

# Um segundo olhar sobre o roteiro: consultoria dramática no desenvolvimento do Gamebook Guardiões da Floresta

Victor Cayres<sup>1</sup>Lynn Alves<sup>2</sup>

Universidade do Estado da Bahia, Centro de Pesquisa Comunidades Virtuais, Brasil



Figura 1: Imagens do Gamebook Guardiões da Floresta

## RESUMO

A construção da narrativa dramática nos videogames vem ganhando importância ao longo da história dos games. Ainda raro no cenário nacional, o consultor dramático traz um segundo olhar para o trabalho do roteirista, realizando uma análise técnica e mais distanciada do processo criativo. Sendo uma profissional ainda não tão frequente no processo de desenvolvimento de jogos, é natural que a produção científica sobre o seu trabalho também seja ainda lacunar. O presente artigo relata a experiência de consultoria dramática no Gamebook Guardiões da Floresta, apresentando as ferramentas de análise do roteiro utilizadas nesse processo junto aos resultados da sua aplicação, apontando encaminhamentos para efetivar a interface entre dramaturgia e processos de produção de jogos digitais.

**Palavras-chave:** Consultoria dramática, Narrativa, Desenvolvimento de jogos.

## 1 INTRODUÇÃO

O consultor dramático é um profissional cujo surgimento é relativamente recente, mesmo nos meios mais tradicionais. No teatro, o consultor dramático surge com a explosão da estrutura dramática tradicional e a redução da importância da escrita de um texto prévio como base para a encenação no século XX. Este profissional aproxima-se então dos processos de criação coletiva ou colaborativa a fim de embasar as escolhas dramáticas de um determinado processo de criação cênica. No cinema, a figura do consultor dramático está bastante associada à ideia de adequação dos filmes aos paradigmas da indústria, nessa área esse profissional é usualmente chamado de **script doctor**. Já nos videogames, a necessidade de um consultor dramático é ainda mais recente, diante das novas possibilidades abertas no campo da narrativa nos jogos e da necessidade de especialização dos profissionais que criam jogos proporcionada pelo avanço das tecnologias, um olhar externo sobre a narrativa torna-se bem-vindo.

O desenvolvimento tecnológico dos computadores pessoais, consoles domésticos de jogos e dispositivos móveis, abriu possibilidades para a criação de narrativas nos videogames de complexidade similar às de meios como o cinema, o teatro ou o livro. Evidentemente os videogames tem suas especificidades na construção da narrativa por conta de serem jogos no meio digital, por exemplo: nos videogames a dimensão da narrativa deve dar margem à interatividade e à jogabilidade; a narrativa nos videogames tende ainda a estar submetida às regras do jogo; além disso, a narrativa nos games faz parte de um sistema retórico que afirma que o software em questão é um jogo e convida o usuário a jogar [2].

No primeiro momento da indústria dos videogames, o programador era responsável tanto pela concepção quanto pela implementação dos jogos, atualmente faz-se necessário uma equipe multireferencial. A abordagem multireferencial consiste em contemplar as distintas perspectivas que emergem no processo de desenvolvimento, indo além da linha que define e delimita a formação de cada profissional envolvido. Rompe-se portanto, com a ênfase disciplinar e valoriza-se a diversidade de fazeres e de discussões, favorecendo a construção de uma produção coletiva, inventiva, criativa e inovativa. Game designers, roteiristas, artistas visuais, designers gráficos, designers de interfaces, programadores, músicos e consultores de diversas áreas de conhecimento trabalham juntos para a concepção e implementação de um jogo. Entre os consultores podem haver, por exemplos, historiadores, pedagogos, psicólogos ou outros especialistas, a depender do escopo do projeto. Neste trabalho, será abordado o papel do consultor dramático.

A função de um consultor dramático nos videogames é trazer para o desenvolvimento desses jogos um olhar técnico embasado pelas teorias da dramaturgia. O trabalho do consultor dramático pode se dar em diálogo com o roteirista, quando o projeto do jogo dispõe desse profissional, ou mesmo em jogos que não dispõe de um profissional específico para a proposição de um roteiro. Em jogos de menor escopo em que não haja um roteirista, o consultor

<sup>1</sup> e-mail: victorcayres@gmail.com

<sup>2</sup> e-mail: lynnalves@gmail.com

dramatúrgico nos videogames pode ter um papel similar àquele que este profissional tem no teatro contemporâneo. Ele pode, por exemplo, auxiliar o game designer na concepção dos desafios, na elaboração de uma curva ascendente de tensão no jogo, assim como na curva de aprendizagem das habilidades que o jogador deve desenvolver, na concepção do espaço, no delineamento de personagens ou agentes, de aspectos dos discursos criados pelas regras ou de possíveis elementos relacionados a um universo ficcional.

Em jogos nos quais está presente a figura do roteirista, o consultor dramatúrgico trabalhará a partir do que foi proposto por esse último profissional. Nesse caso, o consultor dramatúrgico faz uma análise técnica do roteiro, mantendo um olhar mais distanciado de quem não participou diretamente do seu processo de criação. O consultor dramatúrgico analisa então a documentação e propõe alternativas que podem auxiliar na comunicação do roteirista e do game designer com toda a equipe, analisa a estrutura da ação dramática, a integração do universo ficcional com as mecânicas, a composição dos personagens, a concepção do espaço, os diálogos e as narrações, salienta os discursos que o jogo enuncia, trazendo sugestões e referências que possam contribuir para o desenvolvimento.

Em um certo sentido, o trabalho do consultor dramatúrgico nos videogames, quando há a presença de um roteirista, se aproxima daquele do **script doctor** no cinema. Entretanto, fazemos aqui uma ressalva. A expressão **script doctor** parece se referir a um profissional que vai cuidar de um roteiro doente, um roteiro desajustado ao paradigma da indústria do cinema. Defendemos aqui a importância de um consultor dramatúrgico em qualquer processo, não apenas naqueles em que haja deficiências no roteiro. O papel de um consultor dramatúrgico não se resume a encontrar problemas a fim de corrigi-los. Mesmo porque determinar o que é certo e o que é errado, o que funciona e o que não funciona em um roteiro é muitas vezes insondável, por mais que existam determinados procedimentos com os quais o público ou os jogadores estejam mais acostumados. Do nosso ponto de vista, estabelecer um único paradigma como balizador da criação empobrece a arte de roteirizar. Defendemos que um consultor dramatúrgico deva conhecer o paradigma hegemônico na sua área de atuação, além de outras possibilidades de criação inclusive de outros meios.

Tendo delimitado o modo como compreendemos o trabalho do consultor dramatúrgico, nesta introdução, nas próximas seções deste trabalho no desenvolvimento de jogos, discorreremos sobre o trabalho deste profissional no desenvolvimento do Gamebook Guardiões da Floresta, desenvolvido no Centro de Pesquisa Comunidades Virtuais (CPCV).

No caso do Gamebook Guardiões da Floresta havia um profissional responsável para elaboração do roteiro, de modo que é sobre o trabalho do consultor dramatúrgico em diálogo com um roteirista que este artigo vai tratar. Vale ressaltar ainda que este trabalho é um daqueles em que o consultor dramatúrgico agrega um ponto de vista externo à criação, trazendo novas referências e possibilidades para o projeto e não um caso no qual se precisa de alguém para resolver problemas no roteiro. Nesses casos propomos como percurso metodológico: analisar a documentação, a ação dramática, a composição dos personagens e a concepção espaço-temporal do produto, produzindo a cada uma dessas etapas relatórios apresentados oralmente e por escrito. As seções que se seguem tratam de cada uma das análises supracitadas.

## 2 ANÁLISE DA DOCUMENTAÇÃO

A análise da documentação do jogo é o primeiro passo que propomos para uma metodologia de trabalho em uma consultoria

dramatúrgica no desenvolvimento de jogos. Documentos de game design e roteiros de jogos digitais costumam variar bastante segundo o gênero do jogo que está sendo produzido e segundo os modos de trabalhar da equipe. É importante, portanto, que o consultor dramatúrgico conheça o máximo possível de formas de documentar o desenvolvimento de um jogo. Essa não é uma tarefa simples. Empresas de desenvolvimento de jogos não costumam compartilhar os seus documentos com a comunidade externa, embora algumas o façam. No Brasil ainda há poucos espaços de formação e livros nacionais acerca deste processo, livros internacionais são mais comuns e alguns deles trazem estratégias para a documentação e até alguns exemplos de documentos de game design. É o caso dos trabalhos de Novak [6] e Schuytema[11]. Além disso é importante ter em conta as experiências anteriores do consultor como game designer ou roteirista em videogames ou outras mídias a fim de criar repertório para analisar a documentação de um projeto.

A documentação do projeto do Gamebook Guardiões da Floresta, aqui utilizado como exemplo, era bastante coerente com as metodologias de desenvolvimento propostas pela equipe. A equipe de desenvolvimento utilizou o *Scrum* para gerenciar o desenvolvimento. O game designer que, nesse caso, é também o *Scrum* master tem a visão geral do processo e determina, em diálogo com a equipe, o próximo passo a seguir. A equipe então pode se concentrar no que precisa de atenção no presente e potencializa a produtividade. Embora esse processo tenha excelentes resultados no CPCV, a documentação produzida para encaminhar as tarefas na metodologia adotada é efêmera, já que não existiu, neste processo específico, um histórico consistente para nortear e reavaliar as práticas. Como o foco da equipe estava nas tarefas presentes, a documentação acabou ganhando um lugar secundário. A ausência da documentação pode resultar muitas vezes, em um grande dispêndio de tempo quando entram novos profissionais no grupo, pois como não há um registro do que foi feito e das soluções encontradas para os problemas enfrentados, perde-se muito tempo, tentando resgatar estes dados através de recursos mnemônicos que muitas vezes não são efetivos. Assim, tem-se a impressão de estar sempre recomeçando quando enfrentam problemas semelhantes.

É importante salientar que esta abordagem não é necessariamente boa ou ruim, ela tem vantagens e desvantagens. A vantagem mais evidente é a alta produtividade que ela proporciona. Não é à toa que o CPCV conseguiu nos últimos anos produzir cerca de 12 jogos, 10 deles educacionais. Uma desvantagem é que essa abordagem dificulta a integração de novos profissionais na equipe quando o jogo já está em andamento. Como boa parte da documentação é efêmera há pouco material que se possa consultar. A efemeridade da documentação criada a partir do modo que a equipe se apropriou do *Scrum* e o fato da documentação de concepção não estar sendo atualizada ao longo do desenvolvimento também dificulta futuras pesquisas sobre o desenvolvimento dos jogos que a utilizaram.

É importante ressaltar, entretanto, que as informações referentes ao estudo de similares que incluiu jogos, gamebooks e filmes, assim como processo de modelagem do gamebook aqui analisado pode ser encontrado nas produções realizadas pelos pesquisadores [6],[7], constituindo-se também em documentos do processo de desenvolvimento.

Foi observado que os documentos de game design e roteiro estavam dispersos em dois serviços de armazenamento (Github e Dropbox). Foi proposto pelo consultor que apenas um deles se mantivesse ativo a fim facilitar a organização e o acesso aos documentos durante o desenvolvimento e no futuro. Além disso escolher um padrão de nomenclatura que deixe claro qual a versão

mais atual de cada documento e a separação das pastas com documentos mais atualizados e suas versões anteriores foi sugerido. Um padrão de nomeação dos documentos que facilite a apresentação dos mesmos em ordem, para os casos em que uma certa sequência é importante, também foi recomendado. Outra recomendação acerca da organização dos documentos é a criação de hiperlinks que facilitem que a equipe possa transitar entre informações relacionadas dispostas em partes distintas do documento assim como a criação de um sumário com hiperlinks.

No que diz respeito aos documentos especificamente relacionados ao roteiro, a análise revelou uma ampla pesquisa de aspectos naturais, culturais e sociais da Amazônia, onde se passa a ação do Gamebook Guardiões da Floresta. Assim como também evidenciou embasamento consistente para as escolhas. Há uma grande quantidade de informações para a composição do universo ficcional, dos personagens e da ação por parte da equipe, uma menor atenção parece ter sido dada ao recorte espacial e temporal específico em que a narrativa se desenvolve (ainda que a Amazônia de forma geral, tenha sido bastante estudada, como já mencionado).

Observou-se ainda que nos documentos de roteiro havia pouca distinção entre informações da concepção do roteirista e informações destinadas à equipe, provavelmente também por conta da metodologia adotada pela equipe na qual muitas das decisões são comunicadas oralmente e através de post-its organizados no quadro do *Scrum*. Essa abordagem, dificulta o processo de referência posterior, seja, para fins do próprio desenvolvimento, seja para fins de pesquisa.

É importante salientar que embora o consultor dramaturgico traga observações e sugestões acerca da documentação, as decisões finais acerca do modo de documentar cabem apenas à equipe, tendo em conta suas prioridades e o modo que melhor se ajusta ao seu processo criativo. As observações e sugestões do consultor tem o papel de tornar conscientes essas escolhas, que podem estar passando despercebidas em alguma instância e oferecer alternativas que talvez a equipe ainda não tenha considerado.

Tendo analisado a documentação, cabe ao consultor dramaturgico, dentro da nossa proposta, analisar os aspectos estruturais da construção da narrativa dramática: a ação, os personagens, as definições espaço-temporais.

### 3 ANÁLISE DA AÇÃO

A presente seção se dedica a abordar a metodologia de análise da ação utilizada no processo de consultoria dramaturgica do Gamebook Guardiões da Floresta. No caso do referido projeto, esta análise foi realizada em duas frentes: a primeira diz respeito aos aspectos de significação da construção da ação, a partir de uma abordagem pautada na semântica estrutural de Greimas, levando em conta, sobretudo, aplicação feita por Ubersfeld [13] do modelo actancial greimasiano à leitura de textos dramaturgicos; a segunda se concentra no modo como a ação se estrutura em função de criar estímulos para o jogador, despertando suas emoções e no caso do jogo, incitando a sua agência.

A análise actancial auxilia a compreender como a ação constrói significados através da sua estrutura. Segundo essa perspectiva de análise, a ação é organizada em um sistema de forças que gira em torno de um vetor denominado flecha do desejo. Esse vetor representa a busca do Sujeito da ação dramática por um determinado objeto. Definir o sujeito e quem (ou o que) é o objeto na ação analisada é de extrema importância para essa análise. O par actancial sujeito/objeto corresponde a uma determinada ação analisada e dentro de uma peça, de um romance ou de um videogame podem haver vários sujeitos e objetos a depender do

número de ações que se possa encontrar. Em torno do par actancial *sujeito/objeto* se organizam mais dois pares de actantes: O par *destinador/destinatário* e o par *oponente/adjuvante*.

O *destinador* é o actante que está relacionado à causa da ação e o *destinatário* é o actante para o qual a ação se destina. Esse par de actantes é precioso para a identificação dos discursos produzidos por textos literários e peças de teatro, pois ajudam a identificar que tipo de motivação rege a ação. O funcionamento desse par de actantes é o mesmo nos videogames.

O próximo par de actantes a ser analisado é o Oponente/Adjuvante. O *Oponente* é o actante que se interpõe à busca do sujeito pelo objeto e o *Adjuvante* aquele que auxilia o *Sujeito* nessa busca. Tal par de actantes é fundamental para produzir o equilíbrio das forças que levarão o jogador à vitória ou à derrota. Na ação central da narrativa do Gamebook Guardiões da Floresta, a protagonista e personagem jogável, Lyu, acompanhava seus pais numa expedição a Floresta Amazônica. Enquanto a menina se afastou do grupo, seus pais flagram uma ação de desmatamento ilegal e foram sequestrados por bandidos ligados a Fábrica de celulose Aragon. Na sua busca, Lyu encontra seres fantásticos que protegem a floresta e a ajudam a resgatar os seus pais. No Gamebook Guardiões da Floresta, portanto, Lyu é o *sujeito* (S) da ação na busca pelos seus pais (que ocupam, portanto, o lugar de objeto da ação). Na figura 2, logo abaixo, a representação do sistema actancial em torno da flecha do desejo que representa a busca de Lyu por seus pais.

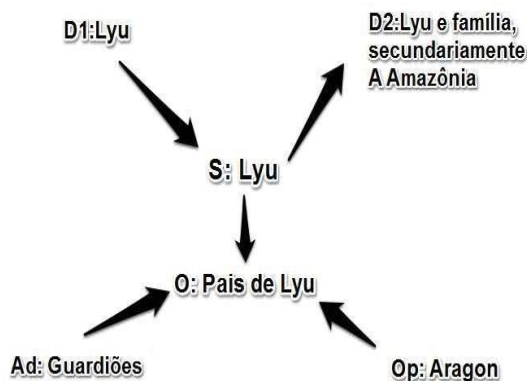


Figura 2: análise da ação principal do Gamebook

A própria Lyu se incumba de salvar os pais, de forma que ela ocupa o lugar de *destinadora* (D1) da ação, o lugar de destinatário é ocupado por ela mesma e pela sua família. No processo para salvar os seus pais Lyu se torna uma guardiã da floresta e a ação para salvar a sua família acaba por destruir a fábrica e consequentemente beneficiar a floresta Amazônica, pondo este bioma secundariamente na posição de destinatário.

O par destinador/destinatário é fundamental para a compreensão de aspectos ideológicos da narrativa na medida que evidencia os valores, as estruturas sociais e/ou pessoas que dão objetivo ao sujeito da ação e para quem essa ação é destinada [13]. A análise da ação principal do gamebook, a ação da protagonista, revela que os valores constituintes do núcleo familiar são colocados em primeiro plano, já que são eles que motivam em primeira instância a ação da protagonista, a preocupação com o meio ambiente aparece de modo secundário, como consequência da transformação que a protagonista sofre na busca pelos seus pais. A Aragon e seus funcionários aparecem como oponentes da ação



de Lyu e os guardiões da floresta são os adjuvantes. Oponentes e adjuvantes são fundamentais para o equilíbrio do conflito e geralmente são decisivos para a definição do sucesso ou fracasso do *sujeito* na sua busca pelo *objeto*. Nesse caso, o auxílio dos seres fantásticos é fundamental para que uma criança liberte seus pais das mãos dos criminosos.

Além da linha de ação principal, acima apresentada, podem ser identificadas no Gamebook Guardiões da Floresta mais duas ações secundárias: a dos pais da protagonista, que os leva para Amazônia em busca da flor da lua; e, a dos guardiões da floresta, que dá sequência à ação do primeiro jogo da série, tendo como objetivo confrontar uma fábrica de celulose ilegal que está destruindo a floresta.

Abaixo, a figura 3, mostra a análise da ação dos pais de Lyu no Gamebook Guardiões da Floresta, que será analisada a seguir:

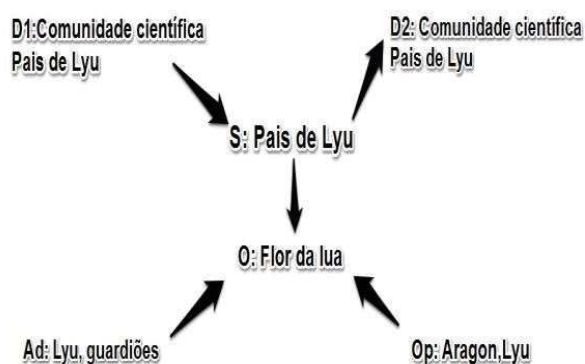


Figura 3: análise da ação dos pais de Lyu

A ação que tem os pais de Lyu como sujeito, tem como *objeto* a flor da lua. O par *destinador/destinatário* é ocupado pelos próprios pais de Lyu e a comunidade científica que receberá os avanços da sua pesquisa. É a ação dos pais de Lyu que desencadeia a ação da protagonista, na medida que é na busca pela flor da lua que os pais de Lyu presenciam um desmatamento ilegal e são presos pelos funcionários da Aragon. Nesse momento a Aragon se posiciona como oponente dos pais de Lyu na busca pela flor da Lua. Lyu e os guardiões da floresta se posicionam como adjuvantes na busca pela flor da lua na medida em que ajudam os pais de Lyu a sair do cativeiro na Aragon. A participação dos guardiões da floresta como adjuvantes é decisiva para que os pais encontrem o objeto da sua busca. No fim dessa jornada, todavia, Lyu passa da casa dos adjuvantes para a casa actancial dos oponentes, quando alerta os pais sobre os perigos de incentivar as buscas na floresta com o seu achado, definindo a resolução da busca dos seus pais que decidem deixar para trás a flor pelo bem maior da floresta. Essa última mudança de casa actancial feita pela personagem aponta para um aspecto do discurso que demanda reflexão: o conflito de interesse da comunidade científica e meio ambiente. Esse conflito fica mais evidente acompanhando-se o próximo sistema actancial.

O sistema actancial que tem os guardiões da floresta como *sujeito*, tem como *objeto* o bem-estar da floresta. Os guardiões da floresta são os destinadores da própria ação, à medida em que assumem por iniciativa própria proteger o meio ambiente. Entre eles, Aram se destaca pela liderança. Como *destinatários* da ação desses seres fantásticos estão a floresta, os animais e a

humanidade. O par destinador/destinatário deste sistema actancial evidencia uma motivação altruísta dos guardiões que decidem cuidar da floresta pelo bem comum. A busca pelos pais de Lyu coloca a protagonista do jogo no papel de adjuvante dos guardiões na luta pelo bem da floresta. Tornando-se uma guardiã, Lyu passa para a casa actancial de sujeito e se torna peça fundamental no equilíbrio de forças que detona a destruição da fábrica. Essa passagem de Lyu para a casa actancial do *sujeito* no sistema actancial dos guardiões da floresta evidencia a transformação da protagonista e o alargamento da sua perspectiva. Lyu que inicialmente está preocupada com o bem-estar da sua família passa agora a se preocupar com a floresta.

Como principal oponente à ação dos guardiões da floresta está a Aragon, uma fábrica que vem explorando os recursos naturais de forma predatória e ilegal. É importante que fique claro que o que posiciona a fábrica como oponente é o modo destrutivo que ela lida com o meio ambiente e modo ilegal dela agir. É importante também observar que os pais de Lyu também acabam por ocupar o lugar de oponente da ação dos guardiões da floresta quando pretendem levar a flor da lua para a pesquisa. Se por um lado, esse deslocamento dos pais para a posição actancial de oponentes valoriza a transformação de Lyu e reforça o discurso sobre os cuidados em relação ao meio ambiente, por outro lado, cria uma valorização negativa da pesquisa científica, já que para sair da posição de oponentes e ir para a posição de adjuvantes eles deixam o objeto da sua pesquisa na floresta. Abaixo, a figura 4 mostra a análise actancial da linha de ação dos guardiões da floresta.



Figura 4: Análise da ação dos guardiões da floresta

Como dito anteriormente, a presente análise actancial pretende evidenciar os discursos enunciados pelo curso da ação dramática. Por em evidência os sistemas actanciais em que a ação se estabelece, auxilia na compreensão dos discursos que o jogo está produzindo permitindo que o roteirista e o game designer reflitam sobre se os discursos do produto que eles estão desenvolvendo são coerentes com a sua proposta. No caso da análise actancial do Gamebook Guardiões da Floresta, por exemplo, essa análise evidenciou uma relação de oposição entre a comunidade científica e o bem-estar da natureza, na medida em que os pais de Lyu precisariam deixar a flor da lua em seu habitat natural para preservar a floresta. Nesse caso, o trabalho do consultor dramaturgico, através da análise de uma ação secundária, apontou possíveis discursos indesejáveis. Afinal, não era a intenção de um produto produzido dentro da universidade sugerir que a coleta de um espécime para fins de pesquisa, pudesse comprometer a segurança da floresta. Apesar de poder levantar informações como

essa, não cabe ao consultor dramaturgico decidir sobre mudanças na narrativa. Como esse discurso não era desejável, o roteirista e game designer se propuseram a atentar para criar uma solução para evitar a vilanização da ciência. A escolha adotada foi manter a linha de ação e criar estratégias para deixar claro que o perigo de levar a flor da lua não seria causado pela comunidade científica, mas de uma exploração predatória que podia ser desencadeada pelo exposição da flor rara.

O segundo aspecto a ser analisado na ação dramática é o modo como ela é estruturada no sentido de conduzir as expectativas e a agência do jogador. A ação principal do Gamebook Guardiões da Floresta gira em torno do objetivo de Lyu resgatar os seus pais. Podemos compreender essa ação dentro de uma estrutura organizada em *Apresentação, ataque, complicação e desenlace*. A apresentação é o período no qual o universo no qual a ação discorre e os personagens são apresentados.

No caso analisado, o período da *apresentação* Lyu chega com os seus pais na floresta Amazônia em busca da flor da lua, a menina que tende à dispersão segue uma borboleta e encontra seres fantásticos, os guardiões da floresta, mas não chega a falar com eles no primeiro momento; Lyu ouve o chamado de seus pais, mas quando retorna para junto deles vê que sua família está sendo presa por um grupo de homens uniformizados;

O sequestro da família de Lyu é o ponto de *ataque*; o *ataque* é um evento pontual que precipita a ação do protagonista. Este evento marca o fim da *apresentação* e o início da *complicação*. A *complicação* é o conjunto de desafios que o protagonista encontra para a realização dos seus objetivos. Esse período da ação vai do ponto em que o protagonista decide iniciar a sua busca até o momento em que o seu objetivo é atingido ou definitivamente fracassado. No caso da trajetória de Lyu, a complicação começa quando ela decide se embrenhar na floresta na busca por seus pais, tem que encontrar meios para atravessar um rio, encontra um pajé que lhe orienta e posteriormente reencontra os guardiões da florestas que lhe propõem testes para prepará-la para um desafio ainda maior, encontrar seus pais dentro da fábrica.

O percurso de Lyu na fábrica é, portanto, a *crise*, ou seja, a parte da complicação em que a curva de tensão mais se acentua até chegar no evento que define a vitória ou a derrota do protagonista na busca pelo seu objetivo. Este evento pontual é o *clímax*, o ponto mais alto da tensão da narrativa dramática que marca o fim da complicação e o início do *desenlace*.

O *desenlace* é a parte final da estrutura da ação dramática, quando a curva de tensão deixa de ser ascendente e torna-se descendente. Isso acontece porque o objetivo já foi atingido ou perdido, já não há mais a incerteza que produz a tensão. Nesta parte da estrutura da ação dramática é restaurado o equilíbrio do universo ficcional, todas as questões levantadas são fechadas e as consequências da ação do protagonista são apresentadas. Lyu e os seus pais voltam à segurança, os guardiões da floresta oferecem a flor da lua aos pais de Lyu como recompensa pela ajuda da menina na sua luta contra a fábrica, mas Lyu acaba por desaconselhar os pais a levar a flor, como forma de proteger a floresta de novas incursões.

A análise da estrutura da ação do gamebook, identifica a opção do roteirista pela adoção da estrutura clássica da ação dramática dividida em *apresentação, ataque, complicação, clímax e desenlace*. Essa estrutura é a mais amplamente utilizada em meios como o teatro, o cinema e a tv, além de também ter sido bastante adotada nos videogames. É o paradigma de construção da ação dramática sobre o qual se tem maior controle acerca da condução da experiência do expectador e/ou jogador. Além de identificar o modelo sobre o qual a ação foi construída foi possível verificar

que suas partes estão bastante bem definidas em um trabalho preciso de roteirização dentro do paradigma escolhido.

#### 4 ANÁLISE DOS PERSONAGENS

A análise de personagens, aqui apresentada, leva em conta a perspectiva de Ubersfeld [13] de que personagens são “pontos de convergência de sistemas de significação”. Essa abordagem orienta uma metodologia que toma isoladamente cada um dos sistemas de significação que compõe os personagens e em seguida verifica as relações que eles estabelecem entre si, a fim de tornar consciente as escolhas a respeito da composição de personagens. São sistemas que convergem para formar um personagem: o sistema actancial; o sistema actorial e de papeis; o sistema retórico; o sistema de determinações diferenciais. O personagem pode ser visto ainda como um sujeito enunciativo de um discurso passível de ser analisado, considerando-se as condições de enunciação. A título de ilustração da metodologia de análise de personagens, trarei o exemplo da análise da protagonista do gamebook, Lyu.

O primeiro sistema a ser analisado é o actancial. O sistema actancial já foi explicado na seção anterior, ele evidencia a relação das forças que compõe a ação. Essas forças se estabelecem nas funções actanciais ou actantes, que, é importante deixar claro, não se confundem com os personagens. Um personagem pode ocupar uma ou mais funções actanciais assim como cada função actancial pode ser exercida por um ou mais personagens ou até mesmo por abstrações como o amor e o ódio ou ainda por estruturas sociais tais como a família e a cidade. Entretanto, dentro da análise de personagens é importante compreender como eles interagem com o sistema actancial na medida que é através da sua ação que se conhece os personagens no drama.

Já vimos aqui que o Gamebook Guardiões da Floresta apresenta um sistema actancial principal e dois secundários. Lyu começa a história como adjuvante da busca dos seus pais pela flor da lua. Entretanto, quando seus pais são raptados pela Aragon, ela se posiciona como sujeito da ação principal do gamebook, aquela que gira em torno da busca pelos seus pais. Ela assume ainda os papeis de adjuvante e posteriormente também de sujeito da luta dos guardiões da floresta pela natureza.

Em seguida analisamos o personagem dentro do sistema actorial, cuja unidade é o ator. O ator se distingue do personagem por representar uma função na narrativa. Segundo Ubersfeld [11, p. 62], o “O ator é, portanto, um elemento animado caracterizado por um funcionamento idêntico, se necessário, com diversos nomes e em diferentes situações”. Em formas de dramaturgia mais codificadas o ator se aproxima da noção de papel. Já que o papel é uma função na narrativa que apresenta um comportamento esperado, como por exemplo, o papel de herói. Lyu assume o papel de heroína do gamebook. Contrasta com o seu papel o fato dela ser uma criança perdida na floresta, o que facilmente lhe aproximaria do papel de vítima. O contraste entre as expectativas em torno do papel e as determinações diferenciais da personagem é uma excelente estratégia para enriquecer o personagem.

As determinações diferenciais são características que tornam os personagens únicos tais como: nome, características físicas, signos que o particularizem historicamente, ações que caracterizem uma psique [13]. Podemos dizer de Lyu que ela é uma criança, mais especificamente uma menina; de pele clara; cabelos ondulados; filha de um casal brasileiro de classe média, uma mulher negra e um homem branco, ambos cientistas; acompanha os pais pela primeira vez numa expedição à floresta. Podemos dizer ainda que ela é dispersa; corajosa; e curiosa;



Figura 5: Lyu, protagonista do gamebook

O personagem pode ainda ser analisado dentro de um sistema retórico que é o discurso produzido pelo jogo na sua relação com o jogador. Nessa perspectiva é que se pode analisar a relação de um personagem com um referente histórico-social ou como figura de linguagem, tal como uma metáfora, uma metonímia ou um oxímoro, por exemplo. No caso de Lyu, há uma relação com um referente concreto. Lyu foi concebida como uma homenagem à estudante de pedagogia Lygia Fuentes, tem o seu nome e guarda semelhanças físicas com a pessoa que a inspirou, ainda que não compartilhe características biográficas com o seu referente. Lyu ao contrário pode ser pensada como metáfora para os medos e desejos das crianças em geral de se verem separadas de seus pais; de enfrentar perigos; de ficarem sozinhas; de encontrar seres fantásticos; de serem as salvadoras/cuidadoras de seus pais; de salvar o mundo;

Vale ressaltar que o personagem não só é uma parte integrante do discurso, mas também pode ser visto como sujeito enunciativo. Não se pode perder de vista, em todo caso, que a fala da personagem não tem significado fora do seu contexto de enunciação e que o discurso enunciado pelo personagem faz parte do discurso da equipe de desenvolvimento. Este é o fenômeno da dupla enunciação [13]. As falas de Lyu, ou de qualquer personagem que se esteja analisando, devem ser analisadas dentro do contexto da situação dramática em que estão inseridas. Os pais de Lyu foram sequestrados, as falas da personagem gravitam em torno dessa situação. Por vezes aparecem outros elementos relacionados ao mundo fantástico em que ela está inserida, à sua própria dispersão e a missão de proteger a floresta, de modo que o discurso de personagem se apresenta de forma coerente com a proposta do jogo, com as pesquisas realizadas e com o público alvo.

Uma análise de personagens como a que foi vista até aqui permite examinar detalhadamente os conjuntos paradigmáticos aos quais cada personagem pertence [11], tornando evidentes suas conexões e oposições com outras personagens e demais elementos do roteiro. Ter acesso a análise de um consultor dramaturgico, durante o processo de desenvolvimento de jogos permite ao roteirista, ao game designer e a toda a equipe ter um retorno antecipado de possibilidades leituras que os seus personagens estão produzindo e sentidos que podem ter lhe escapado, de forma que eles possam reforçá-los se achá-los interessantes ou repensá-los se não forem adequados ao produto que estão desenvolvendo.

<sup>3</sup> As noções de cardinalidade da representação; cardinalidade do gameplay e segmentação do espaço tomando a tela como unidade

## 5 ANÁLISE DO ESPAÇO

A concepção do espaço é um aspecto fundamental para a construção dramaturgica, pois afinal toda ação dramática acontece em algum lugar, além do que toda a representação é feita através de signos espaciais. Nos videogames o espaço tem ainda a função de delimitar a ação do jogador e Jenkins [5] chega a afirmar que a espacialidade nos games é historicamente mais importante que a sua narrativa, ainda que as formas específicas de organizar o espaço dos games tenham criado novas maneiras de contar histórias.

Na análise do espaço, trabalhamos com a ideia de um “lugar em jogo” [1] numa analogia ao que Ubersfeld [13] chama de “lugar cênico” ao analisar o teatro. O lugar em jogo, tal qual o lugar cênico, tem cinco características fundamentais, sendo: a) circunscrito; b) duplo; c) rigorosamente codificado; d) imitação de algo; e) área de atuação.

A ideia de que o espaço do jogo é circunscrito não é estranha às teorias dessa área. Huizinga [4] já apresentava o jogo como uma atividade temporal e espacialmente separada da vida. Essa afirmação cria toda uma discussão em que o espaço do jogo é visto como um círculo mágico. Entretanto, teóricos mais contemporâneos como Salen e Zimmerman [11] já afirmam uma certa permeabilidade no círculo mágico e uma ausência de separação plena entre o jogo e a vida. Quando aqui afirmamos que o lugar em jogo é circunscrito não pretendemos afirmá-lo no sentido da separação, apenas no sentido de que a área na qual se joga é limitada. O *lugar em jogo* do Gamebook Guardiões da Floresta, por exemplo, é delimitado ao ambiente digital atualizado pelo software, mais especificamente um trecho da Floresta Amazônica no qual os pais de Lyu estão buscando a flor da lua, nas proximidades de uma fábrica ilegal de celulose e da base dos guardiões da floresta.

A duplicidade do *lugar em jogo* se dá entre: o espaço onde se encontra o corpo físico do jogador e o dispositivo com o qual ele interage, no caso do gamebook em questão, um tablet; e, o espaço virtual no qual o jogador se manifesta através de um personagem jogável, no caso, o referido trecho da Floresta Amazônica. A consciência do caráter duplo do lugar em jogo, aponta para a necessidade de se analisar: o modo através do qual o jogador interage com o jogo; a cardinalidade da representação; e a cardinalidade do gameplay; e a segmentação do espaço na tela<sup>3</sup>.

O modo através do qual o jogador interage com o jogo consiste na maneira que o usuário se relaciona com o dispositivo de forma a interagir com o espaço ficcional. A cardinalidade da representação diz respeito ao modo como a realidade do jogo é representada no espaço, se de forma bidimensional ou tridimensional. A cardinalidade do gameplay diz respeito às possibilidades de ação dos personagens no espaço nos eixos x, y e z. Já a segmentação do espaço na tela pode ser contínua ou descontínua, na medida em que o espaço pode ser apresentado de forma fluida ou fragmentada em unidades espaciais do tamanho da tela.

Por conta de seu caráter híbrido entre jogo e appbook, que se caracteriza como uma narrativa interativa nem sempre com relação direta com uma obra literária, o gamebook analisado tem múltiplas maneiras através das quais o leitor-jogador pode manipular a sua espacialidade. Há momentos em que o usuário pode passar páginas ilustradas e manipulá-las como se estivesse lendo um livro ou uma história em quadrinhos digital; em outros

tem como referência o texto de Fernandez-Vara, Zagal e Mateas [2].



momentos o usuário tem acesso a um gameplay isométrico no qual pode explorar mais livremente o espaço; e há ainda oito minigames, com dez fases cada um, que podem ser manipulados de formas distintas.

Nos quadros do gamebook, a cardinalidade da representação é bidimensional, não há cardinalidade de gameplay, visto que o usuário não pode controlar um agente nesse momento e a segmentação do espaço na tela é descontínua. No gameplay isométrico tanto a cardinalidade da representação, quanto a cardinalidade do gameplay são bidimensionais e a segmentação é contínua; os minigames também apresentam cardinalidades da representação e do gameplay bidimensionais e cada um deles se resolve em apenas uma tela. Vale destacar neste ponto que, a escolha de trabalhar com uma espacialidade que apresenta modos distintos de representação, gameplay e segmentação reduz as possibilidades de reuso e aumenta a quantidade de trabalho tanto da equipe de arte e design quanto da equipe de programação, além criar a preocupação em termos de game design e level design no sentido de criar curvas de aprendizagem distintas para cada um dos momentos de interação.

O lugar em jogo é ainda estritamente codificado tanto pelos paradigmas cênicos do contexto histórico-social quanto os sistemas de regras de jogo. A criação do espaço nos videogames está submetida às convenções estabelecidas pelos gêneros tanto quanto por outras convenções. No caso do Gamebook Guardiões da Floresta, do ponto de vista da representação destacam-se as referências ao mangá, ao cartoon e às representações das figuras folclóricas brasileiras na literatura de cordel e arte popular, do ponto de vista do gameplay destacam-se as referências aos RPG e adventures isométricos, enquanto a espacialidade dos minigames tem como referência jogos e aplicativos que pretendem estimular funções executivas, a exemplo das Aventuras do Ouriço Cacheiro.

O lugar em jogo é imitação de algo. No caso do gameplay, o principal referente espacial é a Floresta Amazônica, mas mais do que um lugar real o lugar em jogo mimetiza convenções socioculturais. Enquanto que a espacialidade dos quadros mimetiza outra mídia, o livro, o gameplay isométrico mimetiza a exploração solitária do espaço, representando de certa forma no contexto do gamebook, o desligamento de Lyu e seus pais. Os minigames por se concentrarem no exercício das funções executivas acabam por mimetizar situações socioculturais nas quais essas funções são aplicadas. As funções executivas aqui são compreendidas como “um conjunto de habilidades requisitadas para formular novos planos de ação e sequências apropriadas de respostas orientadas a um objetivo”. [10]

Para além da imitação de algo, o lugar em jogo é sempre área de atuação. É o lugar onde acontece algo novo. É importante que um software que se proponha a ser um jogo deixe espaço para a agência do jogador, para que ele possa fazer o exercício do possível. O gamebook analisado permite ao jogador agir na exploração do espaço e nos minigames, encontrando suas próprias soluções para resolver os desafios que estimulam as funções executivas.

## 6 CONCLUSÃO

O trabalho de análise do consultor dramaturgico excede consideravelmente o que foi exposto neste artigo. Aqui as análises foram apresentadas resumidamente com a função de ilustrar os instrumentos de análise dramaturgica empregados no intuito de demonstrar a aplicabilidade dos mesmos e as possíveis contribuições de um consultor dramaturgico no desenvolvimento de jogos digitais e artefatos híbridos como é o caso do gamebook analisado.

Com o estudo do caso da consultoria dramaturgica no Gamebook Guardiões da Floresta, este artigo pretende apresentar um modelo para o trabalho de um consultor dramaturgico. A integração deste profissional nos processos de desenvolvimento de games, segundo a presente perspectiva, objetiva estabelecer um diálogo que subsidie a análise da ação dramática, da composição dos personagens e concepção espacial do jogo como modo de evidenciar as escolhas da equipe, os sentidos que elas estabelecem e as consequências delas para a implementação, retroalimentando, sempre que possível, o ciclo de produção.

Os instrumentos de análise aqui empregados originam-se em sua maioria da semiótica e da tradição clássica da dramaturgia, entretanto, é importante ressaltar que outros instrumentos e tradições dramaturgicas podem ser igualmente úteis em outros processos. Essa constatação abre espaço para trabalhos futuros que realizados a partir de referenciais distintos.

Por outro lado, esses mesmos instrumentos de análise podem ser utilizados não só no processo de consultoria dramaturgica, como também na própria criação do roteiro, o que também será abordado em trabalhos futuros.

## REFERÊNCIAS

- [1] V. Cayres. *Dramaturgia da Expansão: análise da estrutura dramaturgica de World of Warcraft*. Tese. Doutorado em Artes Cênicas. Orientadores: Catarina Sant’Anna e Adolfo Duran. Universidade Federal da Bahia, UFBA, Brasil. Ano de Obtenção: 2015.
- [2] C. Fernandez-Vara; J. P. Zagal; M. Mateas. Evolution of Espacial Configurations. In: PROCEEDINGS OF DIGRA 2005 CONFERENCE. *Changing Views – Worlds in Play*. Vancouver: University of Vancouver, 2005. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digitallibrary/06278.04249.pdf> (Acesso em 31 jan. 2015)
- [3] S. Genvo. Analisar os videogames como meio de expressão em uma perspectiva de pesquisa-criação. *Revista Repertório*, ano 17, n.22, p. 33-40, 2014-1.
- [4] J. Huizinga. *Homo Ludens*. Tradução João Paulo Monteiro. 5 ed – 3ª reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- [5] H. Jenkins. *Game design as narrative architecture*, 2004. Disponível em: <http://lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc37>
- [6] J. Nery filho; L. R. G. Alves. Guardiões da Floresta: Modelagem de um gamebook para estratégias cognitivas. In: *XIV Escola Regional de Computação Bahia, Alagoas e Sergipe (ERBASE)*, 2014, Feira de Santana. Anais da XIV Escola Regional de Computação Bahia, Alagoas e Sergipe (ERBASE), 2014. v. XIV.
- [7] J. Nery Filho. *Guardiões da floresta: programando um gamebook para potencializar as funções executivas*. Dissertação. Mestrado profissional em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação. Orientadora: Lynn Rosalina Gama Alves. Universidade do Estado da Bahia, UNEB, Brasil. Ano de Obtenção: 2015.
- [8] J. Novak. *Game development essentials: an introduction*. 3rd ed. Clifton Park, NY: Delmar/Cengage Learning, 2012.
- [9] T.W. Robbins; D. Weineberger, J.G. Taylor, R.G. Morris. Dissociating executive functions of the prefrontal cortex. *Phil. Trans. R. Soc. Lond. B* 1996 351 14631471; DOI: 10.1098/rstb.1996.0131. Published 29 October 1996 Disponível em: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/8941958>
- [10] P. Rocha; L. R. G. Alves; J. Nery filho. Jogos digitais e reabilitação neuropsicológica: delineando novas mídias. In: I Seminário de Tecnologias Aplicadas em Saúde e Educação. 2014, UNEB, Campus I, Salvador. Disponível em: <http://www.revistas.uneb.br/index.php/staes/article/view/95> 5> Acesso em: 03 de Jan. de 2016

- [11] K. Salen; E. Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- [12] P. Shuytema. *Design de Games: Uma abordagem prática*. Tradução Cláudia Mello Behassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- [13] A. Ubersfeld. *Para ler o teatro*. Tradução José Simões (coord.) São Paulo: Perspectiva, 2005.