entre uma linha de tristeza pessoal e tristeza simpatética. Nós podemos sentir tristeza num fim de uma arte narrativa não interativa, devido ao facto de nós já não poderemos experienciar estas personagens conhecidas onde nós nos preocupamos com as suas vidas no mundo fictício. Quando a arte acaba, nós podemos sentir tristeza devido ao facto de termos perdido a relação com as personagens. Para jogadores de videojogos, esta perda é realçada através da relação vicária com o mundo do videojogo através da sua personagem-jogador.”<sup>106</sup> (pp.173-174)

Um dos aspetos importantes ao criar um videojogo é fazer com que a personagem tenha o mesmo objetivo e motivação do que o jogador. Outrora, as motivações eram bastante simples. Matar ou ser morto. Sobrevive esta ronda de inimigos, salva aquela princesa ou derrota agora esta onda nova de inimigos. Quando os videojogos surgiram, a motivação principal do jogador era fazer o que fosse preciso para prolongar a experiência do jogo. Mas com o passar dos tempos, como já referimos no capítulo de narrativa, as motivações e objetivos das personagens foram também feitos não só para finalidades lúdicas, mas também para finalidades narrativas. Se o jogador não sentir a mesma necessidade, motivação e objetivos da personagem, então dificilmente o jogador criará uma ligação emocional com a personagem e o seu mundo. Manter o jogador e a sua personagem em sintonia, em termos de motivações e estado sentimental é importante para estabelecer uma ligação emocional. Esta ligação emocional pode ser realçada através da ativação de uma memória individual emocional, por exemplo, de uma perda na vida real. Perron e Schröter utilizam o exemplo de *Max Payne* para explicar esta acontecimento.

“Considerem a introdução de *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001), onde Max chega a casa quando os intrusos estão a matar a sua família. Apesar de ser muito improvável, que alguém que esteja a jogar este jogo tenha experienciado um acidente semelhante na vida real, onde neste caso iria ativar as suas emoções carregadas em memórias. Mesmo que o jogador não pense conscientemente nas suas experiências passadas, a rede cognitiva que constitui a sua memória será

---

<sup>106</sup> In video games, the relationship between the player and player-character blurs the line between personal and sympathetic sadness. We might feel sad at the end of a non-interactive narrative artwork because we can no longer experience these familiar characters we care about living their lives in their fictional world. When the artwork ends, we might feel sad about the loss of that perceived relationship. For video game players, this type of loss is enhanced due to their vicarious relationship to the video game world through their player-character.

parcialmente ativada, causando-a reagir ao jogo com emoções mais intensas.”  
<sup>107</sup>(p.174)

#### 2.4.4 Escolhas em Videojogos

Devido ao facto que os videojogos serem um meio digital e interativo, game designers têm incorporado escolhas que os jogadores possam interferir (ou não) no enredo da história. *Façade*, como referimos anteriormente é um desses mesmos exemplos. Cada vez que jogamos este videojogo, nós podemos sempre afetar o enredo conforme a nossa interação. Já a empresa Telltale Games com a sua primeira temporada de *The Walking Dead* (2012) conseguiu contar uma história comovente e complexa a partir do seu gameplay simples e preciso. O modelo de jogo é bastante simples, à medida que vamos jogando e interagindo com as personagens, são nos apresentadas várias escolhas com um contador de tempo. Este contador ajuda a colocar o jogador numa posição mais delicada, onde ele tem de escolher cuidadosamente como deve de agir naquela específica situação. Essa situação pode ser algo simples, como pegar numa ferramenta, ou uma escolha entre a vida e a morte de uma personagem. Este videojogo reforça o sentimento de agência das nossas escolhas ao esclarecer, através de um pequeno texto no canto superior esquerdo, que a personagem que acabamos de interagir irá lembrar-se da nossa escolha.

Na primeira temporada do videojogo *The Walking Dead* (2012), o jogador toma controle da personagem Lee Everett. Lee já tem a sua própria personalidade e história e ambos (personagem e jogador) são introduzidos a este mundo fictício de zombies. À medida que vamos jogando, vamos sendo introduzidos a várias personagens, mas a personagem que queremos realçar com este exemplo é Clementine. Trata-se de uma criança do sexo feminino que está escondida dos zombies numa casa da árvore. As mensagens deixadas no telefone da casa, levam-nos a crer que os seus pais foram vítimas da epidemia que transforma os humanos em zombies. Lee descobre Clementine e promete que a irá proteger. Ao longo do enredo, Clementine serve várias funções no videojogo: ela desenvolve o plot através das suas ações ou a incentiva as ações de Lee; ela caracteriza Lee como uma pessoa responsável e sincera; ela estimula a empatia ao criar uma relação com Lee. Esta relação é desenvolvida ao longo dos cinco episódios do videojogo, ao ponto de ambos, jogador e personagem, criarem uma ligação emocional forte Clementine. Independentemente das nossas escolhas ao longo do decorrer do videojogo, este irá sempre a acabar com a morte de Lee.

Já videojogos como o *Detroit: Become Human* (2018), *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015) e *Red Dead Redemption 2* (2018) são exemplos recentes que contém múltiplas horas de jogo onde o jogador pode afetar o enredo principal de diferentes maneiras.

No início de um videojogo, o jogador está mais focado na seção lúdica. Desenvolvedores de videojogos costumam balancear o valor pragmático ao atribuírem diferentes variedades às personagens, controláveis ou não controláveis. Este valor pragmático também é utilizado para suportar o investimento emocional do jogador. Existem vários

---

<sup>107</sup> Consider the introduction of Max Payne (Remedy Entertainment, 2001), which shows Max arriving home just as intruders are murdering his family. Although highly unlikely, someone playing this game might have experienced a similar incident in real life, which would activate their emotion-laden memories. Even if the player does not consciously think about her past experience, the cognitive network that constitutes her memory will be partially activated, causing her to react to the game with more intense emotion (Hogan, 2003:156)

momentos nos videogames, onde temos de escolher entre a opção instrumental e opção emocional para avançarmos no videogame.

Colocar escolhas pragmáticas contra escolhas emocionais é colocar o jogador numa posição complicada. Entende-se que a opção emocional é aquela que o jogador tem em conta quando cria empatia com as personagens e não quer que estas sofram. Já a opção pragmática é aquela que os jogadores tomam quando não sentem qualquer vínculo emocional com a personagem com quem interagem e apenas querem o seu valor mecânico/pragmático. Iremos agora analisar uma destas escolhas com o videogame, *Detroit: Become Human* (2018)



Figura 14 - Chloes em *Detroit: Become Human* (2018)

*Detroit: Become Human*<sup>108</sup> é um videogame de storytelling interativo que permite ao jogador controlar três personagens diferentes. Conforme as decisões do jogador, este irá ter vários resultados. É o jogador que direciona a história com as suas escolhas. Há pelo menos um momento específico neste videogame onde ele tem de escolher entre uma opção emocional e uma opção pragmática.

O jogador controla Connor, um android enviado pela empresa Cyberlife para descobrir a localização de androids desviantes. Connor é acompanhado por Hank Anderson, um detetive humano. Hank tem uma opinião bastante estrita sobre os androids. Hank perdeu o seu único filho numa cirurgia operado por um android. Desde então, Hank, despreza androids, mas conforme a história deste jogo avança ele apercebe-se que há Androids que tentam ser humanos e mostram até emoções. Isto faz com que Hank ganhe

---

<sup>108</sup> Detroit: Become Human (2018)

Developer: Quantic Dream

Publisher: Sony Interactive Entertainment

Writers: David Cage, Adam Williams

Sistema: Playstation 4, Microsoft Windows

Data de Lançamento: Playstation 4 - 25 Maio, de 2018

Género: Drama Interativo, Ação e Aventura



lentamente algum respeito por eles. Hank é obrigado a trabalhar com Connor para descobrir os androids desviantes e sua relação com ele é relativa. Conforme as decisões do jogador (ao controlar Connor), Hank irá criar um vínculo connosco. Seja este uma relação de amizade ou uma relação de ódio e desprezo. Esta relação entra em jogo numa escolha em particular. Neste ponto da história estamos perto de descobrir a localização dos androids desviantes. Connor e Hank dirigem-se à casa do cientista que inventou os androids, Kamski. Ao chegarmos somos recebidos por Chloe, um android que interage com o jogador no menu principal. De certa forma, os jogadores sentem-se vinculados a Chloe, uma vez que ela está presente antes de iniciarmos o jogo, mas nunca aparece na história principal. Quando a encontramos na casa de Kamski, reparamos que há várias Chloes. Kamski testa Connor com o *Kamski Test*, que consiste em determinar se os androides conseguem sentir empatia. Kamski dá uma pistola carregada a Connor e apresenta-lhe duas simples opções. Matar uma Chloe ou poupá-la.



Figura 15 - Kamski a analisar a escolha de Connor perante uma Chloe.



Caso o jogador a decida matar, então a relação entre Connor e Hank vai piorar. Contudo, se matarmos uma Chloe, Kamski irá responder a qualquer pergunta que nós desejamos. Caso o jogador opte por não disparar contra uma Chloe, então a sua relação com Hank melhorará, mas em troca Kamski não nos irá dizer nada. Como podemos observar estamos perante uma escolha entre uma opção pragmática e uma opção emocional. A opção pragmática permite-nos avançar na história mais rapidamente. Já a opção emocional, permite-nos criar uma relação emocional com o nosso parceiro Hank e permite também perceber que os androids conseguem ter emoções e mostrar empatia. Esta decisão ocorre numa das secções finais do jogo. Caso tivesse sido introduzida mais cedo, então esta decisão não iria ser tão balanceada entre pragmatismo e valor emocional.

Podemos concordar que escolher entre uma opção pragmática e outra emocional pode ser uma das ferramentas que ajuda o jogador a vincular-se emocionalmente a personagens fictícias. A opção de escolha que este tipo de jogos de storytelling interativo apresenta é algo característico dos videojogos. Como já referimos antes, ao ler um livro ou ver um filme, somos um espectador ou um leitor que está a apreciar a história e o seu plot. Em videojogos, nós podemos ser mais do que isso, nós podemos ditar a sua história conforme as nossas escolhas (as escolhas que os game designers nos dão). Esta sensação de poder alterar a história e ver como seria o nosso papel naquela narrativa tem influenciado e recebido influências da área do cinema. Videojogos como *Erica* (2019), *Late Shift* (2016), *Her Story* (2015) e entre outros são exemplos que utilizam a arte do cinema para incluírem pessoas em vez de personagens gerados por computador. Interatividade é um componente tão único que nos dá a capacidade de vermos as consequências do mundo narrativo fictício através de outros olhos, os olhos da personagem que controlamos.

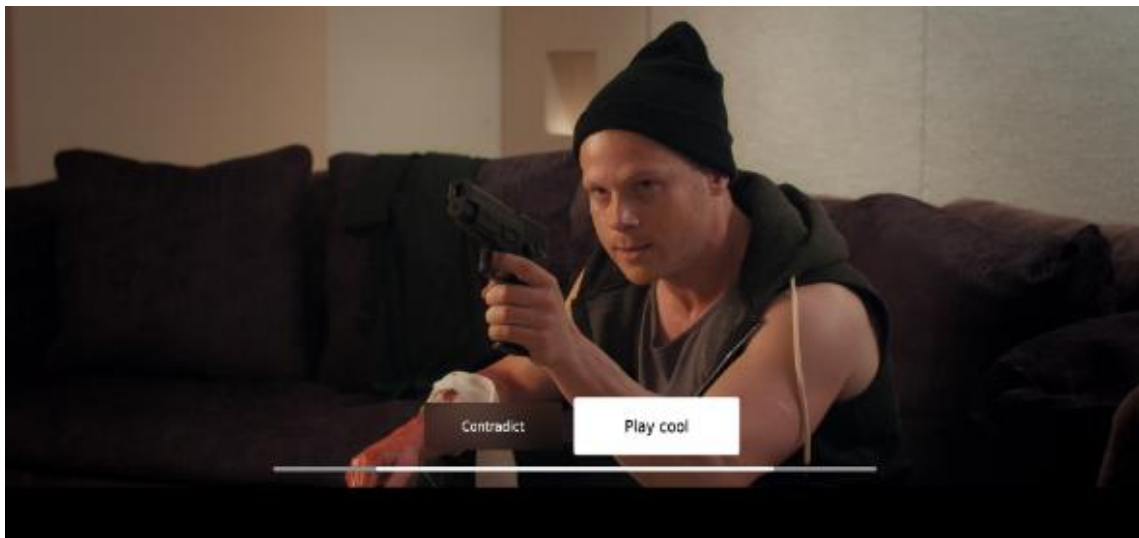


Figura 16 - O videojogo *Late Shift* (2016)

Imersão, Emoção, Narrativa e Interatividade são os focos principais desta dissertação. Imersão serve para trazer a consciência do jogador para o mundo virtual do jogador. Já a imersão emocional faz com que o jogador cria uma ligação emocional com as personagens fictícias. No capítulo de emoção, analisámos diferentes tipos de emoções baseado em vários autores. Nesse mesmo capítulo também realçamos a importância que a empatia tem para criar uma ligação emocional entre jogador e personagens fictícias. Já no capítulo da Narrativa, verificamos em como é que Aristóteles utilizava a tragédia e a catarse para induzir emoções na audiência. Por último, no capítulo dedicado à

Interatividade analisámos o porquê de o média digital dos videojogos ser diferentes dos outros, identificando a sua natureza interativa como uma das principais características.

### 3 Metodologia

Após a análise de conteúdo, conseguimos identificar temas narratológicos que serviram para delimitar o nosso *corpus* e para identificar aspetos relevantes para a nossa pesquisa. Estes temas narratológicos focam-se principalmente em *Character Development* e Personagens moralmente cinzentos. Como diz Laurence Bardin em *Análise de Conteúdo* (1977):

“O *corpus* é o conjunto dos documentos tidos em conta para serem submetidos aos procedimentos analíticos. A sua constituição implicada, muitas vezes, escolhas, seleções e regras. O que lemos, e como é que isto vai ser usado em análise.” (pp.96-97)

O corpus desta análise de conteúdo é o videojogo RPG *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2014) e é com o mesmo que iremos procurar perceber de que forma os elementos narrativos identificados foram recebidos pelo jogador.

Para analisar os elementos narrativos identificados, decidimos criar um inquérito por entrevista, onde estas respostas foram analisadas de forma quantitativa e qualitativa. No aspeto qualitativo, a nossa entrevista segue a regra de homogeneidade definida por Bardin:

“Os documentos retidos devem ser homogéneos, quer dizer, devem obedecer a critérios precisos de escolha e não apresentar demasiada singularidade fora destes critérios de escolha.” (p.98)

As perguntas principais da nossa entrevista são todas referidas aos nossos temas narratológicos da missão *Family Matters* do videojogo *The Witcher 3: The Wild Hunt*.

Apesar da missão *Family Matters* ser uma das primeiras missões principais da longa campanha deste videojogo, achamos que é uma das mais apropriadas para estudarmos este fenómeno devido ao facto de ter os temas narratológicos que identificamos na nossa revisão da literatura. Esta missão tem uma carga dramática elevada, e toca em temas bastante sensíveis nos dias de hoje, temas como: relações abusivas na família e segundas chances. Devido ao facto que esta missão tem finais diferentes, achamos importante analisar as escolhas do jogador para tentar compreender o seu raciocínio.

A investigação quantitativa permitirá analisar as respostas dos nossos jogadores relativamente à missão *Family Matters* do nosso videojogo. Decidimos criar dois questionários, um em português e um em inglês para que pudéssemos analisar um número maior de respostas. Ambos os questionários foram publicados online em múltiplos grupos e em diferentes redes sociais. Todo o universo que decidiu preencher este formulário tinha conhecimento sobre a missão específica que decidimos analisar.

Para a criação deste inquérito e análise do mesmo, utilizamos o *Google Forms*.



### 3.1 O Mundo do *The Witcher*

*The Witcher* ou *Wiedźmin* (nome original em polaco) foi criado por Andrzej Sapkowski em 1986. Sapkowski tinha interesse em escrever histórias do gênero de fantasia, mas as suas histórias não eram propriamente fábulas. O autor pegava em contos de fadas polacas e adaptava essas histórias. A primeira história escrita por Sapkowski foi criada para um concurso de revista em 1986. Apesar de não ter ganhado o primeiro prêmio, o autor conseguiu o 3º lugar e a sua história foi publicada numa revista de fantasia com o nome de *Fantastyka*. O autor foi criando mais pequenas histórias e eventualmente, juntou-as numa coleção em 1990 com o nome *The Witcher*. As histórias do autor envolvem maioritariamente matar monstros, sejam estes humanos ou criaturas mitológicas.

O mundo de *The Witcher* tem um *setting* fantástico convencional, é uma versão da época medieval europeia com elementos mágicos à mistura: Anões e elfos tentam prejudicar um sistema feudal que é disfuncional, reis governam, cavaleiros lutam, os camponeses trabalham no campo. Ocasionalmente, um dragão aparece e coloca aldeias em fogo, causando uma crise económica. Dependendo do grau de brutalidade e realismo, o mundo irá parecer-se com uma fábula polaca. Neste continente sem nome, onde os eventos dos livros acontecem, há sempre uma guerra presente, há sempre ameaças e invasões. Não há uma única personagem nos livros que confia nas autoridades para fazer o seu trabalho bem. A maior parte das personagens odeia os seus governadores e lordes, e normalmente estes também os desprezam, embora lutem uns pelos outros. Uma das particularidades deste mundo é que não há um antagonista bem definido. Até as pessoas que espalham o caos pelo Continente têm as suas nobres razões. Ninguém pode ser culpado. Todos podem ser culpados. Não há personagens perfeitas, todos têm os seus defeitos e traços de personalidade únicos. Se lermos os livros com atenção, iremos ver algumas referências à cultura Russa e Polaca em termos de folclore.

No primeiro livro, o protagonista decide passar uma noite numa cripta com uma *Striga*<sup>109</sup> para poder levantar a sua maldição. Como é de esperar, a *Striga* tenta fazer o seu melhor para matar o nosso protagonista. Na história de terror de Nikolai Gogol Viy, um estudante lê salmos diante da filha misteriosa dum cossaco para tentar libertar a sua alma. Semelhante à *Striga*, a rapariga amaldiçoada tenta matar o estudante e chama outros monstros e demónios para ajudar. Ao contrário do protagonista de Gogol, o protagonista do *Witcher* vive. Mas o que é necessariamente um *Witcher*?

*Witchers* são humanos mutantes que são treinados desde infância que contém habilidades sobrenaturais e com estas conseguem batalhar contra monstros e feras. Apesar de serem treinados desde a infância, eles próprios não escolheram esta perigosa vida. Os *Witchers* recrutavam e levavam crianças para o seu castelo, *Kaer Mohen*. **Em *Kaer Mohen* os *Witchers* submetiam as crianças a diferentes experiências e desafios com o objetivo de preparar as crianças para matar monstros.** Uma em três crianças sobreviviam e estas transformavam-se em mutantes que poderiam beber poções extramente perigosas para ajudar nas suas lutas contra os monstros. **O protagonista destas histórias é Geralt of Rivia. Geralt é o *Witcher* que os leitores acompanham durante as histórias de Sapkowski.**

Por volta do início da década de 2000, CD Projekt Red aproximaram-se de Sapkowski com a iniciativa de comprar os direitos do *Witcher* para desenvolver um videojogo. Sapkowski concordou e vendeu os direitos para a empresa polaca. Ele aceitou que a empresa escrevesse uma história totalmente nova usando as suas personagens. E foi precisamente isso que a empresa fez, e em 2007 quando o primeiro jogo *The Witcher*

---

<sup>109</sup>Na mitologia eslávica, *Striga* é um humano transformado em monstro através de uma maldição.

(2007) foi lançado mundialmente. Apesar de ter uma história e enredos diferente dos livros, os jogadores ficaram bastante satisfeitos. Com este novo sucesso num mídia diferente da literatura, a empresa desenvolveu uma sequência que foi lançada em 2011, *The Witcher 2: Assassins of Kings*. A sequência também trouxe um enorme sucesso para a empresa polaca, milhares de cópias foram vendidas, o que fez com que a equipa desenvolvesse um último videogame para acabar a trilogia. Essa sequência foi lançada em 2015 com o nome de *The Witcher 3: The Wild Hunt*. Ao contrário dos seus predecessores, este videogame é do tipo mundo aberto que permite ao jogador explorar diferentes áreas sem ser obrigado a acompanhar a missão principal. A trilogia de *The Witcher* contém um elemento de escolhas que é utilizado nos três videogames. As escolhas que o jogador pode fazer no videogame trazem grande impacto ao mundo. O jogador pode escolher ser um *Witcher* que mostra compaixão e empatia, ou pode ser um *Witcher* quase sem nenhuma emoção e que só está lá para fazer o seu trabalho, matar monstros. Apesar do videogame ter múltiplas escolhas, a essência de Geralt é sempre preservada. Cada escolha que o jogador faz nunca é fora de personagem.

Para a parte prática desta dissertação, decidimos questionar aos jogadores de *Witcher 3* sobre o que sentiram a jogar a missão principal que envolve a família do Barão.

### 3.2 Family Matters em *The Witcher 3: The Wild Hunt*

Esta missão principal é uma das melhores, se não a melhor história do videogame. É uma história complicada, emocional e repleta de indivíduos com falhas. É trágica e pode ter vários finais, dependendo das escolhas do jogador. O plot do último videogame da trilogia é centrado à volta de Ciri (diminutivo de Cirilla), a senhora do tempo e do espaço, filha adotiva do nosso protagonista, Geralt of Rivia. Ciri está desaparecida e cabe a Geralt encontrá-la. A única coisa que está na cabeça de Geralt, é encontrar a sua filha adotiva. Ele irá a qualquer lugar ou qualquer pessoa do Continente por ela. Até mesmo o aterrorizante Barão Sangrento. O Barão, Phillip Strenger tem informações sobre Ciri, que está disposto a dar-nos se encontrarmos a sua família que também está desaparecida. À medida que Geralt e o jogador vão avançando na história e descobrindo novas pistas, apercebem-se que esta situação não se trata de um simples desaparecimento e que há eventos paralelos como: homicídios, traições, alcoolismo e crianças indesejadas à mistura. A personagem do Barão permite traçar um paralelismo com Geralt: dois pais que perderam os seus entes queridos, dois homens adultos com sangue nas mãos, ambos envolvidos em guerra, ambos com problemas de personalidade e ambos capazes de fazer qualquer coisa pelas suas famílias. Alguém com uma moralidade diferente poderia escolher outra alternativa para encontrar Ciri, mas não Geralt. O barão oferece a melhor chance e mais rápida.

A CD Projekt Red, com esta missão, quer que os jogadores percebam o que é ser uma pessoa normal neste mundo de fantasia. Geralt é um mutante que bebe poções perigosas e que luta contra monstros no seu dia-a-dia, contudo, a maior parte dos humanos preocupa-se em conseguir comer e alimentar as suas famílias num mundo que está quase sempre em guerra. Neste mundo a morte é bastante comum devido ao facto de os monstros vaguearem pelo Continente e de haver bastantes doenças neste mundo medieval. Esta história representa várias complexidades da vida. Todos nós já fizemos ações que lamentamos e das quais nos arrependemos, e que dávamos tudo para voltar atrás para as corrigir. Os escritores das histórias dos videogames do *Witcher* tentam sempre criar histórias semelhantes à vida real para que as mesmas possam ser as mais credíveis possíveis. Como já referimos anteriormente, o nosso mundo não é perfeito, ninguém é simplesmente bom e ninguém é simplesmente mau. O mundo de *Witcher* é exatamente isso, um mundo onde não há personagens perfeitas. Claro que o mundo não é exatamente realista, este mundo contém monstros, lendas e outros aspetos sobrenaturais, mas em termos de caracterização o mundo está realista e podemos sentir empatia não só com humanos, mas também com alguns monstros que encontramos pelo Continente.

Geralt e o jogador são guiados para o Barão, quando encontramos Hendrik (Espião de *Nilfgaard*<sup>110</sup>) sem vida numa aldeia que foi dizimada pelos antagonistas principais deste videogame, a *Wild Hunt*<sup>111</sup>. O jogador pode ler os papéis que o espião escreveu enquanto espiava os arredores de *Velen*<sup>112</sup>. Hendrik descreve o Barão Sangrento, como um barão local que passa os seus dias a beber. Quando chegamos à sua localização, nós vemos o Barão feliz a dançar com uma das suas empregadas. Ele sabe quem nós somos, ele sabe das nossas ações e quer nos dar um trabalho. Ele tem informações sobre a Ciri e começa a contar como os dois se encontraram. Neste ponto do videogame, nós passamos a controlar Ciri e tomamos conta de uma rapariga que se perdeu. De seguida, nós investigamos vários cadáveres ao pé da nossa localização e chegamos à conclusão de que um lobisomem anda a matar os aldeões locais.

---

<sup>110</sup> Um império no mundo fictício de *Witcher*

<sup>111</sup> No mundo fictício de *Witcher*, são elfos que têm como objetivo de encontrar e capturar escravos de múltiplos mundos.

<sup>112</sup> Uma província conquistada pelo império de *Nilfgaard* no mundo de *Witcher*.

Ciri prepara um óleo que dá dano adicional a lobisomens e ela engaja em combate contra o monstro. Após sairmos vitoriosos, um camponês aproxima-se de nós e diz que o seu lorde pode-nos dar uma recompensa. Ao acompanharmos o camponês, nós chegamos ao Barão. O Barão diz ao camponês que não lhe vai dar nenhuma recompensa visto que nós (Ciri) e a rapariga não somos a sua família perdida. Com isto, o Barão dispensa o camponês e dá-nos comida e bebida. Ele é um bom anfitrião e ajuda-nos.

Após esta sequência, nós voltamos a jogar com Geralt. O Barão diz-nos que a sua mulher e filha desapareceram de um dia para o outro, e pede para o ajudarmos, em troca de informação sobre a Ciri. Ele também nos dá a informação que não tem muitos inimigos, talvez apenas uns camponeses irritados, mas nada mais. Nada de incomum aconteceu entre ele e a sua família, e também sabemos que nenhum dos seus homens se atreveria a tocar na sua família. Geralt pede para investigar os quartos da mulher do Barão e da sua filha. O Barão fica um bocado desconfortável com essa ideia, mas eventualmente cede e acompanha Geralt aos quartos da sua família. No quarto do Barão, encontramos vários aspetos interessantes. O quarto tinha sempre flores novas, o Barão esperava que a sua família voltasse a qualquer momento. Também encontramos um castiçal partido, um buraco numa das paredes e vinho espalhado pelo chão. Podemos assumir que houve uma espécie de luta neste quarto. Ao investigarmos o quarto da filha do Barão, também podemos encontrar nova informação. Ainda no quarto nós encontramos uma chave, uma boneca, uma carta e incenso.

A boneca que encontramos é incomum e feia. Geralt assume que pode ser uma boneca usada para magias negras. Já a carta é direcionada à filha do barão por uma entidade misteriosa. Essa mesma entidade refere que a sua facção ajuda todos e que eles não investigam o passado de ninguém, por isso ela não terá de se preocupar com nada. De seguida, graças aos nossos poderes sobrenaturais, podemos seguir o rastro do incenso e chegamos a uma cave. Nessa mesma cave, encontramos um talismã protetor e um altar que venera o *Eternal Fire*<sup>113</sup>. Nesse altar também encontramos uma carta que parece que foi escrita pela filha do Barão. A carta pede para proteger a sua mãe e para punir o seu pai. Após estas informações, nós voltamos ao Barão e pedimos respostas.

O Barão diz nos que a boneca que encontramos, é uma simples boneca que ele próprio fez. A filha pediu-lhe um boneco que parecesse com a feiticeira, Triss Merigold. O Barão não tinha dinheiro e fez a boneca com as suas próprias mãos, e é por isso que é tão feia. Sobre os sinais de luta no seu quarto, o Barão fica confuso e não sabe do que estamos a falar. Ele diz que estava embriagado e que não se lembre de nada. O vinho espalhado no chão pode ter sido de um dos seus homens, ele não tem a certeza. Apenas acordou e sua mulher e filha estavam desaparecidas. O Barão também nos diz o que o Talismã era algo que a sua mulher usava há relativamente pouco tempo e que foi um *Pellar*<sup>114</sup> local que lhe deu. Com esta informação, Geralt decide visitar o *Pellar* local, o barão avisa-nos que este pode não ser muito boa pessoa, visto que há rumores que matou o seu pai e de que tem relações sexuais com a sua cabra.

Ao chegarmos à cabana do *Pellar*, vemos vários soldados à sua porta. O jogador pode escolher ser agressivo e tentar mandar os guardas embora, ou podemos ajudá-los com o seu problema. Independentemente da escolha do jogador, nós falamos o *Pellar* e este diz-nos que estava à nossa espera. Ao mostrarmos o talismã, ele explica-nos que o mesmo foi feito para Anna, a mulher do Barão. O talismã serve para a proteger do mal que a rodeava. Ele próprio não sabe da localização da mulher e da filha do barão, contudo, os espíritos talvez saibam. O *Pellar* só nos ajuda se encontrarmos a sua cabra. Um *Pellar*

---

<sup>113</sup> Um culto religioso que venera o fogo no mundo fictício de *Witcher*.

<sup>114</sup> Um Adivinho religioso que faz rituais no mundo de *Witcher*.



sem a sua cabra, é um profeta mudo. Depois de devolvermos a cabra ao *Pellar*, ele começa o seu ritual.

Nesse ritual nós não conseguimos adquirir a informação pretendida sobre a localização da mulher e da filha do Barão, mas adquirimos uma informação mais dramática. **O *Pellar* diz nos que a mulher do Barão abortou e ele ganhou vida. Este aborto agora é um *Botchling*<sup>115</sup> que procura vingança.** Nós podemos libertar a sua maldição para nos guiar para a família desaparecida ou podemos o matar para que o *Pellar* possa nos guiar uma vez mais. O *Pellar* diz nos que se escolhermos levantar a maldição, nós temos de o enterrar debaixo da casa da família e que temos de lhe dar um nome. O *Botchling* sai da sua sepultura à meia noite e nós temos de estar lá quando essa hora chegar. **Depois de estas novas informações, Geralt vai a caminho do Barão para o confrontar.**

Para explicar o que se vai suceder, nós decidimos utilizar material de uma apresentação feita pelo lead designer desta missão, Pawel Sasko. Sasko fez uma apresentação na Polónia, no evento *Digital Dragons*, onde ele falou sobre como desenhou esta missão e teve em consideração os sentimentos do jogador.

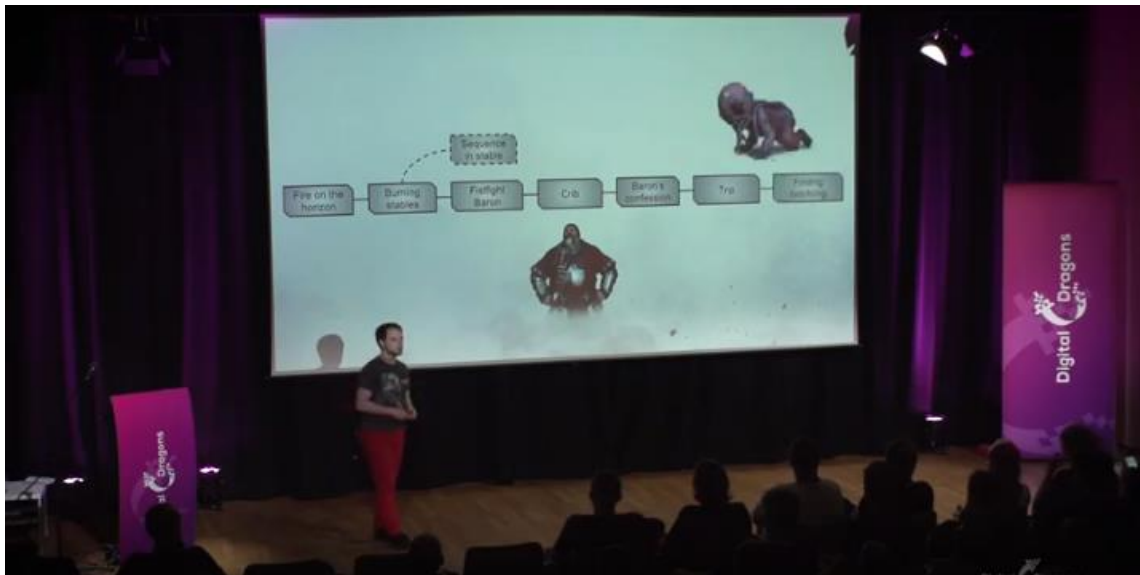


Figura 17 - Pawel Sasko, o Lead Designer da missão *Family Matters*

Portanto a ordem de eventos que sucede é esta: Fogo no Horizonte, Estábulos a arder (onde podemos ativar uma nova sequência), Luta contra o Barão, Confissão do Barão, Jornada e a descoberta de *Botchling*. Estes são os eventos que o jogador tem de passar até chegar à decisão importante de levantar a maldição ou matar o *Botchling*.

Sasko diz que nestas missões, ele costuma utilizar um gráfico que contém a tensão de cada sequência relacionada com o tempo. O objetivo é medir a tensão do jogador. O Designer diz que utiliza esta técnica da mesma forma que os argumentistas no Cinema. Contudo, na área de videogames o design é diferente, já que a interatividade é um dos aspetos que temos de ter em conta. Portanto, neste gráfico, Sasko divide os eventos em três categorias: **Gameplay sem combate, cena e combate.**

<sup>115</sup> Um aborto que se transformou em Monstro através de uma maldição no mundo de *Witcher*.

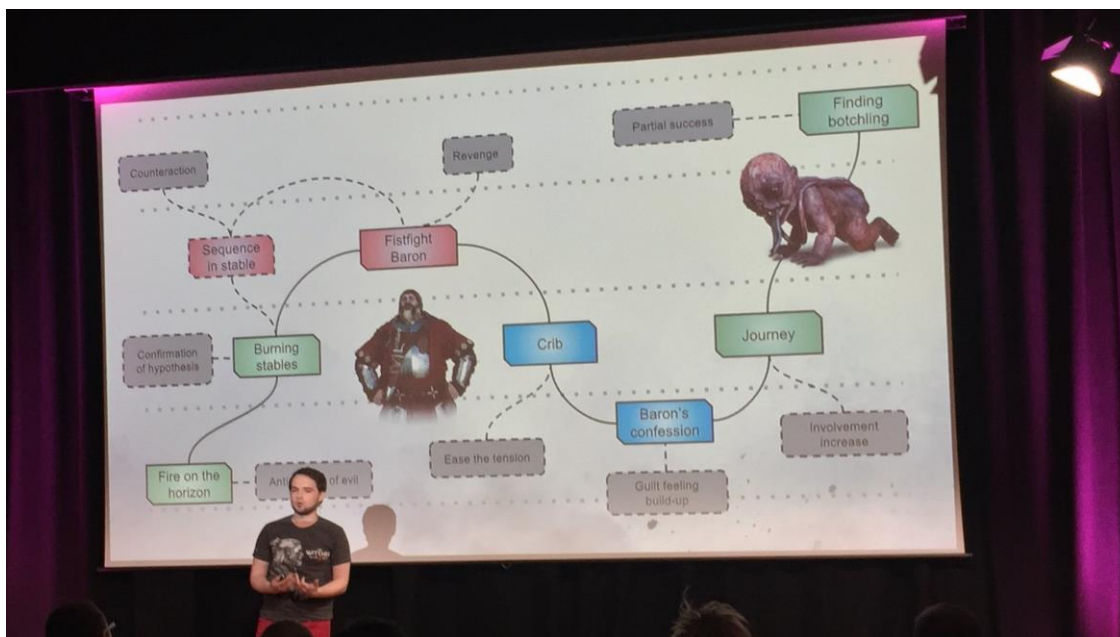


Figura 18 - Os diferentes tipos de eventos na missão *Family Matters*

Ao vermos o fogo à distância, nós assumimos que algo terrível aconteceu. Ao chegarmos, reparamos que os estábulos estão a arder e a nossa previsão estava certa. Também podemos ver que o Barão está embriagado e que está a lutar contra um dos seus homens. Ele não se parece importar muito com o estábulo a arder. O jogador pode ir para o estábulo salvar os cavalos e os homens presos ou ir diretamente confrontar o Barão. Se salvarmos os cavalos e os homens, o Barão começa-nos a ridicularizar e chama-nos de heróis.

Geralt e o jogador confrontam o Barão, e assumem que o Barão andou a maltratar a sua mulher e filha durante anos, e que foi por isso que elas o decidiram abandonar. Geralt e o jogador entram numa luta de punhos contra o Barão. Ao ganharmos esta luta, Geralt transporta o Barão para um bebedouro e força a sua cabeça na água na tentativa de o colocar sóbrio. Depois desta sequência, Geralt e o Barão vão para o castelo, e é aí que o Barão se começa a confessar. O Barão diz nos que nunca espancou a sua filha e que seria incapaz de o fazer. O barão ficava sempre mais calmo quando via a sua filha, Tamara. Já com a sua mulher, Anna, era outra história. Anna era uma mulher que amava o seu homem, ela sabia como o controlar e pressionar. O Barão diz nos que já sabia que elas tinham fugido, ele apenas não nos disse logo porque tinha receio que não o ajudássemos. Geralt pede ao Barão para contar a verdadeira história da fuga da sua família. O Barão disse que estava sóbrio quando a Anna lhe disse que ia embora. O Barão tentou impedi-la e Anna tentou atingir o Barão várias vezes com um castiçal e numa dessas vezes conseguiu acertar lhe na cabeça. O Barão caiu e entornou uma garrafa de vinho. Sobre o buraco da parede, o Barão diz nos que foi a Anna quem o fez, ao tentar acertar-lho com o castiçal. Depois disto, os dois lutaram, caíram nas escadas e o Barão não se lembra de mais nada. Ele diz que se a sua filha, Tamara, tivesse entrado no quarto antes da discussão talvez isto poderia ter tido um final diferente. Depois do Barão ter acordado, ele dirigiu-se ao seu quarto e reparou que os lençóis da sua cama estavam cheios de sangue, e soube então que Anna tinha abortado. O Barão não quis acreditar no que viu, a sua filha morta que nem chegou a viver. A filha que poderia ter resolvido a sua relação com a família. Em choque, o Barão decidiu enterrar a sua filha.

Depois desta confissão, o jogador pode escolher simpatizar com o Barão ou dizer-lhe para se recompor. Independentemente da escolha do jogador, Geralt informa o Barão que a

sua filha se tornou num *Botchling* e explica as duas opções que tem para resolver este assunto delicado. A primeira opção envolve em levantar a maldição do *Botchling* e transformá-lo num *Lubberkin*<sup>116</sup>. Um *Lubberkin* é um espírito guardião que pode ser criado ao enterrar um *Botchling* debaixo da casa da família à qual pertence. A outra opção consiste em matar o *Botchling* e levar o seu sangue para o *Pellar* para que este possa localizar Anna e Tamara. O Barão pede-nos para não matarmos a sua filha pois ela já sofreu o suficiente e ele suplica-nos para levantarmos a maldição para que ela possa finalmente descansar em paz. Independentemente da nossa escolha, o Barão diz-nos que temos de impedir o sofrimento da criança.

### 3.2.1 Confrontando o *Botchling*

O Geralt e o Barão vão para o sítio onde o *Botchling* foi enterrado e o mesmo aparece. O Barão fica horrorizado. O videojogo apresenta ao jogador a escolha entre levantar e maldição ou lutar contra o *Botchling*.



Figura 19 – A escolha difícil da missão *Family Matters*

Se o jogador escolher levantar a maldição do *Botchling* e decidir transformá-lo num *Lubberkin*, então Geralt irá pedir ao Barão que pegue no seu filho e que o leve para a sua casa. Durante esta peregrinação, Geralt vai confortando o Barão e partilhando informações sobre o processo de transformação. Para este processo ter sucesso, é importante que o Barão dê um nome à sua filha. Os nomes são importantes quando é preciso levantar uma maldição. Durante este percurso, nós somos atacados várias vezes por grupos de espectros e cada vez que os derrotamos, nós conseguimos avançar na peregrinação. Estes grupos de espectros aparecem três vezes até à nossa destinação final. Também é importante mencionar que, durante esta jornada, o *Botchling* vai ficando exaltado nos braços do Barão. Nós podemos o acalmar utilizando o sinal *Axii*<sup>117</sup>. Ao chegarmos ao nosso destino, Geralt pede ao Barão para repetir estas palavras:

“By the power of earth and sky

<sup>116</sup> Um espírito guardião que protege a casa de uma família no mundo de *Witcher*.

<sup>117</sup> Um sinal mágico no mundo de *Witcher* que permite afetar o estado mental de humanos e monstros.

By the world that was to be your home

Forgive me, you who came but who i did not embrace

I name thee Dea and embrace thee as my daughter”

Após estas palavras, o Barão e Geralt enterram o *Botchling* debaixo da casa do Barão. Geralt explica que terá de ficar neste local durante 24 horas para que o processo tenha sucesso. O Barão quer esperar com Geralt para se redimir, mas Geralt diz-lhe que é perigoso e que deve esperar em casa. Após estas 24 horas o Lumberkin aparece e guia-nos até à casa de um pescador.

Ao decidirmos levantar a maldição, o Barão fica mais vulnerável e conseguimos perceber que ele não é um homem assim tão desprezível. É uma pessoa que errou e que vive a sua vida cheia de arrependimento.

### 3.2.1 Matando o *Botchling*

Se o jogador decidir atacar o *Botchling*, então este irá desviar o ataque de Geralt e transformar-se num monstro mais agressivo. O Barão não acredita no que vê, não consegue acreditar que aquele monstro é a sua filha. Ao matarmos o *Botchling*, o Barão fica furioso connosco e pergunta ao Geralt o porquê de ter matado a sua filha. Geralt recolhe o sangue do *Botchling* e leva-o ao *Pellar* que começa a preparar o ritual. O *Pellar* pede a Geralt que o proteja contra os diferentes grupos de espectros. O *Pellar* continua o ritual e consegue ter visões da família do Barão. Na primeira visão, o *Pellar* diz que o Barão e a Anna lutaram, e que ele não queria que ela se fosse embora. O *Pellar* diz que sente amor triste e atormentado nesta família. Na segunda visão, o *Pellar* diz que Anna abortou e que sentiu um enorme sofrimento, a morte da sua filha. Na terceira e última visão, o *Pellar* menciona o nome Voytek. Os Voyteks são uma família que vive perto e que podem ter ajudado Anna e Temara. O *Pellar* fica exausto depois deste ritual. Nós podemos acompanhá-lo até casa ou ir simplesmente embora. Se o acompanharmos o *Pellar* agradece. Independentemente da nossa escolha, o videojogo leva-nos até à casa dos pescadores, os Voyteks.

Ao decidirmos matar o *Botchling*, nós danificamos a nossa relação com o Barão, mas em troca recebemos mais contexto sobre a sua relação com a família e temos a confirmação de que tudo o que ele nos confessou é verdade.

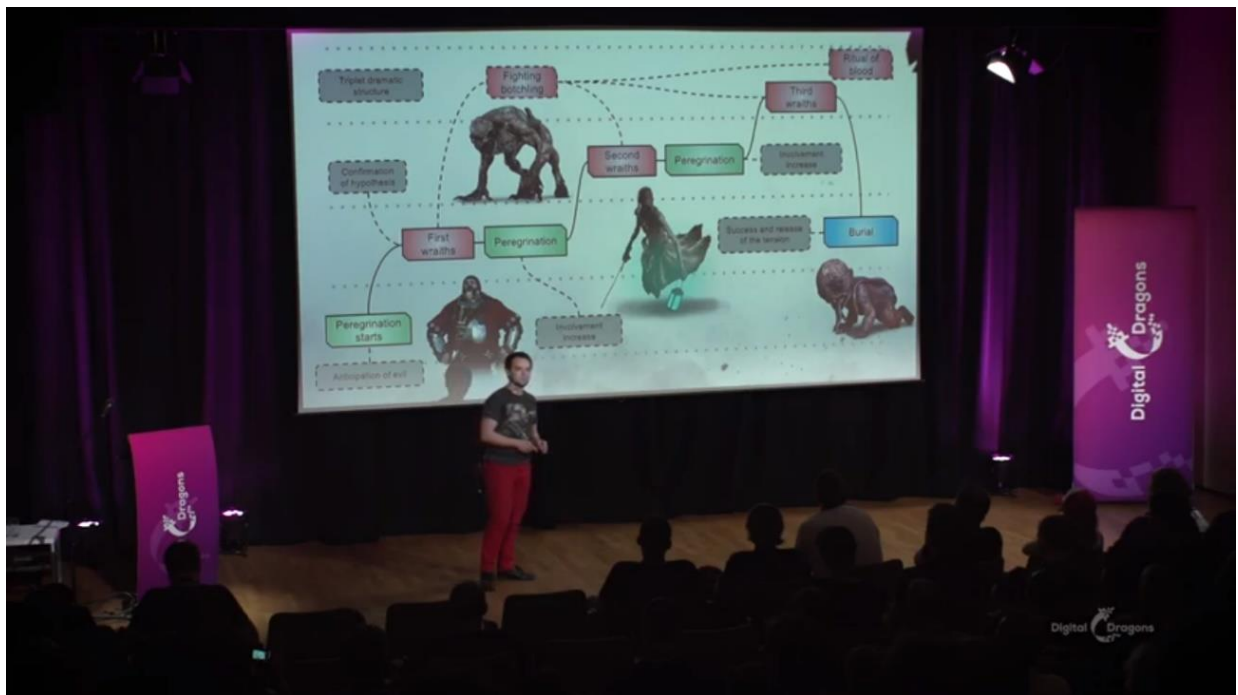


Figura 20 - Os eventos não lineares da missão *Family Matters*

### 3.2.2 Conclusão da Missão

Em suma, esta é uma das missões no *The Witcher 3: The Wild Hunt*, que introduz o jogador neste mundo sombrio e realista. À medida que o jogador joga esta missão, vai formando opiniões mistas sobre o Barão e a sua família. Ao início, o jogador recebe a informação de que o Barão é uma pessoa sem escrúpulos e que passa os dias todos a beber. O seu título, também deixa o jogador a pensar sobre o mesmo, Barão Sangrento. Com esta alcunha, também podemos assumir que o Barão não resolve os seus problemas de forma muito pacífica. Contudo, o jogador fica surpreendido ao perceber que o Barão é uma personagem mais complicada do que parecia inicialmente. Uma personagem com um título tão violento que mostra que de facto é um anfitrião agradável quando recebe Ciri e Gretka. À medida que vamos jogando, a nossa perceção inicial sobre o Barão vai-se alterando. Inicialmente, nós somos obrigados a ajudá-lo para encontrarmos Cirilla, mas conforme vamos avançando no enredo, começamos a descobrir o passado do Barão e as suas motivações. Nós descobrimos que o Barão tem uma relação muito complicada com a sua família onde ele cometeu vários erros e agora desespera para os corrigir. O jogador pode decidir ajudar o Barão a corrigir os seus erros ou apenas escolher as opções em que o Barão não consegue o que deseja. Independentemente das suas escolhas, o jogador irá sempre descobrir a história trágica do Barão e da sua família. A personagem do Barão tem mais defeitos do que qualidades, mas talvez seja por isso que os jogadores se relacionam mais com ela. A sua história trágica, o facto de ele reconhecer os seus erros e querer reparar a relação com a família, são aspetos com os quais a maioria das pessoas se pode relacionar. Nenhum de nós é perfeito, todos temos defeitos e qualidades, e a maioria dos jogadores consegue ver a humanidade do Barão, fazendo com que sintam empatia.

Iremos agora analisar as respostas ao nosso questionário sobre *The Witcher 3: The Wild Hunt*. Este questionário contém perguntas gerais sobre o videogame e também contém perguntas específicas sobre a missão que envolve a família do Barão.

### 3.3 Análise aos Dados

O objetivo do nosso questionário é descobrir se os jogadores sentiram empatia com as personagens da missão *Family Matters*. Para tal, decidimos começar o questionário com perguntas simples e básicas onde estas tinham o objetivo de descobrir o background dos nossos jogadores. Para que pudéssemos arranjar um número de respostas elevado, decidimos criar dois questionários totalmente idênticos com as diferenças a residirem no idioma, um está escrito em português e outro em inglês. O questionário em Português foi publicado em diferentes grupos e plataformas. Ele foi publicado no meu Twitter pessoal e em vários grupos do Facebook, tais como: Comunidade Gamer Portuguesa, Witcher 3 Portugal, The Witcher 3 BR, PT Game Developers, Geral JDM (Grupo dedicado aos alunos e ex-alunos da licenciatura de videojogos em Leiria) e Alunos e Alumni do Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais. Neste questionário conseguimos um total de 198 respostas. O questionário em Inglês também foi publicado em diferentes redes sociais, tais como: Subreddit de Witcher 3, Twitter e vários grupos do Facebook tais como: *Witcher Memes* e *The Witcher World*. Este questionário obteve 232 respostas. Em suma, conseguimos um total de 430 respostas para podermos analisar os fatores que levaram os jogadores a jogar o *The Witcher 3: The Wild Hunt*.

O objetivo da nossa primeira pergunta, era descobrir que tipo de jogos estes jogadores jogavam, e, para tal, decidimos perguntar ao jogador, através de várias caixas de seleção, qual era o seu género de videojogo favorito.



### Qual é o seu género de videojogo favorito?

198 responses

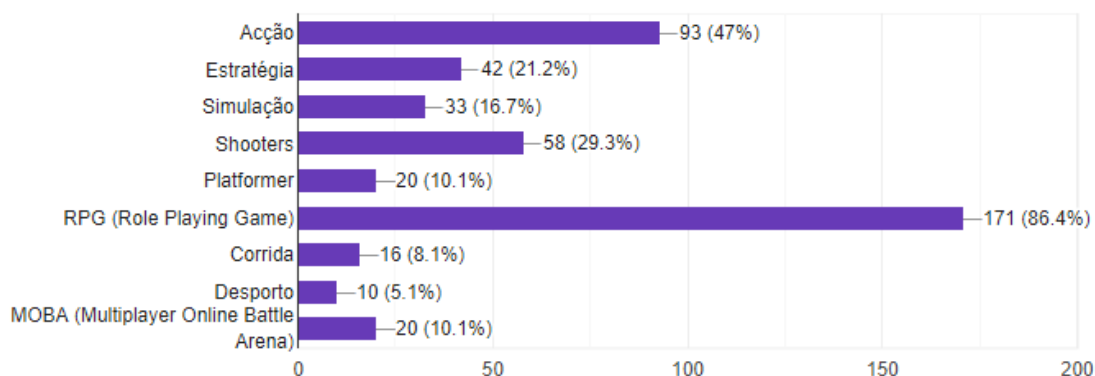


Gráfico 1 – Género de videojogo favorito (Respostas Portuguesas)

### What's your favourite game genre?

232 responses

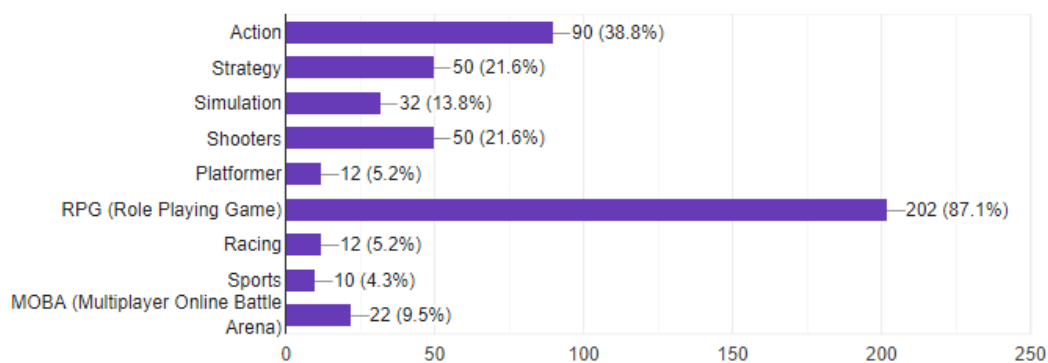


Gráfico 2 – Género de videojogo favorito (Respostas Internacionais)

Pelas respostas à primeira pergunta, sabemos que a maioria dos jogadores são fãs de jogos do género RPG e Ação. Devido ao facto que o *The Witcher 3* ser um videojogo que possui estes elementos, faz sentido que a maior parte dos nossos jogadores escolha estas opções.

A segunda pergunta é bastante simples. Procurámos saber se estes jogadores dedicados maioritariamente a ação e RPGs, consideram que a narrativa é um elemento importante num videojogo.



Do you think that narrative is important in a Videogame?

232 responses

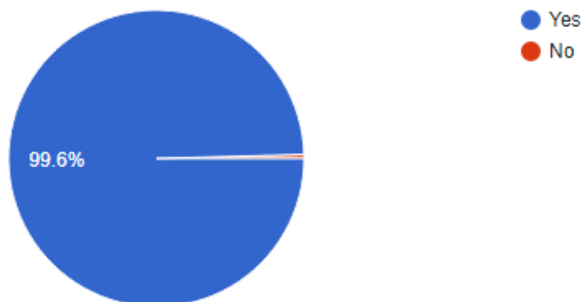


Gráfico 3 – A importância da Narrativa em videojogos (Respostas Portuguesas)

Considera que a Narrativa num videojogo é importante?

198 responses

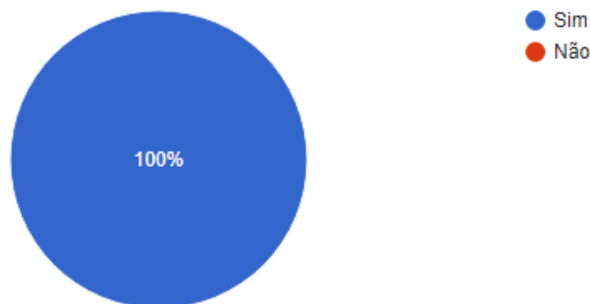


Gráfico 4 - A importância da Narrativa em videojogos (Respostas Internacionais)

Nestas 430 respostas, houve apenas 1 pessoa que acha que narrativa não é um elemento importante num videojogo. Podemos concluir que a elevada maioria dos jogadores de *Witcher 3* acha que narrativa é um aspeto importante.

Decidimos complementar esta pergunta ao perguntarmos ao jogador qual era o grau de importância que atribuem ao elemento narrativo nos videojogos.

Se respondeu sim, qual é o grau de importância que atribui à Narrativa?

198 responses

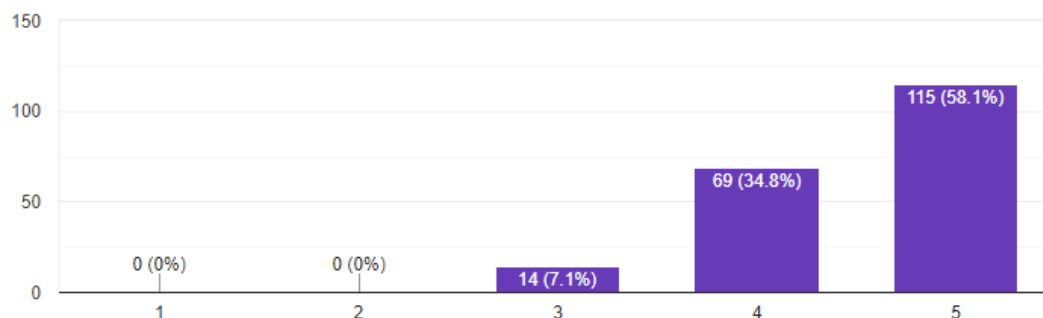


Gráfico 5 – O grau de importância da Narrativa (Respostas Portuguesas)

If you answered yes. How would you rate the importance of a narrative?

231 responses

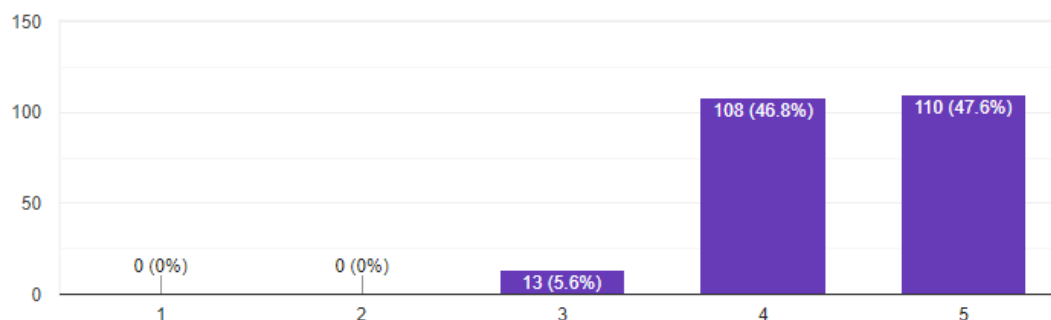


Gráfico 6 – O grau de importância da Narrativa (Respostas Internacionais)

Podemos concluir que os nossos jogadores atribuem um grau de importância elevado aos elementos narrativos num videojogo. Apesar de haver uma percentagem maior no questionário português, não podemos ignorar que, no questionário inglês houve também um número de respostas elevado nos dois níveis mais altos.

A quarta pergunta tem o objetivo perceber como é que os nossos jogadores encontraram este videojogo. Decidimos apenas colocar três opções muito generalizadas para descobrir a origem.

## Como conheceu Witcher 3: The Wild Hunt?

198 responses

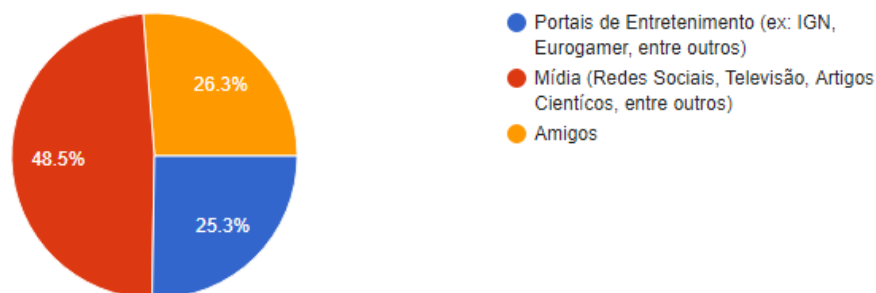


Gráfico 7 - Como os jogadores conheceram *The Witcher 3: The Wild Hunt* (Respostas Portuguesas)

## How did you come across Witcher 3: The Wild Hunt?

232 responses

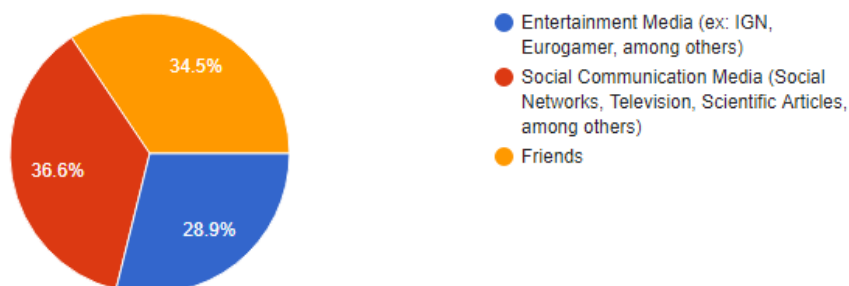


Gráfico 8 - Como os jogadores conheceram *The Witcher 3: The Wild Hunt* (Respostas Internacionais)

No questionário português, as redes sociais tiveram uma percentagem maior (48.5%), enquanto as outras opções tiveram 26.3% e 25.3% respetivamente. Os jogadores portugueses descobriram *The Witcher 3: The Wild Hunt* maioritariamente a partir dos média enquanto os outros jogadores descobriram a partir de amigos e Portais de Entretenimento.

Já no questionário inglês as respostas foram mais variadas, apesar dos média terem sido a principal fonte (36.6%), as outras opções não ficaram muito atrás e tiveram percentagens bastante semelhantes.

Com a nossa quinta pergunta, o objetivo era saber o quão dedicado os nossos jogadores são ao *The Witcher 3: The Wild Hunt*. Fizemos um estudo geral pelas redes sociais e portais de entretenimento para sabermos qual era a média do número de horas de um jogador de *The Witcher 3: The Wild Hunt*. Neste estudo, encontramos jogadores que passaram o jogo em apenas 3 horas (*speedrunners*), mas também encontramos múltiplos jogadores que investiram mais de 100 horas no mesmo.

Qual foi aproximadamente o número de horas que jogou?

198 responses

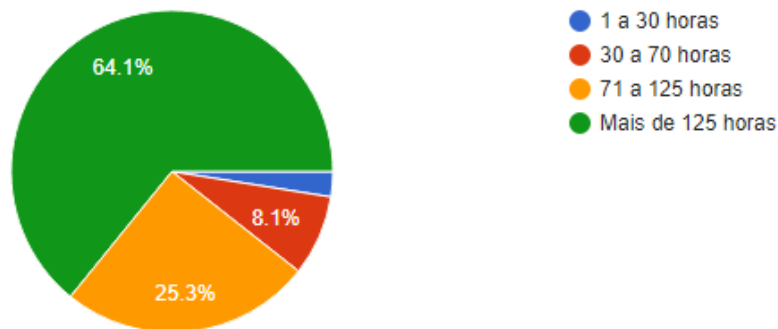


Gráfico 9 – O número de horas dos jogadores (Respostas Portuguesas)

How many hours have you played?

232 responses

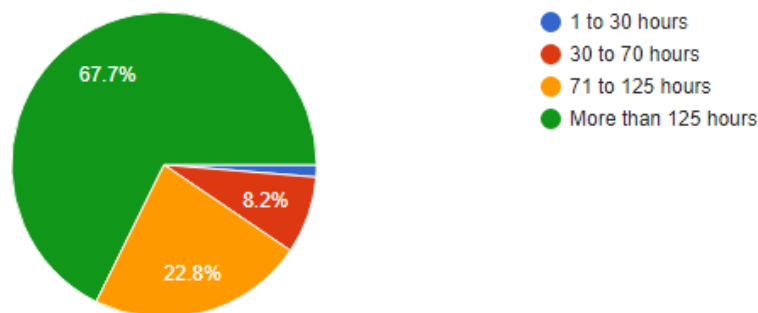


Gráfico 10 – O número de horas dos jogadores (Respostas Internacionais)

Ao analisarmos as respostas de ambos os questionários, podemos chegar à conclusão, que a maioria dos nossos jogadores são bastante dedicados ao *The Witcher 3*. Estes dados também são bastante relevantes à nossa próxima pergunta: “Sabia que existem diferentes finais no *Witcher 3*?”. Com esta pergunta procuramos saber se estes jogadores dedicados jogaram várias vezes este videojogo para adquirir os diferentes finais nas missões principais e secundárias.

Sabia que existem diferentes finais no Witcher 3?

198 responses

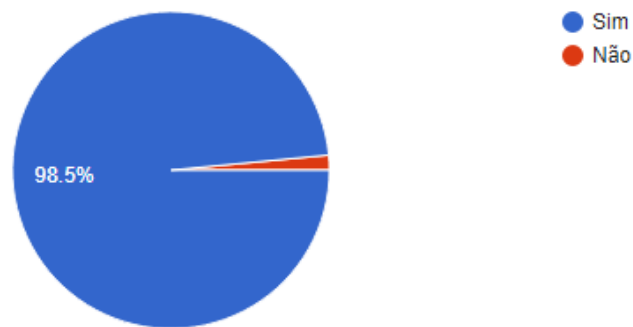


Gráfico 11 – A existência de Múltiplos finais no *The Witcher 3: The Wild Hunt* (Respostas Portuguesas)

Did you know that Witcher 3 has multiple endings?

232 responses

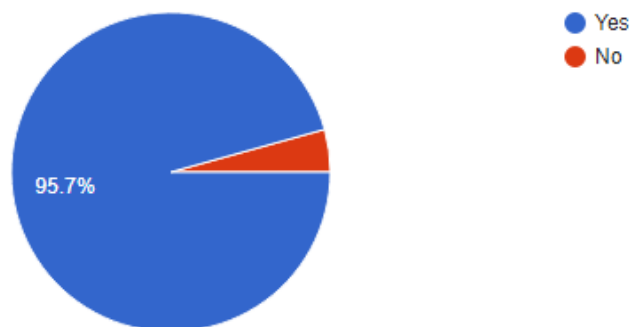


Gráfico 12 - A existência de Múltiplos finais no *The Witcher 3: The Wild Hunt* (Respostas Internacionais)

Tendo em conta a maioria absoluta (98.5% e 95.7%) das respostas, podemos verificar que, de facto, estes mesmo jogadores sabem que o *The Witcher 3* tem múltiplos finais, e também é seguro assumir que jogaram o videojogo múltiplas vezes para adquirir estes finais diferentes. Já uma pequena minoria de jogadores (1.5% e 4.3%) não sabia que o *The Witcher 3* tinha finais diferentes.

A nossa próxima pergunta é opcional, onde esta já contém um objetivo mais específico: saber qual foi a personagem secundária que foi mais interessante para o jogador. Visto que estamos a explorar a missão de *Family Matters* com o Barão, procurámos saber se esta personagem foi memorável quando comparada com outras. Nós decidimos não incluir personagens como a Ciri, Yennefer, Triss e o Vesemir, porque achamos que estas personagens principais têm um tempo de exposição muito maior ao das personagens secundárias que estão no questionário.

Qual foi a personagem secundária mais interessante para si?

197 responses

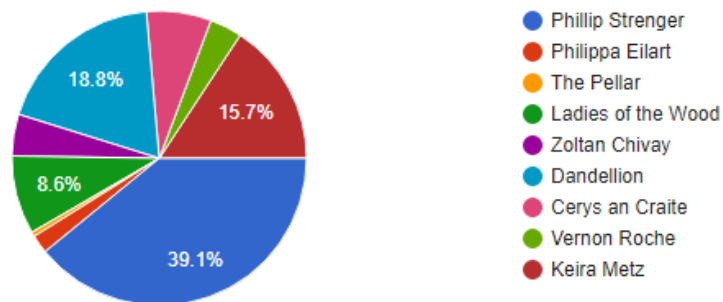


Gráfico 13 - A personagem secundária mais importante consoante os jogadores (Respostas Portuguesas)

Which secondary character you considered to be more interesting?

232 responses

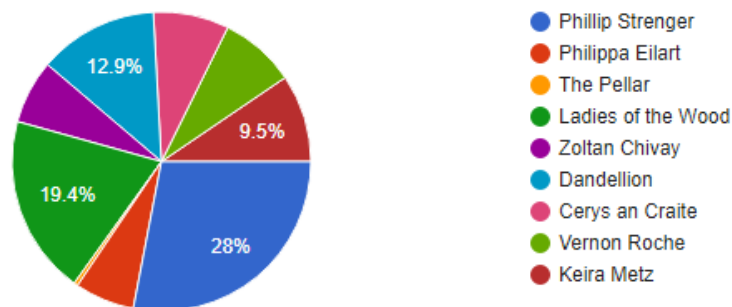


Gráfico 14 - A personagem secundária mais importante consoante os jogadores (Respostas Internacionais)

Tendo em conta as respostas que obtivemos com esta pergunta, podemos verificar que a personagem Philipp Strenger (Barão Sangrento) foi a mais memorável para a maioria dos nossos jogadores. Contudo, as outras personagens não ficaram muito atrás. As respostas foram bem balanceadas e podemos verificar que todas as personagens de certa forma, foram memoráveis para todos os jogadores.

De seguida, decidimos perguntar ao jogador qual foi a missão principal mais memorável. Para tal, demos ao jogador um leque de opções variadas. O nosso objetivo era descobrir em que classificação a missão *Family Matters* ficaria quando comparada com outras missões principais. Apesar da *Family Matters* ser uma das missões mais comoventes do videojogo, ela não é a única que induz sentimentos ao jogador.

Qual destas missões principais foi mais memorável para si?

198 responses

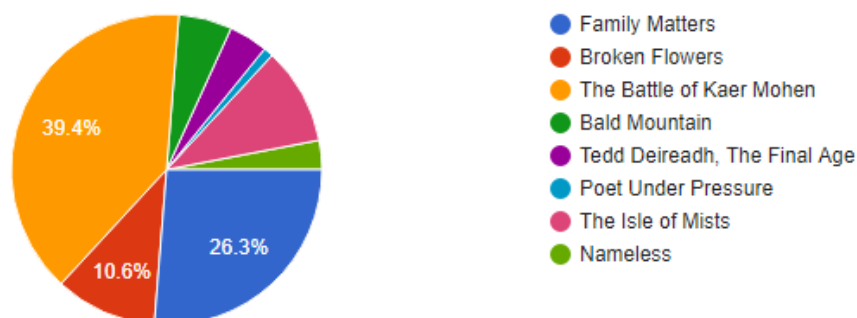


Gráfico 15 - A missão principal mais memorável (Respostas Portuguesas)

Which of these main quests was the most memorable to you?

232 responses

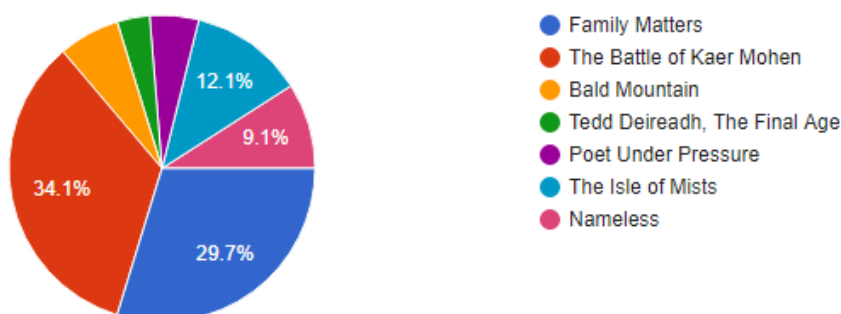


Gráfico 16 - A missão principal mais memorável (Respostas Internacionais)

Surpreendentemente, a missão *Family Matters* ficou em 2<sup>o</sup> em ambos os questionários. A missão principal mais memorável para estes jogadores foi *The Battle of Kaer Mohen*. Esta missão é talvez a mais importante deste videojogo. É a missão onde as personagens principais (Geralt, Ciri, Yennefer, Vesimir e etc) e algumas secundárias (Roche, Letho, Keira e etc...) se reúnem para parar o antagonista principal desta história, *The Wild Hunt*. E uma das razões para esta missão ser bastante memorável é podermos convidar várias personagens que conhecemos ao longo do videojogo para nos ajudarem. Ou seja, se fizermos várias missões secundárias, e se formos bem-sucedidos nos diálogos, estas personagens juntam-se a nós nesta batalha épica.

Apesar da missão *Family Matters* ter ficado em segundo lugar, não podemos deixar de destacar a sua importância. Esta missão só ficou atrás de uma missão que envolve um elenco de múltiplas personagens, enquanto que *Family Matters* contém um elenco de personagens muito menor e com uma relevância funcional mais reduzida.

Na nossa próxima pergunta, decidimos perguntar aos jogadores se eles ficaram interessados em jogar as missões secundárias para assim ficarem a saber o desfecho destas personagens.

Ficou interessado em jogar as missões opcionais para saber o desfecho das personagens secundárias?

198 responses

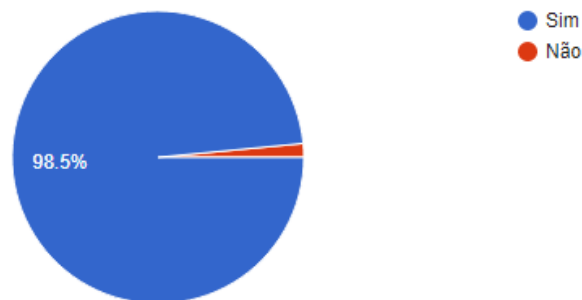


Gráfico 17 – O interesse do desfecho das personagens secundárias (Respostas Portuguesas)

Were you interested to play secondary quests to know the fate of these characters?

232 responses

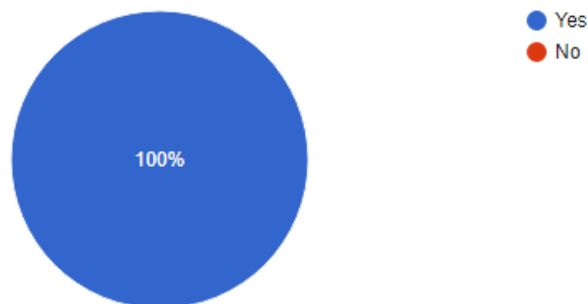


Gráfico 18 - O interesse do desfecho das personagens secundárias (Respostas Internacionais)

Tendo em conta o número elevado de respostas positivas a esta pergunta, podemos concluir que os jogadores ficaram bastante interessados em saber o desfecho das personagens secundárias. Decidimos colocar outra pergunta opcional, que tinha por objetivo saber qual era a missão secundária mais memorável para estes jogadores.



Se escolheu sim, qual foi a missão secundária mais memorável para si?

195 responses

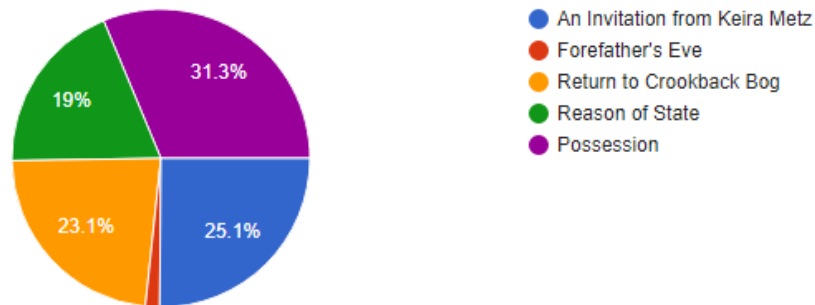


Gráfico 19 - Missão secundária mais memorável (Respostas Portuguesas)

If you choose yes, which of these secondary quests was the most memorable to you?

230 responses

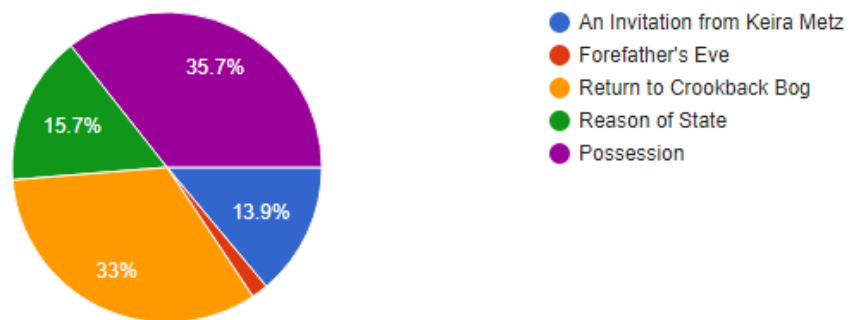


Gráfico 20 – Missão secundária mais memorável (Respostas Internacionais)

No questionário português, podemos observar que a missão secundária vinculada ao Barão (*Return to Crookback Bog*) obteve apenas 23.1% dos votos, enquanto as missões de *An invitation from Keira Metz* e *Possession* obtiveram 25.1% e 31.3% correspondentemente. Ou seja, para os jogadores portugueses a missão secundária (*Return to Crookback Bog*) que contém o desfecho da narrativa da família do Barão, não foi tão importante como a missão principal (*Family Matters*).

Já no questionário inglês, *Return to Crookback Bog* obteve 33% dos votos e foi a segunda missão mais memorável para estes jogadores. Apesar de ter ficado atrás da *Possession*, podemos concluir que esta missão também foi bastante importante para estes jogadores.

As nossas próximas perguntas já são totalmente direcionadas à missão *Family Matters* e nestas procuramos saber quais foram as reações dos jogadores ao jogarem a mesma. Começamos primeiro por perguntar ao jogador qual foi a sua reação ao interagir com o Barão pela primeira vez.

### Qual foi a sua primeira reacção ao interagir com o Bloody Baron?

198 responses

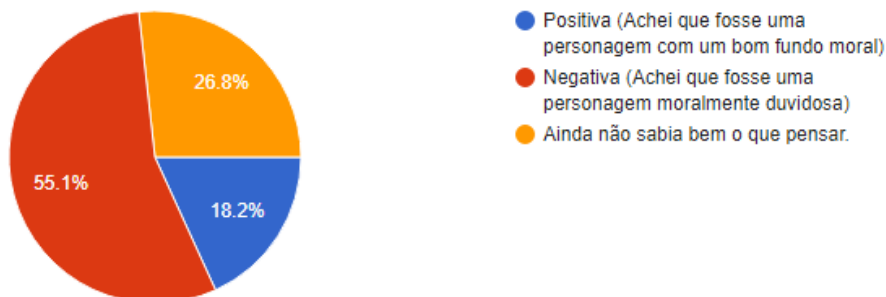


Gráfico 21 - A primeira reacção com o Barão (Respostas Portuguesas)

### What was your first reaction when you met the Bloody Baron?

232 responses

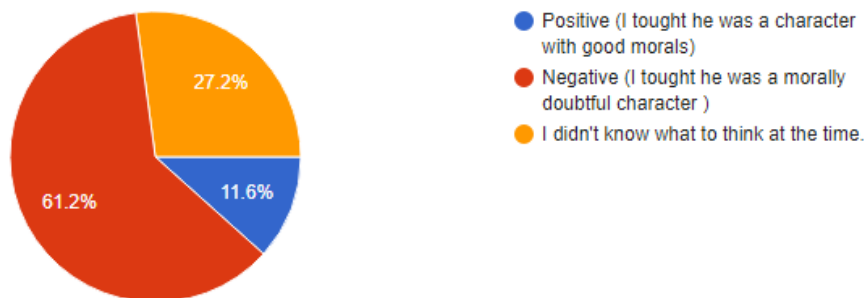


Gráfico 22 - A primeira reacção com o Barão (Respostas Internacionais)

Podemos concluir, em ambos os questionários, que a maioria dos jogadores teve uma impressão negativa do Barão (61.2% e 55.1%). Ou seja, eles não simpatizaram logo com a personagem quando a conheceram e acharam que esta era moralmente duvidosa. Já a segunda maioria de jogadores (27.2% e 26.8%) ainda não sabia bem o que pensar desta personagem. Por último, a minoria dos jogadores (11.6% e 18.2%) tiveram uma impressão positiva ao interagir com o Barão.

De seguida, decidimos perguntar aos nossos jogadores se ficaram frustrados quando viram que o Barão incendiou os estábulos. Ambas as perguntas e as suas respostas, vão reforçar o que os jogadores pensaram sobre esta personagem inicialmente.

Ficou frustrado quando viu que o Bloody Baron incendiou o estábulo?

198 responses

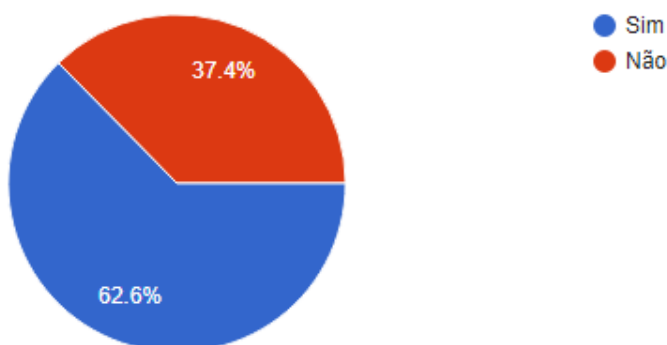


Gráfico 23 - Frustração consoante as ações do Barão (Respostas Portuguesas)

Did you get frustrated when you saw that Bloody Baron had set the stables on fire?

232 responses

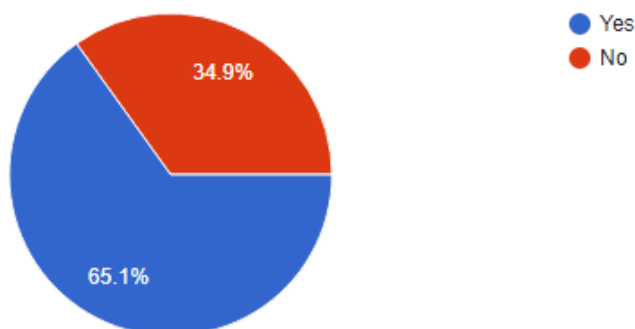


Gráfico 24 - Frustração consoante as ações do Barão (Respostas Internacionais)

Tendo em conta as respostas em ambos os questionários, podemos verificar que a maioria dos jogadores (62.6% e 37.4%) continuaram a ter uma impressão negativa do Barão. A enorme maioria ficou frustrada com a personagem quando ela incendiou os estábulos e muito possivelmente a ideia de esta ser uma personagem moralmente duvidosa saiu reforçada. Já os restantes jogadores (37.4% e 34.9%) ficaram indiferentes em relação a esta ação do Barão.

Na nossa próxima pergunta, procurámos saber se os jogadores sentiram simpatia relativamente ao Barão quando este contou a sua verdadeira história sobre o seu

passado. Como referimos anteriormente, a história do Barão é mais complicada do que parecia e até de certa forma é a mais realista.

Sentiu simpatia quando o Barão contou a verdadeira história sobre o seu passado?

198 responses

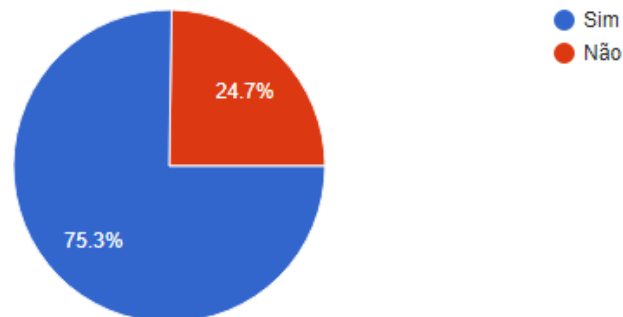


Gráfico 25 - Simpatia dos jogadores perante o passado do Barão (Respostas Portuguesas)

Did you sympathize with the Baron when he told you his backstory?

232 responses

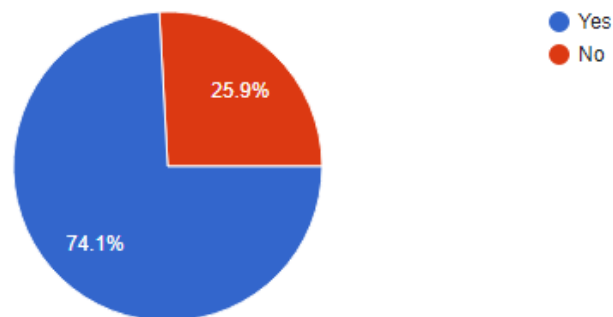


Gráfico 26 – Simpatia dos jogadores perante o passado do Barão (Respostas Internacionais)

Ao analisarmos as respostas de ambos os questionários podemos verificar que a maioria dos jogadores (75.3% e 74.1%) conseguiram simpatizar com a personagem do Barão. Uma personagem que inicialmente parecia moralmente duvidosa e que frustrou estes jogadores. Estes jogadores aperceberam-se que a personagem não era boa ou má, e que continha traços humanos com múltiplos defeitos e qualidades. O Barão não é um homem perfeito, mas é um homem que se quer redimir. Através destas ações, os jogadores conseguiram empatizar com o Barão. Contudo, apesar da história do Barão ser sombria, comovente e de certa forma realista, houve jogadores (24.7% e 25.9%) que não simpatizaram com o Barão e que não o perdoaram. Cada jogador vê o Barão de forma diferente.

Um jogador que o vê como uma personagem com defeitos e arrependimentos, que se quer redimir nesta missão, estará mais inclinado para simpatizar com ele. Já no outro lado, um jogador que talvez não acredite em mudança e segundas chances, poderá não simpatizar com esta personagem devido aos defeitos e erros cometidos. Ambas as aproximações estão corretas, cada pessoa, cada jogador vê o mundo de forma diferente.

A nossa próxima pergunta tem o objetivo de reforçar este sentimento de empatia e simpatia com a personagem. Decidimos perguntar ao jogador se ele achou que a personagem do Barão evoluiu conforme o enredo do videojogo.

Achou que o Barão evoluiu como personagem à medida que foi jogando?

198 responses

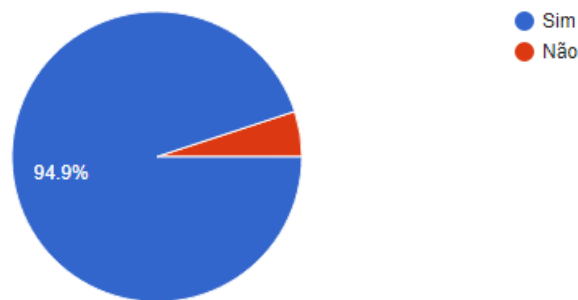


Gráfico 27 - Evolução do Barão como personagem (Respostas Portuguesas)

Do you think that Bloody Baron evolved as a character?

232 responses

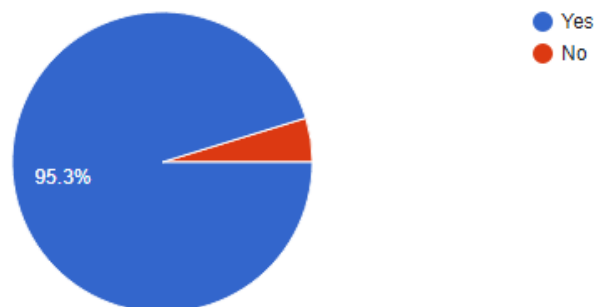


Gráfico 28 – Evolução do Barão como personagem (Respostas Internacionais)

Mais uma vez podemos verificar que os jogadores sentiram que a personagem evoluiu ao longo do enredo. Desta vez com um aumento significativo em relação à pergunta anterior. Uma percentagem maior (94.9% e 95.3%) de jogadores sentiram que a personagem mudou conforme o enredo do videojogo, já os restantes dos jogadores (5.1% e 4.7%) sentiram que a personagem não evoluiu.

De seguida, decidimos perguntar ao jogador qual foi a opção que ele escolheu quando ele poderia matar a filha do Barão ou salvá-la.

Na missão "Family Matters", qual foi a primeira opção que escolheu?

198 respostas

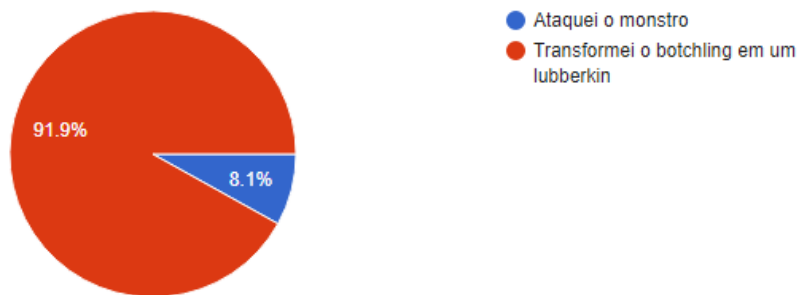


Gráfico 29 - Primeira opção perante a escolha (Respostas Portuguesas)

In the mission "Family Matters", what was your first decision?

232 respostas

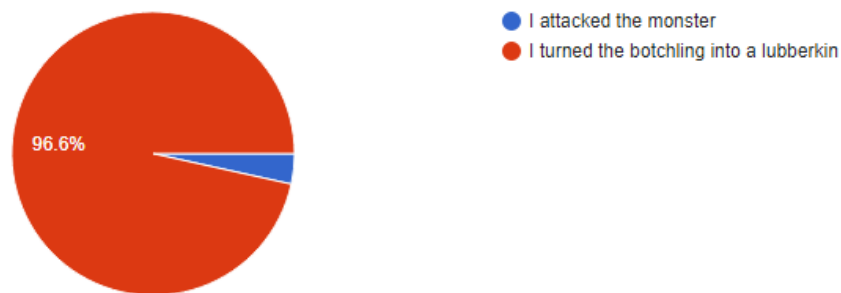


Gráfico 30 - Primeira opção perante a escolha (Respostas Internacionais)

Tendo em conta as respostas de ambos os questionários, podemos verificar que a maioria dos jogadores escolheu salvar a filha do Barão e levantar a sua maldição (91.9% e 96.6%), já uma pequena minoria decidiu atacar a mesma (8.1% e 3.4%).

Para tentarmos perceber o porquê destas escolhas, decidimos colocar perguntas opcionais onde estas exploram razões e motivações dos jogadores. Começamos primeiro pelos jogadores que atacaram a filha do Barão e depois fomos para os jogadores que salvaram a filha do Barão.

Se escolheu atacar o monstro. Qual foi a razão principal?

45 responses

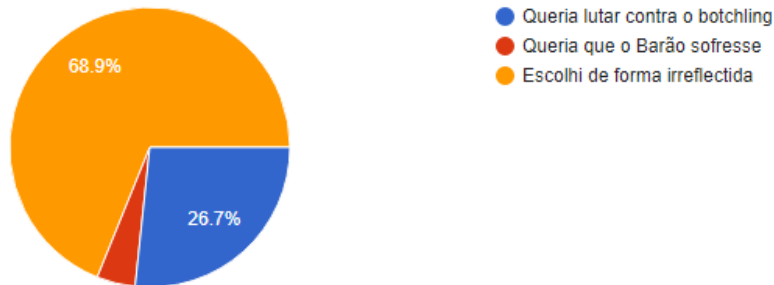


Gráfico 31 – Razão principal por ter atacado o monstro (Respostas Portuguesas)

If you chose to attack the monster. What was your main reason?

49 responses

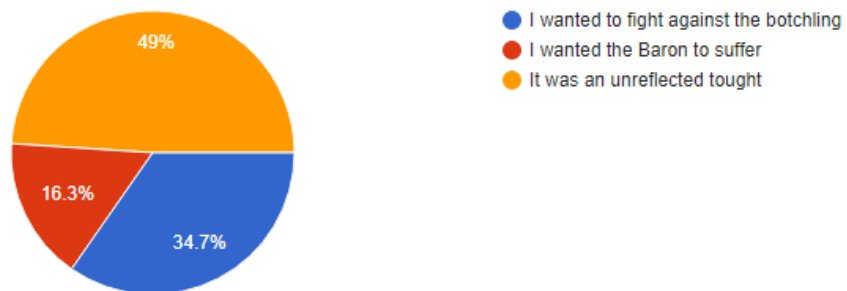


Gráfico 32 - Razão principal por ter atacado o monstro (Respostas Internacionais)

Em ambos os questionários, a maioria dos jogadores que decidiram atacar a filha do barão escolheram de forma irrefletida (68.9% e 49%), enquanto a segunda maioria decidiu atacar o monstro porque queria mesmo lutar contra o mesmo (26.7% e 34.7%). Já a pequena minoria, decidiu atacar o monstro para que o Barão sofresse (4.4% e 16.3%).

Se escolheu transformar o botchling em lubberkin. Quais foram as razões principais?

188 respostas

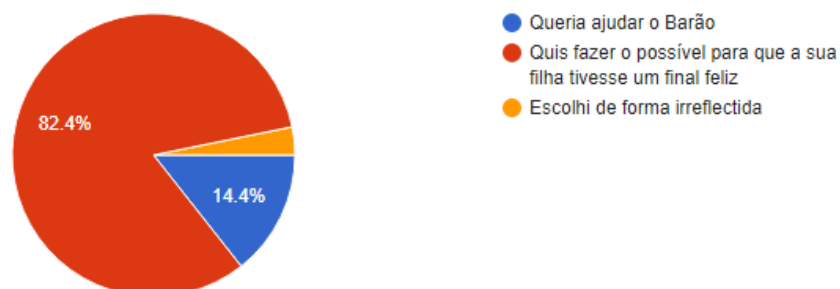


Gráfico 33 - Razões principais da escolha da transformação (Respostas Portuguesas)

If you chose to transform the Botchling into a Lubberkin. What was your main reason?

230 respostas

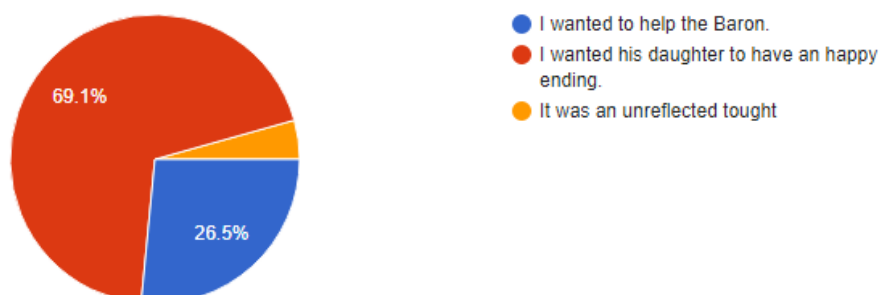


Gráfico 34 - Razões principais da escolha da transformação (Respostas Internacionais)

Tendo em conta as respostas em ambos os questionários, podemos verificar que a maioria dos jogadores (82.4% e 69.1%) quis ajudar a filha do Barão a ter um final feliz. Uma parte significativa da amostra decidiu transformar o *Botchling* em um *Lubberkin* para poder ajudar o Barão (14.4% e 26.5%). E por último, uma pequena minoria decidiu salvar a filha do Barão de forma irrefletida (3.2% e 4.3%). Tendo estas últimas três perguntas em conta, podemos verificar que uma enorme maioria dos jogadores decidiu salvar a filha do Barão para que esta tivesse um final feliz. **É seguro dizer que esta personagem foi bastante memorável para estes jogadores, e ao ter múltiplos defeitos e qualidades fez com que os jogadores se vinculassem a ela.**

A nossa próxima pergunta tem o objetivo de saber se estas decisões foram as finais. Sabemos que no videojogo podemos voltar atrás e repetir este processo e escolher outro final. Por isso gostaríamos de saber se houve jogadores que arrependeram da sua decisão inicial e decidiram escolher a alternativa.



Voltou atrás nesta missão para escolher outra opção?

198 responses

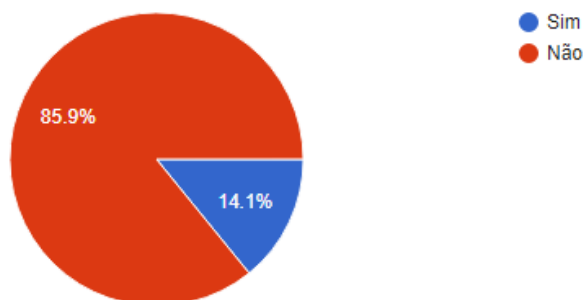


Gráfico 35 – A certeza dos jogadores perante esta escolha (Respostas Portuguesas)

Did you come back to this mission to choose the other option?

232 responses

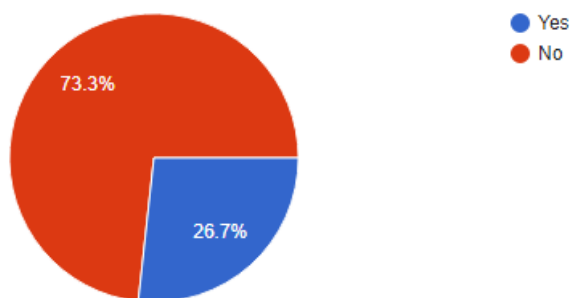


Gráfico 36 - Razões principais da escolha da transformação (Respostas Internacionais)

No questionário português, podemos verificar que uma grande maioria dos jogadores (85.9%) decidiu seguir em frente com a sua decisão e não olhar para trás. Já uma pequena percentagem de jogadores (14.1%) preferiu voltar atrás para escolher a alternativa. Em relação ao Questionário Inglês, também podemos verificar que uma grande maioria de jogadores (73.3%) decidiu progredir no enredo com a sua decisão e escolheu não voltar atrás. Já os restantes jogadores (26.7%) decidiram voltar atrás, e escolher a outra opção.

Tendo em conta os dados obtidos nas últimas três perguntas, podemos assumir que uma grande maioria dos jogadores, decidiu levantar a maldição da filha do Barão e não voltou atrás na sua decisão. Também podemos assumir que alguns dos jogadores que escolheram atacar a filha do Barão optaram por voltar atrás para salvar a mesma. Chegámos a esta conclusão, devido ao facto da grande maioria dos jogadores que escolheu atacar a filha do Barão o ter feito de forma irrefletida. Contudo, também é possível que uma pequena percentagem dos jogadores possa ter inicialmente escolhido salvar a filha do Barão e depois ter voltado atrás para escolher a outra opção.

Devido ao facto que os jogadores são obrigados a jogar a missão *Family Matters*, para progredir no enredo principal, decidimos perguntar aos jogadores se eles ficaram interessados em saber como é que a história do Barão acabava. A história da família do Barão é concluída através da missão secundária opcional, *Return to Crookback Bog*.

Ficou interessado em saber como acabava a storyline do Barão?

198 responses

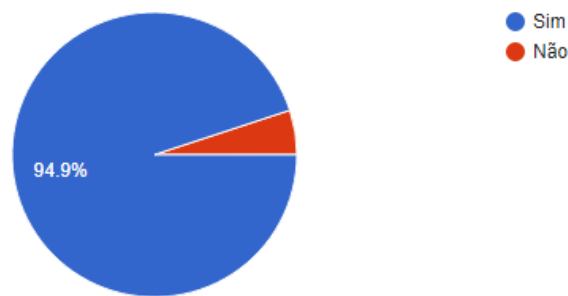


Gráfico 37 – Curiosidade perante a continuidade da história do Barão (Respostas Portuguesas)

Were you curious to know how the Baron Storyline would continue?

232 responses

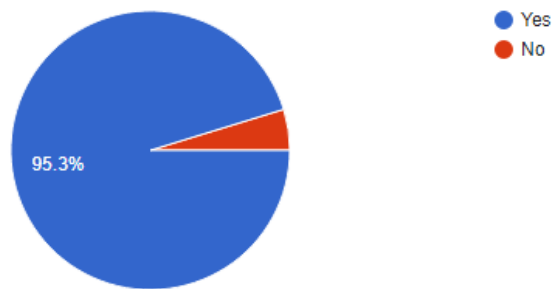


Gráfico 38 - Curiosidade perante a continuidade da história do Barão (Respostas Internacionais)

Tendo em conta as respostas em ambos os questionários, podemos verificar que a grande maioria dos jogadores (94.9% e 95.3%) ficaram curiosos em saber como a história do Barão acabava. Enquanto uma pequena minoria (5.1% e 4.7%) não ficou.

Com estes dados podemos concluir que a personagem do Barão foi bastante interessante para estes jogadores e levou-os a jogar uma missão opcional para saber o seu destino.

As nossas próximas perguntas irão complementar esta conclusão. Começamos por perguntar ao jogador se ele achou o Barão uma personagem interessante. De seguida, colocámos uma pergunta opcional para que o jogador pudesse explicar o porquê de achar a personagem interessante.

Acho que o Barão foi uma personagem interessante?

198 responses

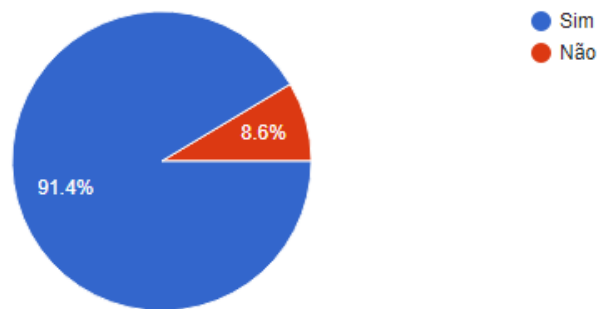


Gráfico 39 – O interesse pela personagem do Barão (Respostas Portuguesas)

Do you think the Bloody Baron was an interesting character?

232 responses

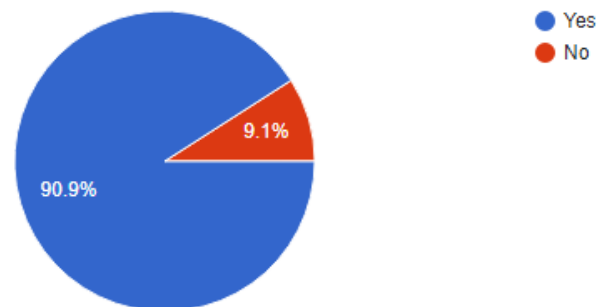


Gráfico 40 - O interesse pela personagem do Barão (Respostas Internacionais)

Podemos reafirmar que uma grande maioria dos jogadores (91.4% e 90.9%) achou que esta personagem fosse interessante, enquanto a minoria (8.6% e 9.1%) achou o contrário.

## Se escolheu sim, quais foram as razões principais?

129 responses

Figura 21 – Número de pessoas que expressaram a sua opinião perante o Barão (Respostas Portuguesas)

## if you answered yes, what were the main reasons?

167 responses

Figura 22 - – Número de pessoas que expressaram a sua opinião perante o Barão (Respostas Internacionais)

296 dos jogadores decidiram expressar a sua opinião sobre o porquê de o Barão ser uma personagem interessante. Tendo em conta ao elevado número de jogadores e as respostas variadas que obtivemos, decidimos colocar aqui apenas os pontos em comum.

Vários jogadores acharam o Barão uma personagem interessante, devido ao facto de ser cinzenta. Isto é, ele era uma personagem que não era totalmente boa ou má. Esta personagem refletia aspetos da humanidade, aspetos positivos e negativos. Também houve vários jogadores que acharam a personagem interessante devido ao facto de ele ter evoluído de uma personagem que abusava a mulher para uma personagem honesta, que queria corrigir os seus erros e a sua relação com a família. Um dos jogadores diz que: “O Barão possui vários defeitos que o tornam suficientemente humano para eu me identificar com ele. A evolução dele, onde ele reconhece os seus erros e tentar o corrigir, é algo que me cativa.” Este jogador reafirma o porquê do *Character Development* ser tão importante para o estabelecimento de um vínculo emocional entre jogador e personagem.

Se o Barão não estivesse arrependido e não quisesse corrigir os seus erros, então muito provavelmente estes jogadores não iriam estabelecer um vínculo emocional com ele. Houve um jogador que criou um vínculo emocional tão forte com o Barão, que o próprio não conseguiu escolher a opção de matar a filha do Barão nos seus múltiplos *playthroughs*. Este jogador disse: “Este sujeito foi um dos meus favoritos, apesar de ele ser mau, eu não consegui recusar o seu pedido de ajuda, eu acabei o jogo 5 vezes, e cada vez que ajudei o Barão, até na minha *playthrough* atual, eu pensei em não ajudar, mas depois voltei atrás e ajudei o outra vez. Acho que adorei as suas emoções relativamente à sua família e a sua aspiração de corrigir os seus erros.”

## 4 Conclusão

Com esta dissertação, conseguimos descobrir o porquê da maioria dos jogadores dos jogos RPG se vincularem à personagem do Barão do videogame *Witcher 3: The Wild Hunt*. Como referimos no nosso capítulo dedicado à narrativa, o processo de *Character Development* e a criação de personagens cinzentas são os principais fatores do porquê destes jogadores terem sentido pena do Barão e a sua família. O facto de a personagem do Barão ter mostrado sinais de arrependimento e querer reparar a relação com a sua família, fez com que os nossos jogadores sentissem pena ao terem ouvido a triste história do seu passado. E, conforme observámos, o Barão não é uma personagem totalmente boa ou má. Ele contém defeitos e qualidades, como todos nós, e graças aos mesmos, os jogadores conseguiram se relacionar com ele e perceber o seu ponto de vista. Caso o Barão fosse simplesmente uma personagem moralmente má e não sentisse arrependimento pelas suas ações, então muito possivelmente estes mesmos jogadores não iriam criar uma ligação emocional tão forte, como pudemos observar na nossa análise de dados.

Também conseguimos perceber nesta dissertação que a imersão é um fenómeno importante para que o jogador entre neste estado. O jogador, inconscientemente, suspende o seu sentimento de descrença quando entra num mundo fictício. Contudo, este sentimento pode ser reduzido ou aumentado a partir destes três fatores que Perlin (2006) mencionou previamente. E esses fatores eram: Escrita, Direção e Atuação. Se uma destas personagens não agir ou falar de uma forma que o jogador considere credível, então a sua suspensão de descrença irá baixar a um ponto onde ele deixa de ver as personagens fictícias como representações próximas da realidade, mas sim como personagens num mundo virtual isento de humanidade.

Percebemos também que a interatividade é um dos grandes fatores que leva os jogadores a estabelecerem este vínculo emocional que procuramos. A interatividade é um elemento poderoso nos videogames que permite ao jogador passar de agente passivo a agente ativo. O jogador agora pode criar uma ligação emocional mais forte, ao sentir agência com as suas ações. Esta agência, como Ryan diz consiste em sentirmos as consequências das nossas ações. Este sentimento pode ser aplicado tanto na parte lúdica como na narrativa dos videogames. O jogador, ao sentir que teve impacto no mundo fictício, irá eventualmente sentir uma ligação forte com o seu avatar/personagem. Irá perceber que as suas ações tiveram impacto no gameplay ou no enredo do videogame.

As personagens que Andrzej Sapkowski criou nos seus livros da saga *Witcher*, são muito semelhantes ao ser humano. Apesar de o mundo narrativo conter monstros e feiticeiros, este tem personagens que contêm inúmeros defeitos e qualidades que permitem à audiência que se identifique com elas. Devido ao facto do último jogo da trilogia estar tão bem desenvolvido, decidimos escolher a missão *Family Matters* para analisarmos o fenómeno de ligação entre jogador e personagem. Como já referimos anteriormente, a maior parte dos jogadores realmente sentiram pena do Barão e quiseram no ajudar na sua missão de reparar a sua relação com a sua família.

Apesar de termos obtido uma percentagem alta de jogadores que sentiram esta ligação emocional, também é importante mencionar que houve uma percentagem mais baixa que não conseguiu estabelecer esta ligação emocional que procurámos. O nosso estudo focou-se maioritariamente em componentes narrativos que possam incitar emoções a vários jogadores, mas como observámos nem todos os jogadores estabeleceram esta ligação.

No futuro, gostaríamos de tentar perceber o porquê destes jogadores não terem sentido esta ligação emocional. Gostaríamos de avançar com este estudo e investigar na área de psicologia, mais concretamente as teorias de *attachment*. Ao estudarmos estas teorias, poderemos comparar grupos de pessoas com grupos de personagens fictícias, e perceber o motivo para uma parte da nossa amostra não se ter vinculado à família do Barão. Supomos que a forma como nos vinculamos a pessoas tem um peso enorme no modo como nos envolvemos com personagens fictícias. Nós mencionamos brevemente este tópico no nosso capítulo de narrativa, contudo, achamos que é necessário um estudo muito maior nas áreas de narrativa e psicologia para realmente percebermos este fenómeno.

Esta dissertação apenas analisou vários aspetos que permitem estabelecer esta ligação emocional entre jogador e personagem. Esperamos que esta dissertação auxilie tanto game designers como investigadores a perceberem este fenómeno, e esperamos que o mesmo continue a ser explorado nas diferentes áreas no futuro.

## Referências Bibliográficas

Bardin, L. (1977). *L'Analyse de Contenu* (Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro, Trans.). Lisboa, Portugal: Edições 70

Barthes, R. (1975). *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative*. *New Literary History*, 6 (2), 237-272.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction*. New York, US: McGraw-Hill Education

Brown, E., & Cairns, P. (2004). *A Grounded Investigation of immersion in games*. In *proceedings of the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, Austria, 24-29 Abril, 2004 (pp. 1297-1300). New York, US: ACM Press.

Chatman, S. (1980). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University

Crawford, C. (2005). *Interactive Storytelling*. San Francisco, United States of America: New Riders

Csikszentmihalyi, M. (2018) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Pymble, Australia: HarperCollins

Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* (Tese de Doutorado). University of Sydney, Austrália. Disponível em: <https://talkingobjects.files.wordpress.com/2011/08/dissertation-by-christy-dena-transmedia-practice2.pdf>

Downes, E., & Mcmillan, S. (2000). *Defining Interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions*. *New Media & Society* 2(2), 157-179. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/245852959\\_Defining\\_Interactivity\\_A\\_Qualitative\\_Identification\\_of\\_Key\\_Dimensions](https://www.researchgate.net/publication/245852959_Defining_Interactivity_A_Qualitative_Identification_of_Key_Dimensions)

Falcão, C. (2015). *O Discurso Lúdico: Um Estudo Sobre Jogos e Narrativa* (Tese de Doutorado). Universidade Federal de Pernambuco, Brasil. Disponível em <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/15173>

Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, New York: Delta, Random House

Gander, P. (1999). *Two Myths About Immersion in New Storytelling Media*, Lund University, Suécia. Disponível em: [http://www.pierregander.com/research/two\\_myths\\_about\\_immersion.pdf](http://www.pierregander.com/research/two_myths_about_immersion.pdf)

Hawkins, R. P., Wieman, John. M & Pingree, S. (1988). *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*. 16. 110-134. California, United States of America: SAGE Publications

Hogan, P. (2011). *Affective Narratology: The Emotional Structure of Stories*. Nebraska, US: University of Nebraska Press

Koich Miguel, Fabiano (2015). *Psicologia das emoções: uma proposta integrativa para compreender a expressão emocional*. Psico-USF, 20(1),153-162.[Consultado em 9 de Setembro de 2020]. ISSN: 1413-8271. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4010/401041438015>

Krzywinska, T. & King, G. (2002). *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*. New York, US: Wallflower Press

Lear, J. (1988). *Katharsis*. Phronesis, 33(1), 297-326

Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Massachusetts, United States of America: Focal Press

Lindley, C. (2002). *The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling, Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference*, Finland, 6-8 Junho, 2002, Tampere, Finland: The Interactive Institute

Luz, F. (2009). *Jogos de Computador e Cinema*. Lisboa, Portugal: Edições Universitárias Lusófona

Manney, PJ. (2008). *Empathy in the Time of Techonology: How Storytelling is the Key to Empathy*. *Journal of Evolution and Technology*, 19(1), 51-61. Disponível em: <http://jetpress.org/v19/manney.htm>

Mateas, M. (2006). *A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games*. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *First Person: New media as story, performance, and game* (pp. 19-33). United States of America: The MIT Press.

Montag, C., Gallinat, J., & Heinz, A. (2008). *Theodor Lipps and the Concept of Empathy: 1851-1914*. *American Journal of Psychiatry* 165(10), 1261. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/23294544\\_Theodor\\_Lipps\\_and\\_the\\_Concept\\_of\\_Empathy\\_1851-1914](https://www.researchgate.net/publication/23294544_Theodor_Lipps_and_the_Concept_of_Empathy_1851-1914)

Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in the Cyberspace*. Cambridge, United Kingdom: MIT Press

Nacke, L., Grimshaw-Aagard, M., & Lindley, Craig. (2010). *More than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game*. *Interacting with Computers* 22(5), 336-343.

Nogueira, L. (2008). *Narrativas Fílmicas e Videojogos*. Covilhã, Portugal: LabCom.

Page, R. (2011). *Interactivity and Interaction: Text and Talk in Online Communities*. In Marie-Laure Ryan, & Marina Grishakova (Eds), *Intermediality and Storytelling* (pp. 208-231). Berlin, Germany: De Gruyter

Perlin, K. (2006). *Can There Be a Form between a Game and a Story?*. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *First Person: New media as story, performance, and game* (pp. 12-18). United States of America: The MIT Press.

Perron, B., & Schröter, F. (2016). *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*. Jefferson, United States of America: McFarland

Propp, V. 2012. *The Russian Folktale*, Detroit, US: Wayne State University

Ritterfeld, Ute., Shen, C., Wang., Nocera, L & Wong, W.L. (2009). *Multimodality and Interactivity: Connecting Properties of Serious Games with Education Outcomes*.



- CyberPsychology & Behavior, 12(6), 691-697. Disponível em <https://www.semanticscholar.org/paper/Multimodality-and-Interactivity%3A-Connecting-of-with-Ritterfeld-Shen/81e9a510052b1ca09b6631e932ab10b1e1109ab7>
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic media*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University.
- Ryan, M.L. (2009) *From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative*. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43-59. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/25663007>
- Sachs, J. (2006). *Aristotle Poetics*. Newburyport, United States of America: Focus Pub./R. Pullins Company
- Sapkowski, A. (1993). *The Last Wish*. Poland: SuperNOWA
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, US: Morgan Kaufmann Publishers
- Silva, R. (2010). *Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos*. *Contemporânea*, 8(2), 121-131 Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/819/774>
- Solarski, C. (2017). *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*. Ohio, United States of America: CRC Press
- Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. New York, US: Bantam Books
- Trottier, D. (2014). *The Screenwriter's Bible*. California, United States of America: Silmar-James Press
- Truby, J. (2007). *The Anatomy of a Story*. United Kingdom: Faber and Faber
- Weiland, K. (2016). *Creating Character Arcs Workbook: The Writer's Reference to Exceptional Character Development and Creative Writing*. Nebraska, United States of America: PenForASword Publishing
- Whalley, G. (1997). *Aristotle's Poetics: Translated and with a commentary by George Whalley*. Quebec, CA
- Witmer, B, G., & Singer, M. J. (1998). *Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire*. *Presence*, 7(3), 225-240
- Yorke, J. (2013). *Into the Woods: A Five-Act Journey into Story*. London, UK: Penguin Books
- Zagalo, N. (2009). *Emoções Interativas do Cinema para os Videojogos*. Coimbra, Portugal: Grácio Editor
- Zeman, B., Nicholas. (2017). *Storytelling for Interactive Digital Media and Video Games*. Florida, United States of America: CRC Press
- Zhang, C., Perkis, A & Arndt, S. (2017). *Spatial Immersion versus Emotional Immersion, Which is More Immersive?*. 9th International Conference on Quality of Multimedia Experience Norwegian University of Science and Technology, Junho, 2017. Erfurt, Germany: Norwegian University of Science and Technology Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/317357598> Spatial Immersion versus Emotional Immersion Which is More Immersive

Zhang, J. & Fu, X. (2015). *The Influence of Background Music of Video Games on Immersion*. Journal of Psychology & Psychotherapy, 5(4) 191. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/282410867> The Influence of Background Music of Video Games on Immersion

Zimmerman, E. (2006). Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. In Noah Wardrip-Fruin, & Pat Harrigan (Eds), *First Person: New media as story, performance, and game* (pp. 154-164). United States of America: The MIT Press.

## **Referências Filmográficas e Televisivas**

**Guerra dos Tronos**, 2011-2019, David Beniof e D.B. Weiss

**O Padrinho**, 1972, Francis Ford Coppola

**The Witcher**, 2019-, Lauren Schmidt Hissrich

## **Referências Multimídia e de Jogos Digitais**

**Angry Birds**, 2009, Rovio Entertainment

**Animal Crossing**, 2001, Nintendo

**BloodBorne**, 2015, FromSoftware

**Crisis Core: Final Fantasy VII**, 2007, Square Enix

**Dark Souls**, 2011, FromSoftware

**Death Stranding**, 2019, Kojima Productions

**Detroit: Become Human**, 2008, Quantic Dream

**Devil May Cry 3: Dante's Awakening**, 2005, Capcom

**Devil May Cry V**, 2019, Capcom

**DmC: Devil May Cry**, 2013, Capcom

**Doom**, 1993, id Software

**Doom**, 2016, id Software

**Dungeons and Dragons**, 1974, TSR, Inc.

***Duke Nukem***, 1991, Apogee Software

***Erica***, 2019, Flavourworks

***Fable 2***, 2008, Lionhead Studios

***Façade***, 2006, Procedural Arts

***Fallout 3***, 2008, Bethesda Softworks

***Far Cry 3***, 2012, Ubisoft

***FIFA 2019***, 2018, EA Sports

***Final Fantasy VI***, 1997, SquareSoft

***Final Fantasy VII***, 1997, SquareSoft

***Final Fantasy X***, 2001, SquareSoft

***Final Fantasy XII***, 2002, Square Enix

***Final Fantasy XIII***, 2009, Square Enix

***Final Fantasy XIII-2***, 2011, Square Enix

***Final Fantasy XIV***, 2010, Square Enix

***God of War 3***, 2010, Santa Monica Studio

***God of War***, 2005, Santa Monica Studio

***God of War***, 2018, Santa Monica Studio

***Her Story***, 2015, Sam Barlow

***Horizon Zero Dawn***, 2017, Guerrilla Games

***Late Shift***, 2016, CtrlMovie

***Legend of Zelda***, 1986, Nintendo

***Life Is Strange Season 1***, 2015, Dontnod Entertainment

***Madden NFL 19***, 2018, EA Sports

***Metal Gear Solid 3: Snake Eater***, 2004, Konami

***Ni no Kuni: Wrath of the White Witch***, 2011, Namco Bandai Games

***Pac-Man***, 1980, Namco

***Phoenix Wright: Ace Attorney - Justice for All***, 2002, Capcom

***Phoenix Wright: Ace Attorney***, 2001, Capcom

***Pong***, 1972, Atari

***Ratchet and Clank***, 2002, Insomniac Games

***Red Dead Redemption 2***, 2018, Rockstar Games

***Sims***, 2000, Eletronic Arts

***Tetris***, 1984, Infogrames

***The Elder Scrolls III: Morrowind***, 2002, Bethesda Game Studios

***The Elder Scrolls V: Skyrim***, 2011, Bethesda Game Studios

***The Walking Dead Season 1***, 2012, Telltale Games

***The Witcher 2: Assassins of Kings***, 2011, CD Projekt RED

***The Witcher 3: The Wild Hunt***, 2014, CD Projekt RED

***The Witcher***, 2007, CD Projekt RED

***The World Ends with You***, 2007, Square Enix

***Uncharted 2: Among Thieves***, 2009, Naughty Dog

***Uncharted 4***, 2016, Naughty Dog

# Anexos

## Anexo I – Modelo Português do Questionário de *Witcher*

11/09/2020

Questionário de Narrativa sobre The Witcher 3: The Wild Hunt

### Questionário de Narrativa sobre The Witcher 3: The Wild Hunt

\* Required

1. Qual é o seu género de videojogo favorito? \*

*Check all that apply.*

- Acção
- Estratégia
- Simulação
- Shooters
- Platformer
- RPG (Role Playing Game)
- Corrida
- Desporto
- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

2. Considera que a Narrativa num videojogo é importante? \*

*Mark only one oval.*

- Sim
- Não

3. Se respondeu sim, qual é o grau de importância que atribui à Narrativa?

*Mark only one oval.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Como conheceu Witcher 3: The Wild Hunt? \*

*Mark only one oval.*

- Portais de Entretenimento (ex: IGN, Eurogamer, entre outros)
- Mídia (Redes Sociais, Televisão, Artigos Científicos, entre outros)
- Amigos

5. Qual foi aproximadamente o número de horas que jogou? \*

*Mark only one oval.*

- 1 a 30 horas
- 30 a 70 horas
- 71 a 125 horas
- Mais de 125 horas

6. Sabia que existem diferentes finais no Witcher 3? \*

*Mark only one oval.*

Sim

Não

7. Qual foi a personagem secundária mais interessante para si? \*

Mark only one oval.



Phillip Strenger



Philippa Eilart



The Pellar



Ladies of the Wood



Zoltan Chivay



Dandelion



Cerys an Craite



Vernon Roche



Keira Metz

8. Qual destas missões principais foi mais memorável para si? \*

Mark only one oval.



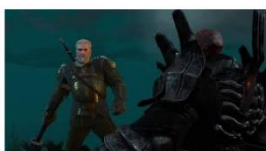
Family Matters



Broken Flowers



The Battle of Kaer Mohen



Bald Mountain



Tedd Deireadh, The Final Age



Poet Under Pressure



The Isle of Mists



Nameless

9. Ficou interessado em jogar as missões opcionais para saber o desfecho das personagens secundárias? \*

Mark only one oval.

Sim

Não



10. Se escolheu sim, qual foi a missão secundária mais memorável para si?

Mark only one oval.



An Invitation from Keira Metz



Forefather's Eve



Return to Crookback Bog



Reason of State



Possession

11. Qual foi a sua primeira reacção ao interagir com o Bloody Baron? \*

Mark only one oval.

- Positiva (Achei que fosse uma personagem com um bom fundo moral)  
 Negativa (Achei que fosse uma personagem moralmente duvidosa)  
 Ainda não sabia bem o que pensar.

12. Ficou frustrado quando viu que o Bloody Baron incendiou o estábulo? \*

Mark only one oval.

- Sim  
 Não

13. Sentiu simpatia quando o Barão contou a verdadeira história sobre o seu passado? \*

Mark only one oval.

- Sim  
 Não

14. Achou que o Barão evoluiu como personagem à medida que foi jogando? \*

Mark only one oval.

- Sim  
 Não

15. Na missão "Family Matters", qual foi a primeira opção que escolheu? \*



Mark only one oval.

- Ataquei o monstro  
 Transformei o botchling em um lubberkin

16. Se escolheu atacar o monstro. Qual foi a razão principal?

Mark only one oval.

- Queria lutar contra o botchling  
 Queria que o Barão sofresse  
 Escolhi de forma irreflectida

17. Se escolheu transformar o botchling em lubberkin. Quais foram as razões principais?

Mark only one oval.

- Queria ajudar o Barão  
 Quis fazer o possível para que a sua filha tivesse um final feliz  
 Escolhi de forma irreflectida

18. Voltou atrás nesta missão para escolher outra opção? \*

*Mark only one oval.*

- Sim  
 Não

19. Ficou interessado em saber como acabava a storyline do Barão? \*

*Mark only one oval.*

- Sim  
 Não

20. Acho que o Barão foi uma personagem interessante? \*

*Mark only one oval.*

- Sim  
 Não

21. Se escolheu sim, quais foram as razões principais?

---

---

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

# Anexo II - Modelo Mundial do Questionário de *Witcher*

11/09/2020

The Witcher 3: The Wild Hunt Narrative Survey

## The Witcher 3: The Wild Hunt Narrative Survey

\* Required

1. What's your favourite game genre? \*

*Check all that apply.*

- Action
- Strategy
- Simulation
- Shooters
- Platformer
- RPG (Role Playing Game)
- Racing
- Sports
- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

2. Do you think that narrative is important in a Videogame? \*

*Mark only one oval.*

- Yes
- No

3. If you answered yes. How would you rate the importance of a narrative?

*Mark only one oval.*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. How did you come across Witcher 3: The Wild Hunt? \*

*Mark only one oval.*

- Entertainment Media (ex: IGN, Eurogamer, among others)
- Social Communication Media (Social Networks, Television, Scientific Articles, among others)
- Friends

5. How many hours have you played? \*

*Mark only one oval.*

- 1 to 30 hours
- 30 to 70 hours
- 71 to 125 hours
- More than 125 hours

6. Did you know that Witcher 3 has multiple endings? \*

*Mark only one oval.*

Yes

No

7. Which secondary character you considered to be more interesting? \*

Mark only one oval.



Phillip Strenger



Philippa Eilart



The Pellar



Ladies of the Wood



Zoltan Chivay



Dandelion



Cerys an Craite



Vernon Roche



Keira Metz

8. Which of these main quests was the most memorable to you? \*

Mark only one oval.



Family Matters



The Battle of Kaer Mohen



Bald Mountain



Tedd Deireadh, The Final Age



Poet Under Pressure



The Isle of Mists



Nameless

9. Were you interested to play secondary quests to know the fate of these characters? \*

Mark only one oval.

Yes

No

10. If you choose yes, which of these secondary quests was the most memorable to you?

Mark only one oval.



An Invitation from Keira Metz



Forefather's Eve



Return to Crookback Bog



Reason of State



Possession

11. What was your first reaction when you met the Bloody Baron? \*

Mark only one oval.

- Positive (I thought he was a character with good morals)
- Negative (I thought he was a morally doubtful character)
- I didn't know what to think at the time.

12. Did you get frustrated when you saw that Bloody Baron had set the stables on fire? \*

Mark only one oval.

- Yes
- No



13. Did you sympathize with the Baron when he told you his backstory? \*

Mark only one oval.

- Yes  
 No

14. Do you think that Bloody Baron evolved as a character? \*

Mark only one oval.

- Yes  
 No

15. In the mission "Family Matters", what was your first decision? \*



Mark only one oval.

- I attacked the monster  
 I turned the botchling into a lubberkin

16. If you chose to attack the monster. What was your main reason?

Mark only one oval.

- I wanted to fight against the botchling  
 I wanted the Baron to suffer  
 It was an unreflected thought

17. If you chose to transform the Botchling into a Lubberkin. What was your main reason?

Mark only one oval.

- I wanted to help the Baron.  
 I wanted his daughter to have a happy ending.  
 It was an unreflected thought

18. Did you come back to this mission to choose the other option? \*

*Mark only one oval.*

- Yes
- No

19. Were you curious to know how the Baron Storyline would continue? \*

*Mark only one oval.*

- Yes
- No

20. Do you think the Bloody Baron was an interesting character? \*

*Mark only one oval.*

- Yes
- No

21. if you answered yes, what were the main reasons?

---

---

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

# Glossário

Subreddit – Grupo específico no Reddit.

Reddit – Rede Social Norte Americana de divulgação de informação.

Speedrunners – Jogadores que completam o videogame em tempo recorde.

Playthrough – O ato de jogar, ou gravar o videogame de início ao fim.

Gameplay – A maneira específica de como os jogadores interagem com o videogame.