

# Mundos possíveis

## Processos criativos no desenvolvimento de roteiros para jogos eletrônicos

Gustavo Erick de Andrade

Pós Graduação em Educação e Contemporaneidade  
Universidade do Estado da Bahia  
Salvador, Brasil  
3003gustavo@gmail.com

Lynn Rosalina Gama Alves

Pós Graduação em Educação e Contemporaneidade  
Universidade do Estado da Bahia  
Salvador, Brasil  
lynnalves@gmail.com

**Resumo** - Jogos eletrônicos são desenvolvidos através dos esforços criativos e metodológicos de diversos profissionais e o papel do roteirista define, a depender de cada projeto, caminhos que podem ser percorridos por toda uma equipe de produção. Pretende-se apresentar neste trabalho os resultados de uma pesquisa de mestrado cujo objetivo principal foi investigar e analisar processos criativos aplicados no desenvolvimento de roteiros de jogos eletrônicos com fins educacionais. A pesquisa foi desenvolvida seguindo a abordagem qualitativa, através da técnica de estudos de casos coletivos e, como instrumento de coleta de dados, a entrevista semi estruturada, realizada junto aos roteiristas e coordenadores de cinco jogos eletrônicos produzidos e entregues para o edital de chamada pública MCT/FINEP/MEC 02/2006. Por fim, o trabalho apresenta resultados que sinalizam a instituição de um regime de entendimentos sobre a criação do roteiro de um jogo eletrônico a partir do entendimento de suas três funções: semiótica, mecânica e cognitiva.

**Palavras-chave:** jogos eletrônicos; roteiros; narrativa; criatividade

### I. INTRODUÇÃO

A coexistência de possíveis caminhos, engendrados por pesquisadores e desenvolvedores de jogos eletrônicos, no desenvolvimento de conteúdos para estas mídias guardam estreitas relações com as dinâmicas criativas envolvidas através do desenvolvimento de seus roteiros, arautos de narrativas possíveis e, muitas vezes, existentes através de formas específicas para sua linguagem. No entanto, a inexistência de fundamentos basilares sobre a estruturação de uma técnica de escrita que se aproxime da lógica dos jogos transformam aqueles que empreendem esforços nos projetos de roteiro em desbravadores ansiosos por uma gramática metodológica.

Este trabalho intenciona apresentar alguns dos resultados de uma pesquisa de mestrado, realizada durante o ano de 2012, cujo objetivo principal foi investigar e analisar o processo criativo aplicado no desenvolvimento de roteiros de jogos eletrônicos com fins educacionais, observando aspectos metodológicos que auxiliam no desenvolvimento destes documentos, em particular, aqueles que se integram ao grupo de jogos produzidos pelas instituições vencedoras do edital de chamada pública Ministério da Ciência e Tecnologia/

/Financiadora de Estudos e Projetos/ Ministério da Educação (MCT/FINEP/MEC) 02/2006.

O referido edital, lançado no ano de 2006 e com o investimento de recursos no total de R\$ 2,5 milhões, representou um marco para a pesquisa e o desenvolvimento de games no Brasil por ter sido o primeiro edital com a específica proposição de acolher propostas que envolvessem a produção e a disseminação de jogos eletrônicos com fins educacionais, reunindo um conjunto de 105 propostas. Deste total, foram selecionados apenas um conjunto de treze propostas para a concepção e produção de jogos com fins educacionais, cada um deles apresentando diferentes matizes pedagógicas, lúdicas, técnicas e tecnológicas

### II. PERCURSO METODOLÓGICO

Na tessitura desta pesquisa, a abordagem adotada foi a qualitativa, utilizando ainda como estratégia de análise o estudo de caso e a entrevista semi-estruturada como ferramenta importante para maturar a percepção sobre os processos de desenvolvimento dos roteiros do jogos aqui estudados.

Neste sentido, a pesquisa foi desenvolvida a partir de um recorte dos treze jogos selecionados pelo edital, resultando em um total de cinco games que foram efetivamente pesquisados: Tríade – mediando o processo Ensino Aprendizagem da História, O livro dos Sonhos, Estrada Real Digital, ViaCorpo e A revolta da Cabanagem.. Este recorte se deu por conta de três pontos basilares que foram considerados e valorados durante todo desenvolvimento desta pesquisa. Foram eles: (a) os jogos digitais e seus respectivos roteiros devem ter sido finalizados; (b) Os desenvolvedores estejam ainda em atividade e dispostos a serem sujeitos desta pesquisa; (c) seja permitido (ou facilitado) o acesso aos roteiros dos jogos.

É interessante, antes de tudo, esclarecer que a aplicação da palavra roteiro, admitida neste trabalho, compõe uma significação possível de ser estendida ao jogo eletrônico, não apenas por se tratar apenas de uma nova mídia [1], mas por apresentar elementos que operam em níveis similares a produções cinematográficas, estabelecendo semelhanças cada vez mais fortes aos roteiros de filmes [2].

Os sujeitos desta pesquisa foram os cinco coordenadores e/ou roteiristas que participaram do processo de criação e escrita do roteiro dos jogos eletrônicos já antes referidos. Para permitir uma abordagem mais aprofundada sobre tal processo criativo, a pesquisa foi amparada através de entrevistas semi-estruturadas, através de encontros com os entrevistados, de forma presencial ou via software de comunicação *Skype*.

Para este trabalho, a entrevista semi-estruturada, operando como um dispositivo instrumental de coleta de dados, ofereceu coerência epistemológica com o percurso investigativo, onde será possível perceber nos discursos dos entrevistados elementos particulares e subjetivos, na maioria das vezes relacionados com a perspectiva criativa de cada um dos sujeitos/atores sociais.

Neste modelo de entrevista, o entrevistado é questionado com algumas perguntas que são previamente elaboradas, observando ainda que o planejamento da entrevista envolve uma relativa abertura para acompanhar as necessidades do participante em dizer aquilo que considerar importante.

### III. NARRATIVAS APROXIMADAS: JOGOS ELETRÔNICOS CONTANDO HISTÓRIAS

A partir e através da oralidade, escrita, fotografia, pintura e outras artes, a narrativa ganha novas trilhas de expressão com o advento de recursos audiovisuais. Dispositivos como cinema, televisão e jogos eletrônicos lançam propostas para novas e ricas formas de contar histórias, instigando a ludicidade e permitindo a sensação de imersão em universos fantásticos, favorecendo mais intensamente o imaginário dos sujeitos.

Nos últimos vinte e cinco anos do século XX, o contexto social técnico da contemporaneidade colaborou com o surgimento e o fortalecimento do universo digital [3] e o advento de uma crescente redução de custo fez com que o computador se torne mais presente nos lares das famílias a partir da década de 70, tornando-se mais potente e rápido com o passar dos anos. Tal evolução possibilitou o surgimento de um cenário onde os parâmetros comparativos entre mídias estabelecidas no cotidiano da humanidade, como o livro e o cinema, não podem mais serem os mesmos quando se trata de jogos eletrônicos.

O computador torna-se, desse modo, um dispositivo que pode mediar as diversas criações humanas, um espaço frutífero para o desenvolvimento de narrativas de ficção uma vez que, enquanto ambiente digital, assimila “mais capacidades de representação à medida que pesquisadores tentam construir dentro dele uma realidade virtual tão densa e tão rica quando a própria realidade” [3. p. 41]. Essa nova perspectiva tecnológica, com uma célere capacidade de se modernizar, modifica os padrões da criação de uma narrativa ficcional até então estabelecida através de suportes ordenadores tradicionais como o cinema e a televisão.

Emerge, portanto, um novo panorama que se caracteriza por um cenário de fronteiras mais atenuadas entre os games e narrativas. Escritores de romances, dramaturgos e cineastas, em associação com cientistas da computação, conseguem criar mundos ficcionais mais reais e possíveis, onde histórias são

contadas e assistidas através e a partir de um palco digital e onde a narrativa linear também vem sofrido constantes pressões de mudanças na condução de um enredo, onde uma história pode assumir múltiplas formas emergindo como uma história multiforme.

Neste contexto, Murray [3] entende a história multiforme como uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo, mas com múltiplas versões, cada uma refletindo pontos de vista diferentes sobre o mesmo evento. Possivelmente, a chave para entendimento de como tais histórias se organizam seria justamente aceitar marcas de uma ficção que remete ao realismo fantástico, narrativas que acolhem outra percepção sobre o tempo e o espaço, que não fazem parte da nossa experiência cotidiana, mas que potencializam a reflexão sobre determinados sentidos relacionado a narrativa. É a exploração e a exibição, discreta ou não, de uma “moral-da-história”.

O espectador pode se identificar com o que foi apresentado, uma vez que o crescimento vertiginoso desse modelo de história se fundamentou a partir da crença de que a física do século XX oferece uma realidade onde já não há mais verdades absolutas. Segundo essa perspectiva, a noção de múltiplos mundos possíveis fazem sentido, pois “viver no século XX é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real” [3, p. 49/50].

A instituição de novos meios e formas para a arte de contar histórias, onde enredos são bifurcados e mundos possíveis são objetos de reflexão com o nosso cotidiano real, possibilita a percepção e o uso do computador enquanto plataforma capaz de mediar diferentes permutações e expressões narrativas. Consequentemente, será o computador a tecnologia eleita por aqueles que pensam, planejam e produzem para a indústria dos jogos eletrônicos.

Portanto, assume-se aqui a perspectiva na qual o computador, enquanto meio digital a ser adotado como um poderoso dispositivo para difusão de histórias, aprimora um potencial discursivo através de quatro propriedades que a ele lhe são específicas [3], e neste movimento, se faz necessário uma maior atenção por parte desenvolvedores de jogos eletrônicos (e roteiristas incluídos neste time) sobre tais as possibilidades destes novos arranjos discursivos.

A primeira dessas propriedades desenvolve o entendimento de que um computador revela uma capacidade procedimental, ou seja, possui condições para executar uma série de procedimentos, uma série de regras. Tal propriedade também remete ao fato de que o computador não deve ser encarado como uma via, um condutor, mas sim como um motor, onde são incorporados comportamentos complexos e aleatórios, não havendo espaço para transmissão de informações estáticas.

Os computadores são também ambientes digitais participativos. Murray [3] destaca que enquanto os sujeitos

interagem com determinados softwares<sup>1</sup>, a organização participativa fica evidenciada e a indução de um comportamento será possível. Ou seja, os ambientes digitais proporcionados pelo computador reagem a partir das informações que são inseridas neles e, neste movimento, o interator obtém uma determinada resposta para sua ação naquele ambiente e também reage a mesma. Neste ponto, a combinação das propriedades procedimentais e participativas do computador é o que, de fato, evidencia a sua interatividade.

Agora, voltemos as propriedades elencadas por Murray [3]. Se meios como livros e filmes se apresentam com uma característica linear onde o espaço é retratado através de uma descrição verbal ou imagética, os atuais ambientes digitais dispõem de outra propriedade singular: a de representar espaços navegáveis permitindo a mobilidade do interator neste universo.

No entanto, tal propriedade espacial, amplamente utilizada através das aplicações gráficas em prol de uma simulação, independe da habilidade que o computador possui em exibir imagens, mapas ou modelos em 3D. Independe ainda da sua função comunicativa que possibilitar conectar lugares geograficamente distantes. Toda a capacidade espacial disposta pelo computador se elabora através do processo interativo da navegação onde o interator, através da seleção de comandos via teclado ou mouse, pode alterar uma determinada situação que está sendo (re)apresentada.

Por fim, promovendo uma maior contribuição no que se refere a criação de narrativas, a quarta propriedade identifica os computadores enquanto um ambiente com capacidade de armazenar e recuperar enormes quantidades de informação, instituindo a característica de ser um ambiente digital enciclopédico. Essa possibilidade de congregar um extenso arsenal de informações, aliado a realidade de que os computadores do mundo são potencialmente acessíveis entre si através do ciberespaço, configura o computador em uma vasta biblioteca digital, oferecendo aos “escritores a oportunidade de contar histórias a partir de múltiplas perspectivas privilegiadas, e de brindar o público com narrativas entrecruzadas que formam uma rede densa e de grande extensão” [3, p. 89].

Inseridos nessa coletânea de propriedades que instituem um caráter narrativo através de um ambiente digital, os jogos eletrônicos emergem como artefatos culturais potencialmente narrativos uma vez que a tecnologia computacional possibilitou a criação de softwares de entretenimento [1].

#### IV. ROTEIROS AUDIOVISUAIS: REFLETINDO SOBRE O CÂNONE

Enquanto linguagem que organiza as proposições criativas sobre a estruturação de suas narrativas, o cinema agrega condições crescentes para uma real transição e evolução no campo da técnica em relação a uma ordenação de influências

<sup>1</sup> Janet Murray formula os conceitos sobre as quatro propriedades evidenciadas através do computador a partir de sua análise do programa ELIZA, um software criado em 1966 e que tinha a capacidade de simular junto ao interator um diálogo com um psicólogo, onde ELIZA assumia a personificação de um terapeuta da escola rogeriana.

sobre a indústria dos jogos eletrônicos, mesmo que esta já tenha ultrapassado a primeira na categoria da lucratividade.

Frequentemente, um número maior de títulos, da indústria comercial ou independente<sup>2</sup> de jogos eletrônicos, apresenta a utilização de técnicas canônicas do modelo cinematográfico de contar histórias, seja através da condução de recursos estabelecidos pelos movimentos e angulações da câmera, seja através dos recursos sonoros que aferem determinadas situações dramáticas e, evidentemente, seja através da contextualização de um universo simulado através da apresentação de rebuscadas cinematics<sup>3</sup>. Será principalmente por essas razões que encontro fundamentos para iniciar a discussão sobre roteiros a partir e através de considerações que envolvem a linguagem cinematográfica.

No início do século XX, o universo do cinema narrativo ainda operava através da nulidade do som e as especificações limitadas da tecnologia conduziram uma narrativa mais próxima do natural, onde não se era operado conceitos que delineiam a atual narrativa cinematográfica, em específico as planificações e angulações da câmera. Na ausência de um código próprio, obras do cinema estavam configuradas ao mesmo patamar de outras formas culturais como o teatro popular, os espetáculos de lanterna mágica, os cartuns, as revistas ilustradas e os postais.

Fruto de pesquisas realizadas não apenas por um ambiente de um “cinema-indústria”, mas também através da prática de cineastas realizadores, o processo de evolução do cinema enquanto mídia permitiu a instalação de técnicas de ver e entender o audiovisual enquanto um processo capaz de produzir uma narrativa e instituir o cânone de sua linguagem.

As pesquisas da escola russa e, em seguida, a instituição de diferentes formas de narrar através de expoentes realizadores alemães e franceses permitiram que a linguagem cinematográfica galgasse espaços além da exclusiva premissa do entretenimento. No decorrer da consolidação de uma indústria e de um meio que clamava para si um sentido estético e discursivo, a sistematização de processos criativos se torna algo obrigatório.

Apesar de George Méliés, um dos precursores do cinema e dos efeitos especiais, iniciar uma exploração em seus filmes, sobre as possibilidades de uma linguagem a partir da câmera de cinema, foi com Dziga Vertov que se estabeleceu, no filme “O homem com uma câmera” (1929), variadas e simultâneas articulações da imagem em movimento. [4].

A crescente complexidade nos projetos de realização cinematográfica demandava uma ordem, um guia que orientasse não apenas a figura do diretor em um set de filmagem, mas que influenciasse nas escolhas criativas de toda uma equipe de produção.

<sup>2</sup> Também conhecidos como indie games. São jogos produzidos por pequenas empresas ou coletivos de desenvolvedores sem as mesmas condições de distribuição das grandes empresas mas apoiando-se principalmente através da distribuição na internet.

<sup>3</sup> Este trabalho irá adotar o conceito de cinematic, muitas vezes intercambiando com o termo cut-scene, representando tanto cenas animadas em formatos de filmes ou animações que apresentam trechos da narrativa mas sem a possibilidade de interação por parte do interator.

A constituição de uma organização textual que propusesse uma ordem lógica para a realização de uma obra audiovisual tem sua gênese ainda nas primeiras décadas do século XX, focando a necessidade de se orientar a produção do cinema narrativo. É um momento de consolidação da nascente indústria cinematográfica, promovendo experimentações que começam a dar espaço para produções com maior duração de tempo, preterindo os projetos em curtas-metragens e alavancando um domínio cada vez maior sobre técnicas para criação de narrativas.

Uma realidade que se aproxima com o passado do cinema também ocorreu com a indústria de jogos eletrônicos. A capacidade técnica promovida pelo desenvolvimento de novas plataformas promoveu o surgimento de games com propostas de narrativas cada vez mais complexas.

No entanto, a despeito de um crescente surgimento de cursos formadores de uma mão de obra técnica para a produção dos jogos, a prática de escrita de roteiros para jogos eletrônicos transparece, principalmente para os desenvolvedores nacionais de games, um juízo de que uma técnica e estética estão mais próximas de um desafio, um campo de estudos ainda pouco explorado. Neste contexto, é natural que, enquanto proposta de entretenimento, os produtores de jogos eletrônicos busquem inspirações em roteiros de cinema, com técnicas já testadas e que reverberam considerável sucesso.

Portanto, revelam-se concepções onde o significado do documento roteiro permanece intimamente conectado a uma economia narrativa do som e da imagem cinematográficas. Roteirizar uma história seria, de certa forma, explicitar o seu desenvolvimento através das indicações cabíveis às imagens e ao áudio relacionados ao contexto de um determinado projeto audiovisual. Mesmo assim, possivelmente pela influente impressão proporcionada pela engenharia do cinema, é pertinente entender proclamadas delimitações sobre o alcance instrumental de um roteiro.

Guimarães [5] defende o postulado de que o roteiro deve ser reconhecido com a descrição verbal de imagens, sons e efeitos, constituindo-se em apenas uma etapa de se fazer um filme, que poderão ser exibidos em tela de cinema ou televisão.

Field [6] amplia a discussão quando lança mão do entendimento de que o roteiro pode ser visto como uma história contada em imagens, diálogos e descrições. Nesse ponto, o autor já evidencia alguns elementos de uma narrativa dramática onde o roteiro se encarrega de demonstrar uma determinada circunstância dramática.

Em sua obra “Roteiros para novas mídias: do cinema às mídias interativas”, Gosciola [4] não faz nenhuma menção ao conceito do documento roteiro, mas irá se basear nos estudos de Gianfranco Bettetini para definir o seu entendimento do que seria audiovisual. A partir da premissa de que o audiovisual é um produto (objeto ou processo) que trabalha com os estímulos sensoriais da audição e da visão, o pesquisador identifica que obras como a pintura, escultura, fotografia e cinema mudo fazem referência a um só sentido e, portanto, o audiovisual “se encontra em meios como a

televisão, o cinema sonoro, o vídeo, a multimídia, a computação gráfica, o hipertexto, a hipergrafia e a realidade virtual” [4, p. 19].

Neste sentido, entendo que o jogo eletrônico, apesar de não estar claramente mencionado<sup>4</sup> na listagem inicial de Gosciola [4], pode ser considerado como uma obra audiovisual, provocando reações emocionais, sensoriais e cognitivas dos sujeitos que com eles interagem. E na implementação de uma obra que fomenta efeitos complexos sobre aqueles que a experimentam, é necessário que se estabeleça uma forma de como determinado fluxo de informações irá chegar e auxiliar toda uma equipe.

Desse modo, o roteiro aqui se estabelece como um documento que intenciona comunicar um conjunto de informações entre sujeitos presentes na produção de um determinado projeto audiovisual e cujo conteúdo pode se valer de elementos técnicos e/ou narrativos. Mas ainda assim, a sua conceituação não estaria completa sem ao menos que seja sinalizado a composição criativa do sujeito que pensa e escreve tais documentos.

Através das decisões criativas do seu escritor, o roteiro se revela, essencialmente, como uma cartografia do universo de experiências que constituem o repertório de vida de um sujeito, uma memória de seu cotidiano. Por isso que, enquanto obra, o roteiro sempre será uma manifestação abstrata e que, em contrapartida, promove que outras manifestações abstratas sejam criadas a partir dele.

## V. ANÁLISE DOS DADOS DA PESQUISA DE CAMPO

Assim como qualquer pesquisa, esta não estaria imune a possíveis ponderações subjetivas acerca de minha escolha sobre tais autores e a respeito de como a análise estará sendo apresentada e interpretada. No entanto, acredito que em qualquer outra escolha teórica seriam aplicados outros filtros subjetivos e questionamentos metodológicos, pois como poderemos perceber mais adiante, para se produzir um roteiro e um jogo eletrônico, existem diversas maneiras propostas por profissionais de diversas áreas, inclusive aqueles não oriundos do segmento audiovisual.

Mundo ficcionais presentes em jogos eletrônicos com narrativas mais elaboradas apresentam, caracteristicamente, fronteiras borradas entre suas funções puramente estéticas e a seleção de informações que devem transmitir conhecimento sobre aquele determinado mundo. Dille e Platten [7] acreditam que, no esforço de se construir um mundo ficcional, a história será construída em paralelo. Neste sentido, alguns valores devem estar evidentes tais como: o que é importante neste mundo, quem o possui e quem também procura por isto.

Contudo, cabe ainda o entendimento sobre outras dimensões importantes que a narrativa de um game clama para si. A criação do roteiro de jogos que apresentam forte apelo narrativo pode instituir um possível dilema entre o que realmente é considerado importante para o desenvolvimento

<sup>4</sup> O autor irá tratar do jogo eletrônico, chamando de videogame, em diversas partes de sua obra, apesar de não o mencionar diretamente nesta citação.

do jogo sem afetar a constituição dos aspectos que fazem do jogo eletrônico uma mídia única em sua apresentação. Será, portanto, a seleção por um caminho que busca o equilíbrio entre a oferta de certa liberdade ao interator ao mesmo tempo em que insere elementos de uma experiência narrativa, constituindo dessa forma um mundo ficcional. Um mundo possível.

No exercício de identificar elementos que, naturalmente, compõe tais mundos possíveis, selecionei um recorte das ideias dos autores que trago para essa pesquisa visando ser mais específico no que está sendo proposto pelos objetivos desta investigação. Estas ideias me permitiram constituir um conjunto de operadores de análise que irão me guiar no entendimento do material que tenho disponível para explorar e já relacionado anteriormente.

Uma equipe de desenvolvimento pode trilhar por diversos percursos criativos em busca dos elementos que irão constituir um mundo ficcional. Considerando que os percursos criativos de cada equipe de roteiristas apresentadas neste trabalho foram singulares, dependendo principalmente de suas condições técnicas e de formação profissional, tentarei selecionar elementos que estejam presentes em todos os projetos, visando enriquecer a análise final deste trabalho. Em relação aos aspectos que envolvem a narrativa dos jogos eletrônicos, Dille e Platten [7] demarcam possibilidades que merecem atenção de roteiristas e desenvolvedores e, por conta das limitações deste artigo, irei expor resultados relacionados aos aspectos do *gameplay* de cada jogo.

A presença de uma análise sobre os desafios do *game-play* contextualiza com as advertências reverenciadas por ludólogos como Juul [8] onde, apesar de um jogo eletrônico apresentar-se como uma mídia que assimila referências de outras, a exemplo do cinema, se faz necessário observar aspectos que fazem parte do jogo em si e o configuram como tal. Tentarei realizar uma abordagem de estudos guiada através de características relevantes, que emergiram durante a exploração dos dados coletados da pesquisa de campo e pela leitura dos roteiros aos quais tive acesso.

## VI. ASPECTOS DO GAMEPLAY

Termo criado pela indústria de videogames norte americana, o *gameplay*, também conhecido como jogabilidade, pode ser considerado como uma das maiores preocupações que envolvem a arquitetura de projetos de jogos eletrônicos, independentemente do nível de complexidade da narrativa. A narrativa não se torna um fator importante, uma vez que não há abordagens, acadêmicas ou não, que comprovem a necessidade da mesma para legitimar o jogo como um ambiente lúdico. Um jogo como *Ping e Pong*, por exemplo, mesmo contendo mínimos traços de narrativa, ainda é considerado um jogo. Narrativa, na realidade daqueles que trabalham na indústria de jogos eletrônicos, “existe para dar apoio ao *gameplay*”<sup>5</sup> [7, p. 140].

Para Schuytma [9], um jogo eletrônico pode ser entendido como uma série de processos que leva o jogador a um resultado. Durante estes processos, eventos são encenados e

são elaboradas experiências junto ao jogo, instigando o interator durante o avanço da partida. Salen e Zimmerman [10] determinam que serão justamente tais experiências, encenadas em um jogo colocado em movimento por meio da participação dos interatores, que poderemos nominar como jogabilidade.

Doravante, *gameplay* (ou jogabilidade) para este trabalho envolve tudo aquilo que “acontece entre o início e o final de um game, desde o momento em que você aprende quais são os seus objetivos até atingir a vitória ou o fracasso no final”. [9, p.7]. É a pretensa ideia que deve correr na mente daquele que irá escrever o roteiro, planejando o conjunto de experiências que serão permitidas e construídas pelo interator durante o jogo. Por conta do grande número de fases e sub-fases dos jogos aqui analisados, tentarei destacar a seguir os principais aspectos da jogabilidade percebidos no roteiro de cada um deles<sup>6</sup>, ressaltando o conjunto de regras que compõe a mecânica dos jogos.

Apresentado como um jogo de aventura com elementos de RPG<sup>7</sup>, o jogo *Triade* divide-se em duas fases estruturadas nos eventos relacionados aos membros da família Valois: na primeira fase, apresenta-se Henri de Valois, o pai, aristocrata, insatisfeito com os acontecimentos sociais, políticos e econômicos ocasionados pelo regime absolutista francês. Na segunda fase, apresenta-se Jeanne de Valois, a filha já adulta, que luta para reaver seus títulos de nobreza, perdidos após o assassinato de seu pai, junto à coroa Francesa.

Outro personagem que também aparece realizando ações na segunda fase do jogo é Claude, um dos seguranças de Henri de Valois. Dessa forma, o jogo possibilita o interator assumir três distintos papéis: Henri de Valois, Jeanne de Valois e Claude. Em um determinado momento do jogo, no papel de Jeanne, é apresentado ao interator duas opções de escolha para seguir a narrativa do jogo: Se Jeanne aderir a revolução, os eventos seguintes irão leva-la a morte, na guilhotina. Se ela não aderir, Jeanne continua sua luta em recuperar seus títulos de nobreza, mas não irá morrer.

Possibilidades narratológicas, que criam escolhas e permitem a decisão do jogador em relação ao seu destino enquanto personagem, favorecem o engajamento do estudante com o jogo, potencializando a sua imersão e interatividade, permitindo ainda o acompanhamento do raciocínio do estudante pelo professor. Em face deste cenário que desvela singularidades de cada sujeito frente ao universo ficcional proposto pelo jogo, a implementação das ações no *gameplay* de *Triade* se baseia, essencialmente, através da exploração do espaço, contato com outros personagens, seja para obter informações ou se defender de combates e na coleta de objetos ou informações que irão complementar a narrativa, auxiliando na tomada de decisões e desempenho nas missões.

Os protagonistas, aqueles controlados pelo interator, são apresentados em um ponto de visão como terceira pessoa. Existem personagens que fornecem informações, mas outros

<sup>6</sup> A revolta da Cabanagem foi o único jogo no qual não tive sucesso em obter o roteiro. Em contrapartida, tive o apoio de duas dissertações de mestrado (Damasceno (2009) e Reis (2009)) que detalham precisamente diversos aspectos aplicados no desenvolvimento do *gameplay* do jogo.

<sup>7</sup> Informações obtidas através do Game Design Documento do jogo.

<sup>5</sup> Tradução nossa: “exists to do support the *gameplay*”.

que deflagram combates, onde o interator pode se defender utilizando armas coletadas durante a partida. Com a proposta de subsidiar uma maior familiarização com as mecânicas do jogo, a primeira missão é encontrar Jeanne, ainda criança, que brinca nos arredores do *Chateau* de sua família. A mecânica consiste em explorar o ambiente, com apoio dos mapas disponíveis e encontrar a personagem e leva-la até seu quarto. Durante esse objetivo, o jogador explora de forma mais “educativa” os recursos dispostos pelos game play tais como objetos e pessoas com informações e a mecânica de deslocamento do personagem que ele controla. Em outro momento do jogo, o personagem do interator tem que se defender de ataques de soldados inimigos na floresta de Ardeenes.

Tríade dispõe ao interator elementos como caixas de diálogo e menus que podem servir como tutoriais durante sua ação no jogo. As informações necessárias para o progresso do interator estão presentes sob a forma de texto dispostos através de diálogos entre personagens ou objetos como cartas, por exemplo. Outra forma de informação são os mapas, recurso que acompanha o cumprimento das missões, quando se é necessário conhecer o ambiente onde se encontra.

Outros objetos interativos estão dispostos para serem coletados e usados quando necessários como moedas para comprar itens ou uma chave que abre algum local. O interator ainda dispõe de um inventário onde pode acessar sempre que quiser para utilizar algum dos itens coletados. Como meio para indicar quais objetos ou textos são passíveis de interação o roteiro de Tríade expõe de forma recorrente o uso de sinalizadores [11]. Sinalizadores são indicações escritas no roteiro que informam que determinado objeto deverá ter alguma alteração de cor ou estar sob a imagem de um sinalizador. Tais sinalizadores podem se apresentar como a imagem de uma flor de lis dourada, que irá informar se algum personagem possui informações sobre a missão. Quando a informação<sup>8</sup> é sobre conteúdo histórico, utilizou-se a imagem de um pergaminho. Além disso, ainda existe a aparição de um cilindro dourado para informar objetos ou edificações relacionados com uma missão específica e uma carruagem, que funciona como um portal em alguns momentos do jogo.

É recorrente em jogos que dialogam com o gênero de RPG<sup>9</sup> utilizarem uma marcação “iluminada” em determinados objetos ou pessoas. Este recurso é chamado por Linderoth [12] como *Highlighting*, o que na falta de uma tradução literal pode ser entendido como realçar ou destacar. O recurso é uma forma de esclarecer quais as *affordances* estão dispostas em um ambiente do jogo informando, de forma bem objetiva, para o interator quais seriam os itens possíveis de reagir sob sua ação. Tais informações sobre quais ícones podem sofrer interação estão apresentadas no roteiro de Tríade.

Ainda sobre o roteiro do jogo, através de uma organização sistemática, o mesmo esclarece como se dará a parte do gameplay, também escrita como jogável no documento: existe primeiramente uma descrição da ação, depois a indicação de

qual cenário se passa a ação, o ano, os objetivos, quais itens serão utilizados, quais personagens fazem parte desse ato e onde cada ato<sup>10</sup> apresenta o gameplay correspondente, informando sempre quais são os objetivos que o interator tem que cumprir.

O jogo A revolta da Cabanagem possui um enredo que expõe os eventos ocorridos na revolta homônima, em Belém do Pará, no séc. XVIII. Está dividido em três fases, todas constituídas por uma seleção de eventos históricos que a equipe de roteiro julgou ser importante, admitindo a representação dos personagens históricos reais como protagonistas da trama. Desse modo, os conflitos enfrentados pelos personagens foram os mesmos que estão registrados nos livros de história e definem as possíveis ações no ambiente: Conhecer a cidade de Belém e conseguir fundar o primeiro jornal do Pará (fase 1), gerenciar os recursos de uma fazenda no interior do Pará e atacar um acampamento de soldados do Império, eliminando seu comandante (fase 2) e a tomada de poder de Belém pelos revoltosos (fase 3).

Estes conflitos são textualmente informados ao interator que, em seguida, é apresentado a uma cartela de objetivos. Assim como em Tríade, a primeira missão do jogo se constitui em um reconhecimento do interator em relação às possibilidades de mecânica do jogo, uma forma de se adaptar aos controles do mesmo. Nesta primeira fase, ele apenas circula pela cidade antiga de Belém. Contudo, a própria mecânica das ações propostas em A revolta da Cabanagem afasta possibilidades de deixar o jogo mais atraente de ser jogado uma vez que grande parte dos esforços empreendidos pelo interator consiste, na primeira fase, em fugir dos soldados NPC's, sem ter chance de se defender, o que poderia tornar o conflito mais atrativo.

É possível destacar em A revolta da Cabanagem os seguintes elementos com relevante interação: um menu principal, com botões que informam sobre as missões que podem ser jogadas, conteúdo do jogo, etc; um inventário onde são apresentados os comandos do jogo e os objetivos a serem cumpridos. Para ter contato com informações úteis sobre o jogo, o interator usufrui de mapas que apresentam a localização do avatar na cidade, um marcador que informa quanto tempo falta para que o governo ataque e, na fase 2, onde o interator tem que administrar uma fazenda, um indicador que informa qual quantidade de recursos disponíveis ele possui, entre peixes, cana, madeira e mandioca.

Os personagens controlados pelo interator em A revolta da Cabanagem interagem com outros personagens NPC's em busca de informações para o progresso das ações ou em combate, momento no qual o interator pode selecionar os NPC's cabanos para serem posicionados no campo de batalha.

O jogo ViaCorpo, cuja proposta de fins educativos envolve temáticas relacionadas ao ensino de biologia, onde um pequeno alienígena explora o corpo humano, determina ações exclusivamente relacionadas ao ambiente de cada um dos sistemas orgânicos humanos, com missões que se configuram como uma exploração dos cenários.

<sup>8</sup> Informações obtidas através do Game Design Documento do jogo e durante minha experiência como jogador.

<sup>9</sup> Não pretendo dizer com isso que tal recurso é exclusivo aos jogos de RPG. Gêneros como os de ação e FPS utilizam também tal procedimento.

<sup>10</sup> Outra informação, não muito presente nas explanações dos atos, diz respeito a construção de HQ's em determinados momentos do jogo.

O roteiro apresenta unicamente as missões do jogo e está dividido em capítulos onde cada capítulo é um sistema do corpo humano. Cada sistema tem seus conjuntos de missões, todas elas relacionadas a problemas comuns ao corpo humano como, por exemplo, eliminar bactérias que causam a cárie. A partir da forma de como são descritas as missões no roteiro, é possível perceber que apenas três tipos de ações se repetem durante o jogo: Conversar com a nave ou outro NPC do jogo, coletar algum personagem NPC ou ítem, que podem ser desde alimentos ou alguma peça da nave e combater algum NPC inimigo. A missão maior que permeava todas as ações do jogo sempre é o resgate dos NPC's, alienígenas perdidos no corpo humano. Um recurso bastante recorrente é o uso de mini games para lançar desafios relacionados às temáticas propostas no jogo e os minigames ainda apresentam mecânicas diferentes entre si, mas todas conectadas com a narrativa do jogo.

Os elementos que permitem a interação, em *ViaCorpo*, são: a nave espacial, local onde é possível selecionar as missões que darão início a sua partida, conferindo um movimento não linear na narrativa, típico do gênero RPG. Será através da nave também que o interator recebe informações textuais, sobre forma de diálogos entre seu avatar e a nave. As informações são de conteúdo educacional ou relacionado ao universo ficcional do jogo. A interação entre um NPC e o avatar do interator ocorre quando for apresentado o símbolo de exclamação (!) sobre o NPC. Ao clicar no personagem, o diálogo se inicia e cada personagem faz parte de uma única missão.

O jogo *A Estrada Real* é um jogo do gênero *adventure* onde uma personagem feminina sai em busca do pai desaparecido nas cidades do interior de Minas Gerais. A proposta de seu *game play* é semelhante ao de *Tríade* com a diferença é que, no primeiro jogo, o interator dispõe do mesmo personagem para todas as ações. O *gameplay* permite explorar os ambientes, ação necessária para busca de pistas, coletar informações através de interação com outros personagens NPC's ou objetos e combater (ou fugir de) inimigos. Os desafios propostos no jogo assumem uma clara referência ao cotidiano cultural mineiro: em um dos momentos do jogo, a personagem tem que repetir os passos do Congado, uma dança folclórica e ao final da segunda fase, o interator terá que lidar com uma mula-sem-cabeça que ameaça a protagonista. Para dar conta de tantos detalhes, o roteiro esclarece de forma sistemática todas as informações que são necessárias para elaborar a fase tais como itens, diálogos, ambiente, etc.

A interação pode ocorrer através dos objetos dispostos para coleta por parte do personagem. Neste sentido, os objetos podem também transmitir alguma informação relativa a trama do jogo ou ao conteúdo de cunho educativo como, por exemplo, informações históricas sobre algum prédio da cidade. Outra forma de coletar informações é através da interação com NPC's bastando apenas que personagem seja disposto em frente ao mesmo e o interator aperte a tecla E para que se inicie o diálogo. O interator possui ainda um inventário, em formato de mochila, para os itens que serão coletados, podendo acessar sempre que achar necessário para completar alguma missão.

Por fim, *O livro dos Sonhos* apresenta em seu roteiro um amplo detalhamento do *gameplay* em todas as 18 fases do jogo. Contudo, não poderia se dizer que o jogo apresenta uma recorrência nas mecânicas propostas, como em *Tríade*, pois o *gameplay* está amparado em uma extensa proposição de minigames diferentes entre si. Os minigames foram as soluções encontradas pelos roteiristas de criar um link entre as duas partes do vídeo apresentado na sala de aula.

A dinâmica do *gameplay* de *O livro dos sonhos*, nesse sentido, acaba se tornando híbrida uma vez que, na aula de segunda feira, os estudantes tem acesso ao vídeo com fins educativos que lançam o conflito da narrativa. De terça até quinta feira, os estudantes jogam o jogo, trabalhando as disciplinas lançadas na sala de aula e relacionadas com aquele período do curso. Neste intervalo de tempo, o jogo lança desafios sob a forma de minigames, com uma extensa diversidade de regras, tudo previsto no roteiro.

Na minha análise sobre essa dinâmica, o grande ponto falível reside no fato de que se o aluno não consegue completar os desafios no jogo, durante os dias propostos, ele não terá acesso ao vídeo de conclusão na aula de sexta-feira. Para um projeto que se propõe enquanto um espaço de experiências com fins educacionais, tal perspectiva se apresenta como frustrante e limitante ao desenvolvimento cognitivo do interator. Principalmente se considerarmos que a competição transgrediu a relação aluno e máquina, pois dentro de uma sala de aula poderão existir atenções exageradas sobre aqueles que não conseguiram completar as missões e estão atrasados em relação ao conteúdo.

Escrever em jogos eletrônicos é entender que a experiência do interator ocorre, muitas vezes, de forma não linear e que, a depender do enredo proposto, será apresentada uma narrativa multiforme [3]. A interação com objetos também é descrita no roteiro e são permitidas ações para utilização de uma mochila como inventário, um celular para ter contato com outros personagens, via mensagens sms e um banco de informações nomeado de Biblioteca, onde o interator pode adquirir o conteúdo necessário para progredir no jogo, solucionando os minigames. Outro ponto de interação no jogo está relacionado com os NPC's, que assumem a função de passar "dicas" de como algum problema poderia ser resolvido, seguindo a mesma perspectiva adotada em *A Estrada Real* e *Via Corpo*.

O jogo, independente do seu gênero ou formato, demanda sempre uma ação por parte do interator. É o convite a uma encenação criativa uma vez que por mais liberdade que um jogo ofereça, com inúmeras opções de caminhos ou personas a serem gerenciadas, toda sua agência está fundamentada através da autoria procedimental [3]. Neste caso, o interator tem condições de explorar ambientes e empreender lutas, mas exclusivamente através dos procedimentos que foram antecipadamente escritos e programados no sistema.

Tal autoria orbita em torno da capacidade que o roteirista pode criar e gerenciar as regras que fazem um convite à atividade lúdica do interator. É de suma importância perceber, portanto, que tal conjunto de regras contextualiza e orienta a experiência do interator no game, podendo oferecer mais de uma chance e forma de se cumprir os objetivos demandados. O autor procedimental "não cria simplesmente um conjunto de

cenar, mas um mundo de possibilidades narrativas” [3, p. 147] e nesta dinâmica, potencializa a emergência não de um co-autor-interator mas sim de um sujeito que experimenta emoções ao perceber o poder que tem sobre determinados ambientes e objetos simbólicos e, dessa forma, legitima a sua agência.

## VII. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por mais dicotômico que isso venha parecer, admito que através de minhas andanças criativas treinei o meu olhar para identificar estruturas. De como um seriado de televisão projeta seus arcos narrativos, de como são escolhidos padrões de efeito cômico em filmes para adolescentes ou de que forma se apresenta os padrões do melodrama em uma telenovela. É ainda fato de que muitas destas “estruturas” podem soar simbólicas ou subjetivas demais. Mas quando se trata de pensar a estrutura de um roteiro para jogos eletrônicos, com fins educativos ou não, percebi a emergência de uma possível organização que, aqui logo esclareço, não aprisiona as formas de se escrever, mas pode organizar as ideias e alimentar as memórias. Existem, em minha opinião, três funções específicas ao roteiro de um game: uma função semiótica, uma função cognitiva e uma função mecânica. E enquanto explico cada uma delas, farei associações com técnicas de escrita e com os sujeitos desta pesquisa.

A primeira trata das concepções que deverão estar descritas no roteiro sobre aquilo que dispara valores simbólicos e estéticos através das manifestações gráficas, textuais, imagéticas ou sonoras. A função semiótica revela indicações para uma elaboração estética por via dos signos audiovisuais disponíveis a uma equipe de trabalho e ao gênero pelo qual o jogo está sendo idealizado, resultando em assimilação/percepção estética e discursiva por parte do interator.

É na descrição das imagens e sons que estão resguardadas um dos grandes desafios para a atividade do roteirista. Isso porque é através do olhar ao qual lhe é subjetivo que ele precisa traduzir em palavras aquilo que os outros da equipe ainda não podem ver ou ouvir. Portanto, é importante esclarecer que a nível descritivo, tudo que vem depois do que foi escrito no papel serão sempre aproximações, pois os resultados das sinergias de propostas (e apostas) criativas sempre recorrem ao imaginário complexo e singular de cada sujeito.

A função cognitiva de um roteiro trata, primeiramente, de uma percepção das possíveis competências cognitivas que poderão ser estimuladas junto ao interator e que podem estar planejadas enquanto o roteiro está sendo desenvolvido. A função cognitiva demonstra uma aproximação com o *mithos* aristotélico, ou seja, a forma de como a história é contada, envolvida pelo seu gênero. A história e o seu respectivo gênero depositam no interator um conjunto de expectativas para o que ele irá enfrentar assim como sobre aquilo que irá lhe permitir agir de forma simbólica no ambiente daquele mundo possível, identificando estratégias, selecionando caminhos, solucionando problemas e lidando com as regras inerentes a este tipo de experiência.

Os roteiros dos jogos aqui analisados tiveram sua função cognitiva exercida a partir do momento que iniciaram suas

escolhas de enredos, conflitos, personagens, ou seja, elementos que tratam da história em si. Eu acredito que tal arranjo já está sendo iniciado quando o roteirista escreve um rascunho do roteiro, que evolui para uma *storyline* como fez a equipe de *Tríade* e *O livro dos Sonhos*. A *storyline*, que pode ser entendida como um resumo da história em cinco ou seis linhas, possibilita um recorte das ideias, onde se estudam noções básicas de uma narrativa: alguém procura por alguma coisa, na maioria das vezes também procurada pelo outro e/ou se defende de alguma coisa ou de alguém. Será ainda na *storyline* o lugar onde se emerge um fator muito importante para quem escreve sobre jogos: o gênero.

O gênero de um jogo dispõe os possíveis elementos, não apenas narrativos, que envolvem o “contrato” que a equipe de desenvolvimento terá com o interator: expectativas serão lançadas sobre um jogo e muitas delas serão validadas através da correta exposição dos elementos do gênero que foi escolhido.

A *storyline* inicia também o processo de escrita, que pode evoluir para um argumento do jogo cujo tamanho irá depender da duração planejada para o mesmo. Recurso amplamente utilizado por roteiristas de tv e cinema, o argumento expande o recorte da narrativa proposta antes através da *storyline* e, no caso de jogos eletrônicos, pode já determinar a sequência de eventos que serão transformado em fases (levels) do jogo. Neste momento, com a *storyline* e o argumento pronto, pode-se dar início à escrita do roteiro literário, o documento onde deverá ser apresentado os personagens, o cenário, os conflitos e desafios e, obviamente, a resolução de tudo isso.

Um possível modo para que esses elementos sejam bem planejados é ter em mente de que uma boa história se inicia com perguntas. E estas serão feitas pelo roteirista a si mesmo, entendendo que as perguntas nascem de uma situação de equilíbrio que foi descontinuada. Pode ser sobre a história de uma jovem que luta para ser reconhecida como uma nobre, pode ser através de uma missão de resgatar seu pai desaparecido ou simplesmente através da luta histórica de liberdade de um povo. Tudo isso que eu mencionei dá origem ao conflito.

Por fim, a função mecânica. O entendimento desta função parte do princípio de que o roteirista deve empreender esforços em compreender como seria a performance de um interator ideal dentro do ambiente proporcionado pelo jogo. O interator ideal ao qual aqui me refiro será justamente o sujeito que inicia o jogo sem nenhuma informação prévia do mesmo, sem dicas para alcance de sucesso, seja via sites ou através de amigos. Dessa forma, as possíveis performances ou experiências realizadas pelo interator serão as chaves para selecionar as mecânicas a serem determinadas pelo gameplay.

Pensar sobre mecânica de jogo requer, acima de tudo, um mínimo de experiência como gamer. Elas não precisam estar descritas de forma completa no roteiro, mas podem estar sinalizadas e isso foi evidenciado ao analisar os roteiros de *Tríade*, *O livro dos Sonhos* e *A Estrada Real*. O roteiro destes jogos dedicaram espaços em seus textos para tratar especificamente do gameplay proposto pelos roteiristas. Por fim, é importante esclarecer que esta função sofre influências



diretas da equipe de programadores que irão estabelecer o que de fato poderá ser posto em prática.

As respostas dos entrevistados me permitiram entender que o ambiente no qual o processo criativo se consagra é uma influência direta da consciência que o sujeito tem de si, de suas possibilidades e limitações, associado a consciência sobre o meio onde uma dinâmica social engrena realidades alheias, suscita desejos acobertados e evoca marcas dos saberes particulares, que clamam por uma autorização muitas vezes inexistente. Mais ainda: estabelecer um processo criativo para qualquer projeto que seja é estabelecer um desapego epistêmico, é estabelecer uma autonomia discursiva e dialética e, principalmente, é estabelecer um espaço de ressignificações consigo mesmo, onde não existem certezas absolutas mas que, neste movimento, o resultado será a autorização de exercitar sua própria poíesis. E o que nasce, mesmo através das inúmeras referências utilizadas, será singular.

#### REFERÊNCIAS

- [1] L. R. G. Alves, Game over: jogos eletrônicos e violência. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador: UFBA, 2004
- [2] E.W.G. Clua e J.R. Bittencourt, Desenvolvimento de jogos 3D: concepção, design e programação. Trabalho apresentado no XXV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, São Leopoldo, 2003. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/jai/2005/003.pdf> Acesso em 12 set. 2012
- [3] J. H. Murray, Hamlet no holodeck: o futuro no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003
- [4] V. Gosciola, Roteiro para as novas mídias: do game à tv interativa. 2ª edição. São Paulo: Editora Senac, 2008
- [5] R. L. Guimarães, Primeiro traço: manual descomplicado de roteiro. Salvador: Edufba, 2009
- [6] S. Field, Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico - Rio de Janeiro: Objetiva, 2001
- [7] F. Dille e J.Z Platten. The ultimate guide to videogame writing and design. New York: Lone Eagle Publishing Company. 2007
- [8] J. Juul, Games telling Stories? A brief note on games and narratives. In: Game Studies: The International Journal of Computer Game Research. V. 1. 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Acesso em 15 Ago. 2012
- [9] P. Shuytema, Design de games: uma abordagem prática. Tradução Cláudia Mello Behassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008
- [10] K. Salen e E. Zimmerman, Rules of play - game design fundamentals. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.
- [11] I. B. C. Neves, Jogos digitais e potencialidades para o ensino de história: Um estudo de caso sobre o history game Tríade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade (Dissertação) Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2011
- [12] J. Linderoth, Why gamers don't learn more - An ecological approach to games as learning environments. in: Digra – Digital Games Research Association – Library (2010) Disponível em: <http://www.digra.org/dl/db/10343.51199.pdf>. Acesso em: 11. Mar 2013.