

# Völuspá: Mito e Jogos

Mariana Peixoto Gonçalves Pereira\* Rian Oliveira Rezende \*\*

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes & Design, Brasil



Figura 1: Banner do jogo.

## RESUMO

Völuspá é um jogo digital narrativo sobre o mito nórdico do Ragnarök, que trata do fim e do renascimento da vida e das coisas. Seu objetivo é gerar uma experiência empática com o jogador, colocando as metáforas do mito para espelhar situações vividas por ele, ao utilizar técnicas do Design de Jogos e conceitos de Art Games. Como recorte, escolhemos representar a questão da mudança como situação vivida pelo jogador, partindo de experiência própria e de percepções de nosso contexto. Não é incomum termos medo de mudanças; na verdade, é bem normal. O que queremos mostrar com esse jogo, a partir da narrativa e da jogabilidade, é que mudanças são constantes e que vão acontecer independentemente da nossa vontade, e que cabe ao jogador tomar uma atitude sobre elas. Ao fazer isso, buscamos mostrar que as consequências dessas mudanças dependem de nossas atitudes sobre elas. O estilo do jogo propõe questões de escolha e consequências. O trabalho se sustenta sobre dois pilares: Design Emocional, para tratar da empatia e dos sentimentos que serão estimulados nos usuários; e do Design de Jogos e suas metodologias, como Design Iterativo. Além disso, serão explorados Jogos Narrativos, Art Games e o jogo Dragon's Lair como similares.

**Palavras-chave:** jogo, mitologia, art game.

## 1 INTRODUÇÃO

O jogo surgiu a partir da junção de três interesses: trabalhar com uma narrativa mitológica, buscar explorar o Design Emocional em jogos e trazer uma relação possível entre mito e Design. De acordo com a pesquisa realizada, foi verificado que esses três interesses são complementares. Dentro de qualquer narrativa existem

cenários, personagens, questões e ações a serem tratadas. Propor ao jogador a agência na narrativa tanto o faz interferir agindo em sua questões e cenários quanto inspira uma relação emocional com seus personagens. De acordo com Joseph Campbell, pesquisador de mitologia e religião comparada, a Mitologia é uma forma de compartilhar experiências, de transmitir ideais e formas de se relacionar com o mundo, com os outros e com nós mesmos [1]. Dessa forma, o Design, tanto de jogos quanto de narrativa, pode propor, portanto, ferramentas de aproximação da realidade e metáforas do mito com o contexto do jogador, ampliando suas formas de encarar uma situação. Este artigo resumirá a pesquisa realizada para a criação desse jogo e também abordará o seu desenvolvimento.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica partiu de dois pilares: pesquisas em relação ao design, seja emocional ou de jogos, e pesquisas sobre as perspectivas que o mito trás em sua histórias.

### 2.1 Design Emocional

Design Emocional é uma área recente, que vem sendo desenvolvida sob vários olhares. Uma das principais fontes de informação sobre o tema é o autor Donald Norman, diretor do laboratório de Design da Universidade da Califórnia. Em seu livro “Design Emocional: Porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia” (2008) [2] ele diz que não é só a funcionalidade, mas que existe algo mais que nos relaciona com os produtos que consumimos, ou seja, nossas emoções e aspectos psicológicos.

Também para Vera Damazio, professora da Pontifícia Universidade Católica (PUC-Rio) e coordenadora do Laboratório de Memória, Design e Emoção, o Design Emocional vai além da

simples forma do produto e o que ela causa no espectador. Ele engloba toda a relação entre as pessoas e as coisas, considerando a memorabilidade de algo, ou seja, a capacidade de algo se tornar memorável. Logo, não é somente a forma das coisas que é importante, mas se elas causam alguma lembrança ou emoção em uma pessoa ou num grupo.

Dessa forma, sua teoria é interessante para embasar projetos com qualquer fim, pois apresenta suas seis categorias do Design Emocional: identidade, humor, bem-estar, cidadania, sociabilidade e autoestima. Em seu artigo publicado nos Cadernos de Estudos Avançados em Design (2013) [3], ela fala de sua tese de doutorado na qual, por meio de relatos, entrevistas e experiências em campo, ela definiu essas categorias por meio da identificação de quais produtos se tornam memoráveis quando nos distinguem como indivíduo, surpreendem e fazem rir, trazem conforto e serenidade, estimulam a fazer o bem, criam e fortalecem laços afetivos, e quando nos fazem sentir queridos e importantes.

A partir dessas definições, o jogo *Völuspá* se inspira na definição da categoria auto-estima. Ao propor a possibilidade do jogador interagir com os eventos da história, o jogo busca trazer uma mensagem positiva em seus finais dependendo das decisões tomadas. No livro de Norman também há menção aos jogos. Ele fala que essa mídia está evoluindo para algo além da simples funcionalidade do entretenimento. Antes eram voltados para o aspecto visceral, a velocidade dos reflexos para alcançar a maior pontuação. Agora, já requerem do jogador maior nível de avaliação e de reflexão sobre seus atos. Em 2015 foi criado o Emotional Games Awards [4], concurso com a intenção de exaltar jogos que buscam ressaltar e passar emoções complexas. Design emocional é, tão logo, pensar antes em como transformar a experiência do usuário, fisicamente e emocionalmente, sendo, portanto uma perspectiva válida no desenvolvimento de um jogo.

"Muitos pesquisadores científicos mostram como o sentimento emocional dos jogadores influencia a qualidade de imersão e o sentimento de presença nos video games." [4]

## 2.2 Design de Jogos

De acordo com Salen e Zimmerman, em seu livro *Regras do Jogo Vol.1*, design é a criação de experiências significativas. Ou seja, "é um processo pelo qual um designer cria um contexto a ser encontrado por um participante, a partir do qual o significado emerge". [5] Contexto pode ser entendido como o sistema das regras do jogo, as quais nortearão a experiência do jogador. As regras entendem-se como as mecânicas e possibilidades que o jogo oferece, ou não.

A partir disso, falam da criação de significado a partir da interpretação dos signos. Ou seja, é a partir das mecânicas, da narrativa e do aspecto gráfico - de todos os signos que compõem o jogo - que a mensagem será transmitida. Essa mensagem é ainda mais importante quando os autores dialogam sobre a interatividade dessa mídia. Ao se jogar, você está efetivamente agindo sobre o jogo e alterando seu estado atual, e dessa forma permitindo que ele avance. [5]

### 2.2.1 Design de jogos narrativos

Entender como o jogador se sente a partir das consequências de suas ações é de suma importância para se projetar jogos. Isso ajuda no estímulo de certos sentimentos e sensações, pois é possível trabalhar essas consequências a fim de causar a sensação desejada. Por exemplo, é possível criar um jogo extremamente difícil com o objetivo de fazer o jogador se empenhar e manter o interesse, buscando um sentimento de realização por suas vitórias.

Da mesma forma, jogos que propõem reflexões acerca de um tema também visam estimular o engajamento e a relação do jogador, não com a mecânica do jogo, mas com sua história. Além de englobar todo o desenvolvimento possível da metodologia

projetual de uma narrativa, como roteiro e matriz temporal, jogos com cunho narrativo propõem uma história para ser contada. Isso resulta em uma mídia interativa e narrativa, diferente de jogos que se destacam por sua jogabilidade ou dificuldade. Essa interatividade inerente aos jogos os diferenciam de outras mídias que também contam histórias, como a literatura e o cinema.

"Essa característica ontologicamente hipertextual do meio digital abre espaço para uma ação verdadeiramente interativa, onde o jogador é capaz não só de participar ativamente da trama, mas também é apto a transformar os resultados dessas ações, gerando finais alternativos para as histórias." [6]

### 2.2.2 Art games

Art Game é um subgênero dos jogos, que engloba uma maioria de títulos com o objetivo de enfatizar a parte artística ou que têm uma estrutura criada para produzir uma reação no usuário. [7]

Philipa Jane Stalker, em sua tese *Gaming In Art: A Case Study Of Two Examples Of The Artistic Appropriation Of Computer Games And The Mapping Of Historical Trajectories Of 'art Games' Versus Mainstream Computer Games* cita mais duas definições para o subgênero: (1) um trabalho interativo que pode desafiar estereótipos culturais, pode oferecer uma crítica social/histórica significativa ou pode, também, contar uma história de uma forma romanceada, além de ter ou um jeito definido de ganhar, experienciar sucesso em um desafio mental, ter uma passagem por uma série de níveis ou um personagem central que representa o jogador [8] e (2) Art games podem ser feitos em uma variedade de formatos, algumas vezes do zero sem o uso de um jogo pré-existente (a autora se refere a modificações de cunho artístico de jogos existentes). Eles sempre compreendem um jogo completo e jogável, são sempre interativos - e essa interatividade é baseada na necessidade de competir. Além disso, exploram o formato de jogo principalmente como um novo modo de se estruturar a narrativa. Desafios, níveis e o personagem central são empregados como ferramentas para explorar o tema do jogo, dentro de um contexto competitivo. [8]

Apesar de não ser um jogo competitivo, *Völuspá* se embasa na descrição de Holmes por contar a narrativa do mito de uma forma clara e romanceada, para que haja um envolvimento com a realidade do jogador, uma representação do jogador no personagem principal e também passagem por uma série de capítulos que constituem a história.

## 2.3 Mitologia

O jogo se baseia quase inteiramente no livro *Edda em prosa*, creditado ao político, historiador e poeta islandês Snorri Sturluson (1179-1241) [9] e é, junto com a *Edda em Verso*, uma das fontes mais completas da mitologia nórdica escandinava. Essas obras foram criadas a partir da tradição oral da anterior era Viking, por volta de 793-1066 d.C. [10], época das grandes conquistas e explorações dos povos escandinavos, compreendidos por tribos da Noruega, Suécia, Dinamarca e posteriormente da Islândia colonizada pelos outros povos.

Essas obras relatam mitos, e para definir mito temos algumas abordagens cunhadas por Joseph Campbell: (1) a questão cosmológica: o mito propõe sentido à própria ordem do mundo, (2) a questão metafísica: o mito dá explicações últimas sobre a realidade das coisas à nossa volta, (3) a questão sociológica: o mito estava e está na organização da vida diária de diversas culturas, como no nascimento, na infância, no casamento, na guerra, no comércio e na morte e (4) questão psicológica: o mito trata do

conhecimento do indivíduo dele mesmo, inserido no cosmo, natureza e ordem social a sua volta. [11]

Entender o mito é uma forma de facilitar o entendimento de si mesmo e do mundo. Seu papel é dar outra perspectiva para nossas vidas, tanto no plano material quanto no plano metafísico. O design, como disse Lucy Niemeyer, professora da Escola Superior de Desenho Industrial, da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (ESDI), “trata da materialização de significados e emoções” [12]. Ele entra como a ferramenta de materialização desses mitos e informações no nosso mundo cotidiano. Se entendermos, como designers, as perspectivas possíveis dentro dos mitos, estaremos adentrando não só em novos conhecimentos para nós mesmos, mas para o que produzimos para outras pessoas, podendo, assim, inovar em suas experiências.

### 3 METODOLOGIA

A metodologia constituiu de: (1) vasto levantamento bibliográfico, tanto de teoria quanto das narrativas dos mitos; (2) uma busca de similares nos levou a encontrar o Dragon’s Lair e (3) implementação de ferramentas do campo da Animação, como storyboard, e do desenvolvimento de jogos narrativos como fluxograma de escolhas.

#### 3.1 Levantamento de Similares: Dragon’s Lair

O levantamento de similares levou em consideração três eixos: jogos com temática nórdica ou sobre a Era Viking, jogos com mecânicas que envolvessem interferência na narrativa e jogos definidos como Art Games. Os jogos foram selecionados dando importância para aspectos que pudessem auxiliar na construção do Völuspá, como: construção da narrativa e mecânicas relacionadas, forma como eles foram desenvolvidos e suas formas de distribuição.

Um jogo que marcou o desenvolvimento foi Dragon’s Lair, criado por Don Bluth e Rick Dyer, e lançado pela Cinematronics em 1993. Ele foi uma animação interativa e o primeiro jogo lançado para laserdisc. Dragon’s Lair conta a história do cavaleiro Dirk, o destemido, que busca salvar a princesa Daphne no lar do dragão Singe. Esse jogo norteou o desenvolvimento da mecânica de Völuspá, que buscou resgatar essa jogabilidade da década de 90. O diferencial do projeto em relação à este similar está no estilo gráfico de Völuspá, inspirado na arte e artesanato do povo nórdico, e também no fato do nosso jogo apresentar caminhos narrativos diferentes que o jogador pode escolher (implicando em animações diferentes em cada caminho).



Figura 2: Imagem promocional da versão do jogo para a plataforma Android, disponível no Google Play.

#### 3.2 Desenvolvimento do jogo

Como o Völuspá é uma animação interativa na qual o jogador poderia escolher seus caminhos narrativos, seu desenvolvimento partiu, em primeiro lugar, de fluxogramas de escolhas aliados a storyboards que auxiliassem na criação das suas animações.



Figura 3: Exemplo de página do storyboard do jogo.



Figura 4: Imagem da possibilidade de escolha narrativa do primeiro capítulo (Demo).

Durante e após essa fase, essas duas ferramentas de desenvolvimento foram usadas para testar a mecânica e narrativa do jogo constantemente com usuários, em um processo que foi similar ao design iterativo de Salen e Zimmerman em seu livro “As Regras do Jogos vol.1” [5]. Esse método considera que as decisões do design do jogo sejam tomadas com base na experiência de se jogar um jogo em seu desenvolvimento.

No caso, o desenvolvimento do primeiro capítulo de Völuspá funcionou de forma semelhante, mas levou em consideração também o período curto de tempo de sua produção como projeto de graduação. Esse fato trouxe a necessidade de se produzir as animações finalizadas para serem testadas pelos usuários, mas, como os fluxogramas e storyboards já tinham sido validados, não houve grandes problemas no seu desenvolvimento.

### 4 RESULTADOS E CONCLUSÃO

O jogo está sendo distribuído por meio on-line, através da plataforma Itch.io, site especializado em distribuição de jogos. Além disso, há também o compartilhamento pela rede social Facebook, em grupos específicos de desenvolvimento de jogos. Este trabalho diz respeito não só a jogos, mas também a outras maneiras de enxergar o mundo e a coisas à nossa volta. Uma delas é pelo mito, outra pelo design.

“Rememorando os mitos, reatualizando-os, renovando-os por meio de certos rituais, o homem torna-se apto a repetir o que os deuses e os heróis fizeram "nas origens", porque conhecer os mitos é aprender o segredo da origem das coisas. "E o rito pelo qual se exprime (o mito) reatualiza aquilo que é ritualizado: re-criação, queda, redenção". [13]

## REFERÊNCIAS

- [1] J. Campbell. O Poder do Mito. São Paulo: Palas Athena. 250 p. 1990
- [2] D. Norman. Design Emocional: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco. 2008
- [3] V. Damazio. Design, memória, emoção: uma investigação para o projeto de produtos memoráveis. In: DIJON DE MORAES (Org.). Cadernos de Estudos Avançados em Design. 8. ed. Minas Gerais: Eduemg, p. 11-109. 2013. Disponível em: <[http://www.tcdesign.uemg.br/pdf/Design\\_Emocao.pdf](http://www.tcdesign.uemg.br/pdf/Design_Emocao.pdf)>. Acesso em: 03 mar. 2016.
- [4] E. Geslin. Emotional Games Awards. 2016. Disponível em: <<http://www.emotionalgamesawards.com/>>. Acesso em: 07 mar. 2016.
- [5] K. Salen, E. Zimmerman. As Regras do Jogo. São Paulo: Blucher, p. 167 v. 1. 2012.
- [6] L. Fernanda Magni. Narrativas interativas em jogos digitais: uma análise dos caminhos alternativos em Heavy Rain. Temática, Paraíba, v. 10, n. 11, p.191-202, nov. 2014. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/21509/11880>>. Acesso em: 07 abr. 2016.
- [7] S. Steinberg. Who says video games aren't art? 2010. Especial para CNN. Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2010/TECH/gaming.gadgets/08/31/video.games.art.steinberg/>>. Acesso em: 08 abr. 2016.
- [8] P. Stalker. Gaming In Art: A Case Study Of Two Examples Of The Artistic Appropriation Of Computer Games And The Mapping Of Historical Trajectories Of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games. 2005. 97 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Master Of Arts, University Of The Witwatersrand, Johannesburg, 2005.
- [9] F. Palamin. Edda Em Prosa, Snorri Sturluson e suas influências cristãs. Revista Brasileira de História das Religiões. Janeiro 2011
- [10] J. Langer. A morte de Odin? As representações do Ragnarök na arte das Ilhas Britânicas (séc. X). Medievalista, Lisboa, n. 11, p.1-30, abr. 2012. Disponível em: <<http://www2.fcsh.unl.pt/iem/medievalista/>>. Acesso em: 23 mar. 2016.
- [11] W. Boechat. A mitopoese da psique: mito e individualização. Petrópolis: Vozes. 213 p. 2008.
- [12] V. Damazio, C. Mont'Alvão (Org.). Design, Ergonomia e Emoção. Rio de Janeiro: Faperj e co. Maud X. 127 p. 2008.
- [13] J. Brandão. Mitologia Grega. Petrópolis: Vozes. v. 1. 1986