

# O círculo mágico de jogo e o caso Undertale

Rafael P. Araujo

Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Brasil



Figura 1: Uma cena do jogo “Undertale”

## RESUMO

Jogos, tanto digitais quanto tradicionais, possuem a capacidade de proporcionar aos jogadores um momento de imersão dentro de um conjunto de regras e limitações que permitem explorar o jogo dentro de um espaço virtual seguro e estável. Este fenômeno pode ser comparado com o ‘Círculo Mágico do Jogo’. Num jogo digital, esse fenômeno, ainda questionável dentro do campo da ludologia, pode ser comparado com os limites do software. Estes limites dão ao usuário a segurança de vivenciar uma experiência, podendo haver elementos de emoção e perigo (e.g. consciência de que ao fechar o jogo tudo será mantido como antes). Este artigo explora o conceito do Círculo Mágico do Jogo em jogos digitais e a possibilidade de se dobrar essas premissas (e.g. segurança do ambiente do software e separação entre interface e jogo), criando algo novo e intrigante para o jogador. Inicialmente, o artigo apresenta uma revisão de literatura sobre este assunto. Em seguida, é ilustrado o caso do jogo “Undertale”. Este estudo de caso é relevante para exemplificar como os jogos podem riscar o Círculo Mágico do Jogo, através de artifícios na narrativa que impactam o jogador. Finalmente, são elencados neste estudo elementos-chave para a construção de narrativas engajadoras que exploram os limites de um jogo digital.

**Palavras-chave:** videogames, narrativa, interação.

## ABSTRACT

Games, either digital or traditional, allow players to live immersive experiences within a controlled environment, with rules and limitations that offer safety and stability during gameplay. This environment can be compared to the Magic Circle of Play. In a digital game, these boundaries can be compared to the software limitations (such as the game window) which provide a safe area for experimentation, allowing the player to partake in exciting or dangerous adventures without any additional risk or consequences. This paper elaborates on the definition of the

Magic Circle of Play in digital games and the possibility of exploring this concept to enhancing gameplay and narrative aspects of a project. A review on current literature is presented, as well as a case study with recent game “Undertale”. This case study is relevant to exemplify the concept of Magical Circle of Play as crucial element of a narrative. Finally, the paper presents recommendations to game developers on the use of this concept to explore new possibilities in game design and narrative.

**Keywords:** videogames, narrativa, interação.

## 1 INTRODUÇÃO

Um jogo eletrônico, assim como qualquer tipo de jogo ou atividade análoga, pressupõe em sua essência que os participantes irão aderir a um conjunto de regras. Desde uma brincadeira de pique-pegas, em que um participante deve sair em busca dos outros, até um complexo jogo de cartas, em todos os casos existe um elemento que conecta a experiência de jogo e a torna consistente: o fato dele ser executado num espaço próprio, um mundo onde as regras do jogo sobrepõem os demais fundamentos no mundo externo. Voltando ao exemplo do pique-pegas, é irrelevante associar dados como o parentesco dos participantes, suas idades ou opiniões: durante a partida, tudo que importa é fugir de uma pessoa em particular e não se tornar o próximo “pego”.

Enquanto por um lado essa premissa parece simples, a ideia de “abraçar as regras de um jogo” ganha um significado maior à medida que se analisa a implicação dessas regras no aproveitamento do jogo. Uma vez dentro das regras, o jogador pode se dedicar a extrair seu melhor daquela experiência, ou mesmo escapar para um ambiente fechado livre de algumas das amarras do ambiente externo - essa experiência pode ser classificada como um nível de imersão. Do estado de imersão pode-se depreender um efeito de aproveitamento do jogo, tornando-o mais valioso para o jogador.

Traçando um paralelo da premissa do Círculo Mágico do Jogo dentro do espaço dos jogos (isso é, posar o jogo dentro de um tabuleiro ou set de regras) e os estados de imersão, pode-se obter entendimentos relevantes para a análise de caso proposta, a do

\*e-mail: rafael.pereira.87@hotmail.com

jogo “Undertale”. Este estudo utiliza essa análise para traçar alguns pontos relevantes no uso do Círculo Mágico de Jogo como metáfora para um conjunto de elementos metanarrativos. Ao final do trabalho, são apresentadas algumas recomendações sobre o assunto.

## 2 IMERSÃO E O CÍRCULO MÁGICO DE JOGO

Para se compreender como o fenômeno de imersão pode afetar positivamente um jogo, pode-se recorrer ao termo cunhado por Huizinga [1], o Círculo Mágico do Jogo. Descrito em seu livro *Homo Ludens*, que aborda diversos aspectos do ato de jogar, o Círculo é apresentado como o espaço imaginário, virtual, em que as regras e premissas do jogo imperam. Esse círculo mágico existe no momento do jogo e somente nesse momento, e não está atrelado a um espaço físico, mas sim à compreensão de todos os envolvidos no conjunto de regras e premissas.

A descrição desse círculo não é unânime como elemento válido da Ludologia, padecendo de comprovação científica. Entretanto, a metáfora que ele propõe se configura como um nome apropriado para o estudo que este artigo se propõe, referindo-se especialmente ao meio digital como envoltório para a ação do jogo.

O círculo mágico do jogo pode ser delimitado de maneira um pouco mais tangível pela natureza do suporte utilizado. Como programa de computador, um jogo digital - em via de regra - se atém aos limites de um software. No caso de um jogo executado no Windows, por exemplo, ele é acessível por meio de um arquivo executável, roda numa janela e é encerrado no momento que essa janela é fechada. Ao interagir com o jogo, o jogador se utiliza de seus controles predefinidos e tem ciência de que aqueles comandos afetarão - novamente em via de regra - somente o andamento daquela partida.

A figura 2 apresenta uma proposta de desenho do Círculo Mágico do Jogo dentro de um contexto de jogos de computador, em que o jogador não está diretamente inserido no “espaço mágico”, mas sim atuando nele por meio de uma interface, mas ainda sendo afetado e afetando o que ocorre nesse espaço.

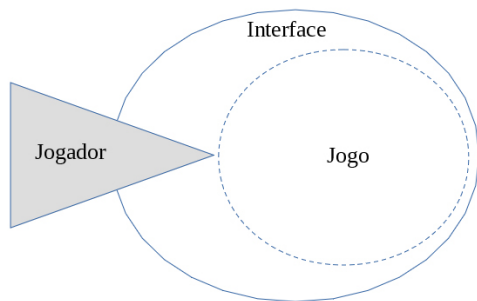


Figura 2: A relação do jogador com o Círculo Mágico do Jogo por meio da interface.

Pode-se dizer, portanto, que a inserção de um jogo em um espaço análogo ao Círculo Mágico de Jogo se configura como um momento em que o jogo passa a ser real, e seus participantes convidados a adentrar aquela experiência. Esse estado de imersão pode ser alinhado com alguns estudos passados sobre a ocorrência dese fenômeno.

Brown e Cairns [2] descrevem o processo de imersão num jogo em três níveis, “Engagement”, “Engrossment” e “Total Immersion”. O primeiro deles, “Engagement”, sugere um estado

em que o jogador decide dedicar seu tempo e atenção a uma atividade proposta. Já o segundo, “Engrossment”, se fundamenta num estado mais pleno em que é possível estabelecer vínculos afetivos e emocionais com personagens, tramas e outros elementos internos ao jogo. Nesse estado, até mesmo a interface de jogo (controles e telas) ficam em segundo plano e deixam de ser percebidas. No terceiro nível, “Total Immersion”, os estímulos do jogo são fortes o bastante para proporcionar ao jogador a sensação de estar “dentro” do mundo do jogo, percebendo o tempo e o espaço daquele mundo fictício como o seu próprio.

Um outro estudo relevante dos níveis de imersão é o de Ermi e Mäyrä [3], que os classifica de acordo com o tipo de estímulo que o jogo fornece. O primeiro nível é o de imersão baseada em desafio, em que a dificuldade do jogo, suas mecânicas e elementos de jogabilidade são equilibrados o bastante entre fácil e difícil para que o jogador se sinta compelido a jogar, a dedicar seu tempo e esforço ao que o jogo lhe apresenta. O segundo nível, o da imersão imaginativa, se refere aos elementos do jogo que evocam no jogador pensamentos e sensações dentro daquela ficção (como por exemplo, histórias de personagens ou acontecimentos do mundo). O terceiro nível é o da imersão sensorial, que se baseia nos estímulos que o jogo fornece para providenciar uma sensação de imersão.

Esses dois estudos podem ser comparados e conectados, permitindo traçar um paralelo entre o que o jogo fornece para o jogador e quais aproveitamentos ele tira dele. Essa comparação foi apresentada por Araujo e Souto [4] e conecta diretamente os estados de “Engagement” com “Imersão baseada em desafio”, de “Engrossment” com “Imersão imaginativa” e “Total immersion” com “Imersão sensorial”. A figura 3 apresenta uma tabela comparando os dois estudos de imersão apresentados.

Definição de Ermi e Mäyrä	Definição de Brown e Cairns
Imersão baseada em desafio	Engagement
Imersão imaginativa	Engrossment
Imersão sensorial	Total immersion

Figura 3: Os tipos de imersão.

Os efeitos de imersão já foram provados pelos autores anteriormente citados como uma maneira vantajosa de se apresentar um jogo e torná-lo mais atraente. Entretanto, novas possibilidades narrativas surgem quando a própria existência da barreira imaginária é quebrada ou tem sua existência evidenciada.

Esse artigo elenca essas possibilidades narrativas, descrevendo sua aplicação num caso de uso recente, o jogo “Undertale” [5]. Dessa exemplificação, são traçados alguns pontos relevantes para a construção de narrativas em jogos, explorando novas possibilidades que permitem a construção de experiências ricas e engajadoras.

## 3 RISCANDO O CÍRCULO MÁGICO

A ideia de se romper uma expectativa em torno de uma experiência é inerente a diversos tipos de mídia. Pode-se utilizar a expressão “quebra da quarta parede”, vinda do mundo do teatro,

para descrever exatamente o tipo de interação de que se trata aqui. No momento em que um personagem interage com um espectador, ou se utiliza de um elemento externo à ilusão do Círculo Mágico, surge uma nova interação que tira a segurança e distância que a pessoa tem da obra.

Sob o possível prejuízo de afetar a suspensão de descrença - efeito que consiste na pessoa assumir como real os elementos de uma ficção [6], o rompimento da segurança que a metanarrativa, a “quarta parede” abre espaço para elementos de surpresa e cria novas possibilidades de interação entre o jogador e o jogo.

No meio de um jogo digital, pode-se elencar duas maneiras principais de se fazer esse rompimento:

- Jogo ciente de sua existência
- Interações do jogo além de si mesmo

No primeiro tipo de interação, o jogo manifesta, por meio da narrativa, de diálogos ou mesmo informações projetadas na tela, a ciência de que há um interator vivenciando a experiência por trás da tela. Essa ciência pode ou não afetar o andamento da partida, podendo também ser realizada meramente com um caráter cômico (como uma piada em que um personagem se dirige ao jogador ou constatação fora de contexto da existência do jogador).

Apesar de aparentemente mais simples, esse tipo de interação abre margem para alguns recursos narrativos complexos, como tramas que consideram a onisciência do jogador, ou sua própria noção de tempo. O caso “Undertale”, que será demonstrado adiante, exemplifica algumas dessas possibilidades.

O segundo tipo de interação é, de certo modo, um desdobramento do primeiro, apesar de não requerer dos elementos internos da narrativa (como personagens e cenários) a ciência da existência do jogador. Tais interações podem ocorrer diretamente sobre a plataforma de jogo (afetando o funcionamento do software) ou, numa ocorrência mais extrema, transcendendo e afetando o espaço físico do jogador.

#### 4 O CASO “UNDERTALE”

Para a melhor compreensão do fenômeno, bem como da possibilidade de subversão desse elemento como ponto focal de narrativa, optou-se por analisar um jogo de 2015 que, dentre outros méritos, apresenta uma narrativa envolvente e inovadora.

“Undertale” [5] foi sucesso de público e crítica, tendo sido indicado como finalista do Video Game Awards de 2015, mesmo tendo sido desenvolvido por uma equipe diminuta e sem o apoio de uma grande produtora. O jogo se trata de um RPG (“Role-playing game”) de moldes tradicionais. Nesse tipo de jogo, o jogador movimentava um personagem pelo mundo do jogo, muitas vezes um “Overworld” (i.e. um mapa do mundo que é percorrido, conectando diferentes áreas onde a ação principal acontece). Durante a jornada, o jogador pode dialogar com outros personagens no mundo, comprar e vender itens que ele carrega e desenvolver as habilidades de seu personagem. A figura 1 demonstra uma cena do jogo.

A premissa narrativa de “Undertale” se baseia numa quebra de paradigmas do modelo de jogo já conhecido: o jogador controla um protagonista num mundo fictício habitado por monstros mas, em contraste com outros jogos do gênero, não requer que o jogador os elimine. Desde o começo, “Undertale” sugere que o jogador pode evitar o embate físico com seus oponentes, que podem até mesmo deixarem de ser vistos como “inimigos” e sim como habitantes daquele mundo fictício.

Uma maneira clara de constatar esse viés “pacifista” do jogo está na dinâmica de “combate” repetida por todo o jogo, a cada encontro com um monstro. Uma vez iniciado o combate, o jogador tem a opção de realizar um ataque, usar um item, escapar (todas opções comuns em RPGs) ou – e aqui reside a principal diferença – realizar outras ações com os monstros. Cada monstro

que o jogador encontra possui uma personalidade diferente, e essas ações se moldam de acordo com esses comportamentos. Como exemplo, há monstros que demonstram estar inseguros, sendo possível encorajá-los ou contar alguma piada para aliviá-los. Em outros casos, o monstro pode mesmo ter medo do seu personagem, que pode em troca oferecer alguma espécie de afeto para conquistá-lo. A figura 4 mostra uma cena de combate em “Undertale”.

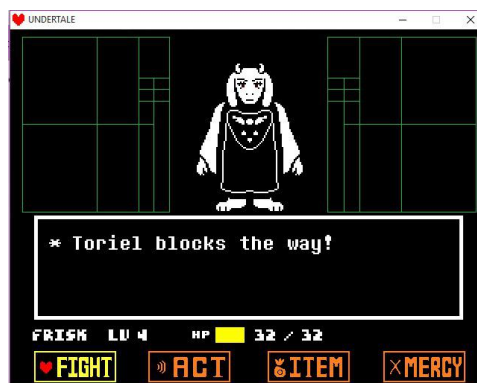


Figura 4: As opções de combate em “Undertale”.

Esse comportamento do jogador o recompensa com uma maior profundidade de interação em cada encontro, uma vez que o combate comum se resume a uma ação de clique rápido com pouca ou nenhuma variação de efeitos dependendo do combate.

Retomando o aspecto de narrativa, o jogo apresenta, ao longo de sua história, personagens que incentivam e guiam o personagem pelo caminho pacífico, sem entretanto forçá-lo a tomar quaisquer decisões. Por outro lado, eles demonstram genuína preocupação com o andamento da jornada, alertando o jogador de que ao final dela ele pode enfrentar uma situação que leve à morte do protagonista.

A grande sutileza do jogo, relevante para o tema deste trabalho, começa na apresentação de três personagens pivotais, uma flor falante de nome “Flowey”, um dos monstros, o esqueleto “Sans”, e um personagem que se identifica como “Chara”, uma espécie de clone ou gêmeo do protagonista.

“Flowey”, em sua primeira aparição no jogo (logo nos momentos iniciais) já lida com o jogador tratando de termos específicos de jogo, com falas como “pegue esses elementos na tela”, tendo ciência da existência da tela e seus limites. Essa personagem se configura posteriormente como antagonista principal da trama, utilizando a ser favor a uma compreensão de que “Undertale” é um jogo de computador.

À medida que o jogador avança, “Flowey” começa a se fazer mais presente, eventualmente questionando decisões que o jogador toma que poderiam ir contra uma tomada de ação totalmente do personagem. Falas evidenciando que o jogador sabe que algo é prejudicial e “Flowey” tem ciência disso. A figura 5 mostra “Flowey” apontando que o jogador sabe do risco que correu quando a personagem tentou lhe trair, apontando que ele “sabe o que está acontecendo”.

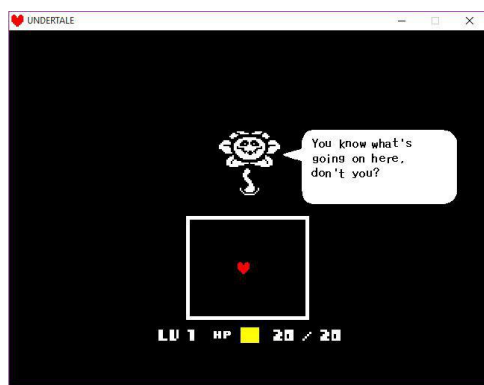


Figura 5: Um diálogo com “Flowey”.

O epítome das interações com “Flowey” ocorre ao final de um dos possíveis caminhos da partida. O personagem, ciente de que o jogador está prestes a terminar o jogo e resolver o conflito, decide tomar o controle da situação e “tomar para ele” o final de “Undertale”. Assim, num movimento inesperado para um jogo, ele encerra o software sendo executado no computador do jogador. Isso viola a segurança que um software providencia, evidenciando que o personagem possui ciência e controle do espaço de interação.

Uma vez que o jogador reinicia o jogo em seu computador, ele é surpreendido pela janela do software tendo seu nome alterado em tempo real de “Undertale” para “Floweytale”, evidenciando que o personagem está alterando o jogo de acordo com seu intento na narrativa. Novos conflitos surgem, em que o jogador deve enfrentar um oponente “Flowey” capaz de controlar a própria funcionalidade de salvamento do jogo, criando um segmento obrigatório e interessante do ponto de vista narrativo.

Já o esqueleto “Sans”, habitante do mundo dos monstros apresentado no jogo, dialoga com o personagem ao longo de toda a história de “Undertale”. Sua participação como personagem relevante na trama, entretanto, se manifesta nos segmentos finais do jogo. Qualquer que seja a rota narrativa escolhida pelo jogador, é necessário passar por um trecho no qual há um encontro cara a cara com “Sans”. Nesse encontro, o personagem comenta sobre a atuação do jogador, julgando se ele matou monstros ou se tornou amigo deles durante sua jornada. Dependendo do julgamento, o jogador será elogiado ou criticado, sendo que no pior dos casos (isso é, caso o jogador tenha optado por tomar o caminho mais violento e atacado todos os monstros, a chamada “Genocide Run”) ele enfrentará o protagonista.

A luta com “Sans”, de um ponto de vista de jogabilidade, se configura intencionalmente o combate de maior dificuldade do jogo, como uma espécie de punição ao jogador por ter tomado o caminho mais violento. Esse combate é acompanhado de um monólogo do personagem, que nesse momento mostra sua capacidade de quebra do Círculo Mágico do Jogo.

“Sans” evidencia, para o jogador, que está ciente de que ele está tomando aquela rota somente pelo fator de diversão do jogo, que ele desmereceu a “existência” dos monstros pelo mero entretenimento do ato de jogar, sabendo que basta reiniciar o jogo para que tudo volte a ser como sempre foi e ter outra chance de fazer tudo como quiser.

Nesse ponto, o jogo mostra uma de suas virtudes e o motivo de ser usado neste trabalho: explicitar para o jogador que nem sempre um jogo irá isentá-lo das consequências de suas ações dentro do jogo. “Sans” deixa claro que o jogador poderá começar quantas vezes quiser, mas que isso significa que cada vez ele afetará a vida de personagens, matando uns, salvando outros, e de

que tudo isso se perderá quando o jogo for recarregado e jogado outra vez.

Nessa mesma linha de tomada de decisão na história de “Undertale”, o personagem “Chara” assume a posição de “Flowey” em assumir o controle do jogo ao seu final (após o embate com “Sans”). Nessa iteração da história, o momento relevante está no personagem falar diretamente com o jogador, dizendo que ele “não está no controle” da situação. Além de fechar o jogo como “Flowey” fez, novamente, dessa vez ele altera a rotina de abertura, apresentando para o jogador apenas uma tela preta e um som obscuro. A princípio, o jogo foi destruído, junto com tudo dentro dele. Inclusive, ao se apagar e baixar o jogo novamente, ele resgata a situação gravada (por meio do serviço em nuvem da plataforma Steam, se aplicável). Somente após observar a tela preta do jogo por 10 minutos ressurgiu o personagem, oferecendo a opção de reiniciar o jogo como ele era antes.

Ainda assim, em o jogador aceitando reiniciar o jogo como oferecido pelo personagem “Chara”, “Undertale” se transforma em definitivo de maneira sutil. Todo o jogo passa a funcionar como se estivesse sendo jogado pela primeira vez, incluindo a possibilidade de se atingir todos os finais possíveis. Entretanto, pequenas interferências em textos e elementos visuais evidenciam que “Chara” afetou o jogo para sempre, que está sempre presente e ciente das decisões que o jogador tomou no passado.

Assim, os diálogos de “Sans” e “Chara” não só afetam aquela partida que está sendo jogada, mas sim a compreensão de que todo o jogo é compreendido por personagens internos a ele, e que mesmo mecanismos de software como o recurso de salvar e carregar uma partida podem ser usados como elementos de narrativa. O jogo faz isso sem, entretanto, extravasar esse comportamento para outros elementos narrativos como outros personagens e cenários.

## 5 DISCUSSÃO DO CASO

Como pode ser constatado ao se analisar a narrativa de “Undertale”, o jogo fundamenta sua narrativa principal em torno da ciência do jogo como uma entidade real, isso é, de personagens pivotais que conhecem, manipulam e se baseiam na existência do jogo e do jogador para que a história prossiga. Desse modo, é possível apontar que o Círculo Mágico do Jogo, ou a metáfora de sua existência, foi usado não como uma curiosidade, uma brincadeira dentro de “Undertale”, mas sim como um ponto relevante. Partindo-se dessa constatação, pode-se traçar alguns pontos de interesse sobre a utilização desse recurso.

O primeiro ponto a ser elencado é uma vantagem notável: a quebra da sensação de segurança do espaço virtual do jogo pode surpreender o jogador e ativar seu interesse e satisfação. Por se tratar de um recurso não amplamente utilizado, existe um fator de novidade a se considerar.

Esse fator de novidade também representa um campo aberto para experimentação, podendo surgir novos tipos de interação e tendo essas interações renovadas com a evolução dos meios de apresentação e a passagem do tempo.

Por outro lado, um ponto a se considerar é que justamente muitas dessas interações podem não resistir à passagem do tempo ou não ocorrerem de maneira apropriada de acordo com o meio de execução do jogo. Esse efeito de obsolescência acomete não só esse recurso narrativo particular, como também outras características peculiares de jogos, como controles exclusivos, interações online ou demais recursos que possam ficar obsoletos depois de algum tempo.

Casos notáveis desse fenômeno incluem basicamente todos os jogos fundamentados em componentes multiplayer, que posteriormente são desativados (como por exemplo “Grand

Chase”, distribuído no Brasil pela Level Up Games). Uma vez desativados os servidores, não há mais como vivenciar a experiência do jogo, fenômeno que não ocorre em obras mais perenes, como os jogos de um jogador em geral.

Mesmo esses jogos podem ficar obsoletos. Anos após seus lançamentos, muitas vezes o hardware da época não permite a execução do jogo de maneira fiel a como ele foi projetado. Emuladores podem ser utilizados, mas em alguns casos não permitem simular todos os controles e efeitos que os jogos teriam à época.

Portanto, fundamentar a experiência de jogo numa característica mutável traz uma efemeridade à obra, e requer ciência por parte dos desenvolvedores e autores de que dentro de algum certo tempo aquele trabalho perderá seu impacto e talvez até mesmo a possibilidade de ser admirado.

No caso de “Undertale”, um exemplo claro disso está em se cogitar uma situação futura que o jogo não rode numa janela dentro de um sistema operacional, mas sim como uma aplicação independente de uma “loja virtual” ou console emulador, o que talvez impossibilitasse que “Flowey” manipulasse a execução do jogo como faz ao final da narrativa. O efeito da obsolescência do hardware foi descrito também por Parkin [7]. Inclusive, ele descreve como o princípio de se distribuir jogos em meio digital e torná-los dependentes de serviços externos pode nos levar a um futuro período em que historiadores e pesquisadores em geral terão pouco acesso ao histórico dos jogos do período atual, dado que boa parte deles será inacessível pelo fim desses serviços não-perenes, levando a uma “era das trevas digital”.

Outra ocorrência possível nem se refere à obsolescência da plataforma, mas também a uma situação de jogo desfavorável para o jogador, tais como computadores de baixa performance, ambientes inadequados (muito ruidosos ou de má iluminação) ou mesmo a execução do jogo numa situação de pouco engajamento por parte do jogador, que pode não estar preparado para o efeito.

Além disso, foi demonstrado no início deste trabalho que diferentes níveis de imersão trabalham com diversos tipos de estímulos, como o audiovisual, as mecânicas de jogo e as dinâmicas da narrativa. Quebrar um elemento chave da imersão, que é a já citada “suspensão de descrença”, pode afetar negativamente a experiência de jogo para alguns jogadores. Vale citar que isso, como será apontado no item seguinte, requer conhecimento do público que se espera atingir e suas possíveis reações.

## 6 SUGESTÕES DE IMPLEMENTAÇÃO

Após a análise do caso “Undertale”, bem como o levantamento bibliográfico previamente realizado, é possível traçar alguns pontos que devem ser considerados caso haja interesse por parte do desenvolvedor em construir uma narrativa que se fundamente na quebra do espaço virtual do jogo.

O ponto de partida sugerido para uma ideia dessas envolve o público-alvo do jogo. Conhecer o jogador, seus interesses e expectativas é parte de todo processo de design moderno, que centra o produto ou serviço no comportamento do usuário. Nesse caso em particular, o ponto que se deve levar em consideração é a experiência do jogador com jogos eletrônicos no geral. Um jogador já familiarizado com as diversas mecânicas de diferentes tipos de jogo, com muitas horas já registradas em seu histórico, terá uma ampla experiência e já partirá para o novo jogo com diversos comportamentos padrões, muitas vezes ignorando tutoriais ou instruções mais simples.

Esse jogador poderá estar propenso a aproveitar melhor um jogo que explore essas diferentes possibilidades. Além do fator de novidade, existe um maior conhecimento do jogador experiente sobre as possibilidades que um jogo tem, e a quebra dessas

possibilidades pode se tornar algo positivo. Por outro lado, um comportamento que transcenda o espaço do jogo poderá, por outro lado, torná-lo defensivo em relação a futuras ocorrências dentro daquele jogo, talvez minando uma possível experiência imersiva desejada pelos jogadores.

Esse jogador poderá estar propenso a aproveitar melhor um jogo que explore essas diferentes possibilidades. Além do fator de novidade, existe um maior conhecimento do jogador experiente sobre as possibilidades que um jogo tem, e a quebra dessas possibilidades pode se tornar algo positivo. Por outro lado, um comportamento que transcenda o espaço do jogo poderá, por outro lado, torná-lo defensivo em relação a futuras ocorrências dentro daquele jogo, talvez minando uma possível experiência imersiva desejada pelos jogadores.

É sugerido, como forma de facilitar futuras transposições e evitar uma obsolescência adiantada do produto, que a narrativa seja desenvolvida de modo a quebrar o espaço virtual do jogo sem depender de maneira pesada dos meios físicos ou recursos de hardware para a execução do software. O exemplo de “Undertale” mescla tanto interações com personagens cientes (como “Sans” ao mencionar que o jogador possui a habilidade de carregar o jogo) como interações com personagens que afetam o software externamente (como “Flowey” ao renomear a janela do executável dentro do sistema Windows).

## 7 SUGESTÕES DE IMPLEMENTAÇÃO

A opção por se analisar o jogo “Undertale” veio não somente da oportunidade de abordar um projeto cujo conteúdo técnico é relevante para o cerne dessa pesquisa, como também para trazer em evidência o uso de ideias originais e bem executadas por parte de um jovem desenvolvedor, Toby Fox.

Na mesma medida que os jogos eletrônicos ganham mais notoriedade na grande mídia e no público, cresce também a preocupação com o papel dos jogos na sociedade.

Com todo crescimento vem também a atração de grandes empresas e pessoas pelo ramo, o que gera consequências reais, positivas e negativas, para o mundo do desenvolvimento de jogos. É necessário erguer a bandeira de que jogos são produtos complexos e envolventes de grande potencial não só financeiro, como também cultural e artístico. Salem e Zimmerman [8] abordam a questão do “meaningful play”, o jogo com significado, que traz em si mais do que suas mecânicas como também conteúdo real para a vida do jogador. Assim que ele faz um movimento, e nesse movimento há significado e intenção, já é possível perceber o valor e intensidade do ato de jogar.

Portanto, buscar novidade e virtude tanto nos grandes nomes como nos pequenos é fortalecer o potencial dos jogos eletrônicos como meio de expressão e como produtos que permitem ao usuário transcender sua própria existência e vivenciar fantasias que agregam conteúdo e valor à vida. Mesmo o sentido de fantasia e envolvimento já se tornou objeto de estudo e pode ser classificado [9], e a compreensão à fundo de todos esses fenômenos, seja no meio acadêmico, artístico ou comercial, permitirá aos desenvolvedores ter mais apoio e insumos válidos na criação de melhores experiências de jogo.

Por fim, este trabalho buscou se alimentar da paixão por jogos e passá-la adiante, na esperança de reforçar a necessidade de novidade, de criação, da construção de mundos virtuais mais envolventes, engajadores e verdadeiramente significativos na vida dos jogadores.

## AGRADECIMENTOS

O autor gostaria de agradecer aos apoiadores da pesquisa e incentivadores pessoais, que ajudam a alimentar a paixão pelos

jogos e mostrar o quanto eles podem fazer a diferença em nossas vidas.

## REFERÊNCIAS

- [1] J. Huizinga, 1938. *Homo Ludens – vom Unprung der Kultur in Spiel*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva.
- [2] E. Brown, P. Cairns, 2004. *A Grounded Investigation of Game Immersion*. CHI 2004, ACM Press.
- [3] L. Ermi, F. Mäyrä, 2005. *Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion*. In: *Changing Views: World in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference*. Digital Games Research Association DiGRA.
- [4] R. Araujo, V. Souto, *Linhas-Guia para o design de HUD em jogos imersivos*. In: *XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. Teresina, SBC. 2015.
- [5] T. Fox, 2015. *Undertale*. Jogo eletrônico. Toby Fox.
- [6] S. T. Coleridge, 1817. *Biographia Literaria*, Capítulo XIV.
- [7] S. Parkin, 2015. *Video Games and the Curse of Retro*. Acessível em: [<http://www.newyorker.com/tech/elements/video-games-curse-retro>]. The New Yorker.
- [8] K. Salen, E. Zimmerman, 2004. *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Boston, Massachusetts Institute of Technology.
- [9] Choi et al., 2013 *Development of a scale for fantasy state in digital games*. In: *Computers in Human Behavior* 29. Elsevier.