Uso de recursos dramáticos e mecânicas em jogos narrativos para a verificação e indução de reações emocionais

Rafaela Pontes Gestal Guilherme Zanchett Adriana Gomes Alves
Curso de Design Linha de Jogos e Entretenimento Digital
UNIVALI – Universidade do Vale do Itajaí
Balneário Camboriú, Brasil
E-mail: raafaela_pontes@hotmail.com, guilherme@univali.br, adriana.alves@univali.br

***Resumo* — Este artigo aborda o desenvolvimento de recursos dramáticos do jogo *Doesn't Mean To Be Mean*, a partir de correlações realizadas entre perfis psicológicos, mecânicas e recursos dramáticos observados em jogos de narrativa interativa. Teve-se como objetivo a verificação da influência sobre as reações emocionas dos perfis maximizador e satisfador na própria experiência do jogador, com a finalidade de observar os problemas consequentes de tais influências não previstas pelo desenvolvedor de um jogo. Obteve-se, por fim, tanto resultados coerentes com as correlações realizadas e características previstas nos perfis, quanto resultados contraditórios. Levando-se a acreditar na necessidade de mais pesquisas a respeito do assunto, e de uma melhor identificação dos perfis psicológicos para a apuração mais precisa dos resultados.**

Palavras-chave: Mecânicas; diálogos; recursos dramáticos; narrativa; perfil psicológico; reações emocionais.

I. INTRODUÇÃO

Com o surgimento dos jogos, as narrativas passaram de experiências únicas e unilaterais, para narrativas heterogêneas com múltiplas vertentes para as histórias. O telespectador passa a ser o agente da sua própria experiência, tomando decisões e agindo dentro da liberdade disponibilizada pelo jogo. Assim, o usuário não somente participa das ações, mas também realiza escolhas que modificam a experiência do jogo, lidando, por fim, com os acontecimentos consequentes de suas decisões.

Entretanto, o grande poder de liberdade e interação de jogos do gênero narrativo interativo, segundo estudos realizados por [28], apresenta problemas para o desenvolvedor na criação de uma experiência controlada que proporcione ao jogador, sensações e sentimentos pretendidos durante o desenvolvimento. [28] ainda afirma que em jogos do gênero narrativa interativa, persiste o déficit da qualidade da interação do jogador com a narrativa, mesmo com as soluções já criadas por outros autores.

Tais problemas podem ser explicados pela diferença de personalidade psicológica humana observada em situações de escolha. Estudadas por [25] e [19], tais personalidades podem apreciar narrativas interativas, porém suas experiências podem ser diferentes e suas escolhas dentro do jogo, influenciadas pelo tipo de personalidade psicológica predominante no jogador.

Segundo [25] e [19], essas personalidades podem ser classificadas em dois grupos. O primeiro grupo, maximizadores, se caracterizam por uma personalidade que busca o melhor resultado possível em suas decisões, realizando deliberações sistemáticas sobre as suas escolhas e comparações interpessoais. O segundo grupo, é composto por indivíduos que buscam a satisfação pessoal, independentemente de ser a melhor escolha ou não, em que sua a tomada de decisão é mais intuitiva e o nível de arrependimento é menor comparado aos maximizadores.

Porém, como ressalta [25], não são em todas as situações que um maximizador agirá de acordo com a sua personalidade predominante. Da mesma forma que uma pessoa que busca satisfação, poderá apresentar algumas condições características presentes em maximizadores.

Uma possível explicação para a dificuldade de se desenvolver uma narrativa interativa e proporcionar uma experiência desejada no usuário, pode estar relacionada a esses dois tipos de personalidades. E apesar dos estudos feitos por [25] e [19] que classificam os indivíduos em maximizadores e satisfadores de acordo as reações emocionais em situações reais de liberdade de escolha e de ação, um jogo de narrativa interativa realiza esse processo de inserção do jogador em tal situação, podendo gerar diferentes experiências digitais para cada tipo de personalidade. Assim como acontece no mundo real, é afirmado pelos autores, que tais experiências virtuais podem não ser agradáveis e consequentemente a abrangência do público alvo do jogo e qualidade possivelmente decairá.

Portanto, tendo como finalidade verificar possíveis correlações entre situações digitais de escolhas e os perfis psicológicos identificados por [25] e [19], pretendeu-se provocar reações emocionais por meio da interação de jogadores de ambos os perfis psicológicos abordados com elementos narrativos específicos inseridos no jogo desenvolvido para tal propósito (*"Doesn't Mean To Be Mean")*. Analisando assim, as influências das personalidades nas respostas emocionais e na própria experiência do jogador.

Assim, este artigo demonstra os elementos narrativos desenvolvidos com o propósito de gerar reações emocionais a partir da experiência do jogador no jogo narrativo interativo *Doesn't Mean To Be Mean*. Tais elementos foram elaborados a partir de correlações realizadas entre elementos narrativos encontrados em jogos de narrativa digitais que colocam o jogador em situações de escolha e perfis psicológicos identificados por [25] e [19], maximizadores e satisfadores. Analisou-se também a inserção de tais elementos no jogo narrativo interativo desenvolvido, e os seus resultados obtidos na experiência do jogador com o jogo.

II. METODOLOGIA

A. Pesquisa do tema e correlações

A metodologia consistiu inicialmente na realização de pesquisa bibliográfica, buscando mapear de forma hipotética dedutiva os elementos de narrativa e padrões psicológicos baseados em jogos de narrativa digitais e em documentos publicados em artigos e livros.

Diante do problema observado em narrativas interativas optou-se por utilizar a metodologia de estudo de caso disposta por [27]. Tendo como objetivo aprofundar nos resultados qualitativos das influências dos elementos narrativos inseridos na experiência desenvolvida, D*oesn't Mean To Be Mean*, nas reações emocionais do jogador.

B. Planejamento e Desenvolvimento do Jogo

Para a gestão e planejamento do jogo foi utilizada a metodologia ágil *Scrum*. Publicado em 2014 por [24], esse framework consiste no processo de divisão das tarefas em ciclos chamados de *Sprints*. Geralmente de 2 a 4 semanas, esses *Sprints* equivalem a um período de tempo no qual um conjunto de atividades deve ser cumprido.

Para o desenvolvimento da experiência, foi utilizada a metodologia de projeto proposta por [23] que, a partir do ponto de vista do produtor, divide o desenvolvimento de um projeto em fases ou ciclos. Em cada uma delas existe uma lista de verificação das atividades e o processo de produção é iterativo. Concluíram-se quatro etapas para a criação do primeiro protótipo jogável, e em seguida iniciou-se novamente a execução de todas as etapas para produção do segundo protótipo jogável, e assim por diante até a versão final.

C. Coleta de Dados e Análise dos Resultados

Seguindo metodologia de estudo de caso exploratório de [27], sendo um estudo empírico, buscou-se verificar as correlações criadas entre os perfis psicológicos identificados e os elementos narrativos elaborados e inseridos no jogo desenvolvido.

Para realizar tal verificação utilizou-se da entrevista, a partir de um questionário de múltiplas escolhas. Sendo que, os entrevistados escolhidos foram aqueles que jogaram por completo o jogo desenvolvido *Doesn't Mean to be Mean.*

III. TRABALHOS CORRELATOS

Nessa seção são abordados jogos narrativos digitais em que seus os elementos narrativos foram analisados, servindo como base para o desenvolvimento da experiência do jogo *Doesn't Mean To Be Mean.* Tais jogos, a partir de seus elementos narrativos e temáticas abordadas, colocam o jogador em situações de escolha e consequência, levando a reações emocionais e gerando diferentes experiências nos usuários.

A. The Stanley Parable

Jogo narrativo interativo, *The Stanley Parable*, coloca o jogador em primeira pessoa, podendo se movimentar e interagir de forma simples com determinados elementos do ambiente tridimensional, como clicar em botões ou abrir portas.

No papel de Stanley, um funcionário encarregado em apertar botões, o jogador é guiado pela voz de um narrador a fazer determinadas escolhas em diversas situações. E como elemento narrativo, cabe ao usuário seguir as ordens ou não, levando cada ação a uma reação e consequentemente uma mudança na história que pode levar a um final diferente.

Como afirmado por [14] em sua review, caso o jogador não siga as instruções do narrador, este é forçado a explicar essa nova decisão do usuário, deixando o jogo com um ar cômico, mas sem deixar de abordar seu tema principal, o paradoxo das escolhas e da falsa liberdade.

Além de abordar questões filosóficas e existenciais de maneira explícita, como afirmado na análise de [7], por meio de poucas mecânicas e uma narrativa elaborada, *The Stanley Parable* faz com que o jogador busque todos os finais possíveis dentro do jogo.

B. The Walking Dead: The Game

Em 2012 a empresa Telltale Games lançou no mercado um jogo de apocalipse zumbi bem distinto dos outros jogos lançados que abordam o mesmo tema. Conhecido como The Walking Dead (também chamado de The Walking Dead: The Game ou The Walking Dead: Episódio 1) o jogo de mesmo nome que a série televisiva tem como elementos ação, aventura, sobrevivência e narrativa interativa. Esta última, baseada nas HQs (histórias em quadrinho americanas) de Kirkman, como dito pelo próprio autor em entrevista feita para o site IGN (2016), ao contrário dos típicos jogos de zumbi como *Left 4 Dead*, *The Walking Dead* foca mais na caracterização e emoção do que na ação. Assim, ao invés de lutas contra zumbis, a aventura de terror possui um maior foco na resolução de problemas e escolhas morais.

O jogo tem como personagem principal um professor universitário e assassino condenado, Lee Everett, que durante todo o jogo toma conta de uma jovem garota que ele encontra sozinha e desamparada. Tal personagem secundária, devido a sua idade e inocência, serve como uma espécie de bússola moral no momento que o jogador deve tomar decisões difíceis, como por exemplo qual personagem ele deve manter vivo, matar ou expulsar um colega infectado e entre outras.

Outro ponto observado foi a remodelação do Game Design feita nos momentos de escolhas do jogo. Até então os jogos criados de mesma natureza que *The Walking Dead*, narrativos interativos, possuíam um sistema de escolha e resposta em que era como se o jogo parasse até o jogador optar por uma das alternativas na tela. Observando-se também, a inserção de emoção e dinamicidade nos momentos de escolhas, ao se adicionar um contador regressivo, como pode ser visto na Figura 1. Caso o contador chegue no zero, acaba o tempo, e se o jogador não escolheu nenhuma das

alternativas apresentadas, o "silêncio" é dado como resposta e o jogo prossegue.

Figura 1. Imagem do jogo The Walking Dead; demonstração da conversa com tempo regressivo.

C. Beyond Two Souls

Segundo o site oficial da PlayStation e [20], Beyond: Two Souls é um jogo de narrativa interativa, ação e aventura. Considerado pela a autora [15] um sucessor de Heavy Rain, Beyond: Two Souls, assim como o seu antecessor, apresenta mecânicas simples e um forte apelo na narrativa e na liberdade de escolha do jogador. Segundo informações retiradas da review feita por [20], a equipe que produziu o jogo tinha como objetivo simplificar ao máximo tais mecânicas, para não tirar a atenção do jogador com o que ocorre na cena e na narrativa.

Outro aspecto a se observar, é o fato que é impossível fracassar, ou seja, Jodie nunca morre independente das habilidades do jogador. Caso este falhe repetidas vezes em determinada situação, os elementos narrativos do jogo se ajustam para que o jogador consiga passar pelo desafio e a história prossiga.

História esta, que conta sobre a vida de Jodie e sua relação de amor e ódio com uma entidade chamado Aiden, que a acompanha desde o seu nascimento. O jogador vivencia os momentos marcantes durantes 15 anos da vida da garota, desde criança até a sua vida adulta. Entretanto, *Beyond Two Souls* não segue de forma linear a ordem cronológica dos acontecimentos revelando os seus mistérios aos poucos.

D. Life is Strange

Um jogo de narrativa interativa e de aventura em terceira pessoa, *Life is Strange* é composto em cinco episódios lançados periodicamente entre janeiro e outubro de 2015.

Como afirma [17], o jogo criou uma experiência única com o jogador, conectando-o emocionalmente com o drama e personagens apresentados. Esse fato vem da temática abordada na ambientação e narrativa que se aproximam à realidade do seu público alvo, adolescentes.

O jogo aborda temas como cyberbullying, depressão, homossexualidade e dificuldades vivenciadas na adolescência a partir da história da jovem adulta Max Caulfield, que ao voltar a sua antiga cidade, luta para se adaptar tanto com o lugar e as pessoas quanto com seu novo poder adquirido, a habilidade de voltar no tempo.

Esta mecânica de voltar no tempo e poder refazer um ato ou escolha torna-se uma novidade no mundo das narrativas interativas. Apesar de ter sido afirmado por [25] que os momentos de escolhas tão importantes e intensos no mundo real, principalmente para os maximizadores, porque uma vez feita a decisão não há como voltar atrás. Tais situações presentes no mundo virtual de *Life is Strange* não deixam de ser menos intensas ou importantes para o jogador e ainda persiste típico sentimento de arrependimento que surge ao usuário se deparar com as consequências de suas escolhas no decorrer da experiência. Tal fato decorre de que a mecânica inovadora só permite o jogador voltar alguns instantes de uma conversa ou acontecimento. Assim ele só possui o conhecimento das consequências imediatas e não daquelas que poderão surgir no mais tardar da narrativa. Tal elemento narrativo pode ser visto como um auxílio para personalidades maximizadoras, que segundo [25] buscam e precisam de informações das possíveis consequências de seus atos e escolhas.

E. Firewatch

Segundo o site oficial, *Firewatch* é um jogo de narrativa linear do gênero aventura e em primeira pessoa desenvolvido pela Campo Santo.

O jogo conta a história de Henry, um homem por volta dos 40 anos, no ano de 1989. Henry se torna um vigia voluntário da Floresta Nacional de Shoshone em Wyoming após Julia, sua mulher, desenvolver uma grave doença degenerativa e sua feliz vida casado ser arruinada. Porém o drama realmente começa quando o personagem se vê envolvido em acontecimentos misteriosos na floresta, tendo como único contato exterior pelo seu rádio de mão com a da sua supervisora Delilah.

Apesar de ser possível escolher algumas falas durante os diálogos que somente servem para fomentar algumas frases, o jogo possui uma narrativa linear e não disponibiliza a liberdade do jogador em decidir o rumo da trama. Porém como dito por [16] a qualidade dos diálogos do jogo e ligação emocional que o jogador cria com o relacionamento por *Walkie-Talkie* entre Henry e Delilah é inegável.

A forma que a história aborda temas do dia a dia a partir do diálogo e como dito por [16] em sua review, o jogo faz o jogador olhar no seu introspectivo e focar mais na história e nos questionamentos levantados do que cumprir uma missão dentro do jogo.

O jogo conta também com acontecimentos misteriosos que contam com o isolamento do personagem para gerar sensações de paranoia e solidão tanto em Henry como no jogador, dependem apenas com a ajuda por rádio da sua supervisora Delilah, de um mapa e uma bússola. Esse isolamento, segundo [16] também ajuda para estreitar as relações emocionais de Henry com a única pessoa que ele mantém contato, consequentemente acontece o mesmo com o jogador que cria uma certa afeição no que diz a respeito ao relacionamento dos dois personagens.

IV. DESENVOLVIMENTO

A. *Briefing*

O jogo teve como objetivo atingir um público alvo de jovens adultos de ambos os sexos (masculino e feminino) entre 18 e 35 anos. Tal margem estabelecida foi tomada com base nos dados encontrados no gráfico (Figura 2) disponibilizado pela Entertainment Software Association em 2017, que aponta uma média dos jogadores de ambos os sexos entre tais idades. Elemento que possibilitou uma maior abrangência dos posteriores testes e análises feitas a partir do jogo desenvolvido.

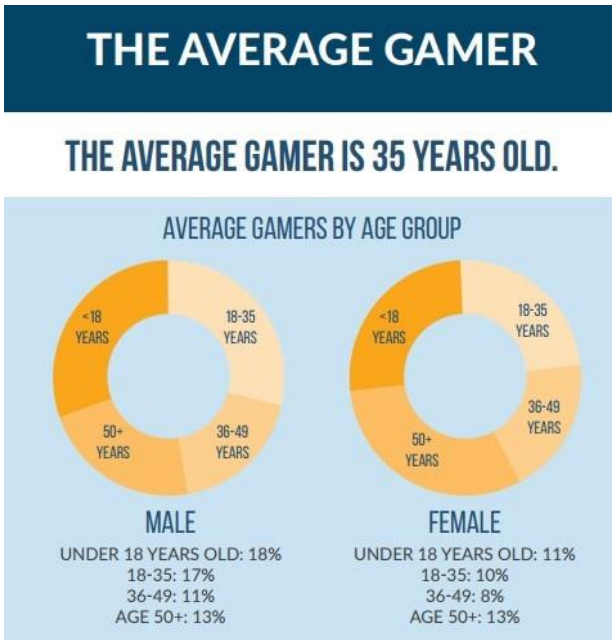

Figura 2. Gráfico da média de idade de jogadores, separados pelo gênero; fonte: Entertainment Software Association em 2017 (revista com conteúdo de língua inglesa)

Além da idade o projeto teve como foco jogadores que procuram uma experiência narrativa a partir de mecânicas simples e intuitivas que conectam e integram o jogador à história. Para alcançar tal objetivo de público alvo o jogo apresenta os seguintes atributos e aspectos:

- Mecânicas acessíveis e simples que não tirem o foco do jogador da narrativa. Apesar de simples, tais mecânicas criam um vínculo de interação do jogador com o ambiente e com a história apresentada. Tais ressalvas foram tomadas baseadas em análises dos trabalhos correlatos e na estrutura de jogos do gênero similar ao jogo proposto (narração interativa).
- Tema que levanta questões niilistas e existencialistas adicionadas ao humor negro. Tal escolha se deve ao fato de observações feitas no mundo do entretenimento onde séries voltadas para o público adulto como The Simpsons, Futurama e Rick and Morty tiveram uma grande aceitação no mercado. Aspecto também constatado em jogos como South Park e The Stanley Parable.
- Outro fator que leva a essa inserção de humor negro dentro de uma temática voltada ao niilismo existencial, como afirmado por [22] é realidade do ser humano de sentir a necessidade de reagir com humor às desgraças da vida, buscando sempre o prazer. E a temática ao criar essa sensação de desconforto no jogador será abrandada pelo humor, que servirá como um moderador para que a experiência não se torne algo desagradável.

Assim, a fim de abranger tal público alvo mais maduro, existirão momentos no jogo de densidade psicológica e emocional abrandadas com o humor sombrio inseridos em um ambiente de ficção científica. Tais momentos serão construídos baseados na forma em que o escritor Howard Phillips Lovecraft desenvolve suas histórias e livros, como [11] um dos contos que abordam o Mito de *Cthulhu* criado pelo próprio autor. Tal obra possui como gênero o horror cósmico e traz levantamentos sobre a real importância dos seres humanos no universo, partindo do princípio de que a espécie humana não passa de algo insignificante e passageiro.

As temáticas dos diálogos do jogo foram construídas baseadas no estilo cínico e pessimista encontrado nos livros de [12] e [13].

Assim como, as questões niilistas e existencialistas serão abordadas pela forma com que a personagem "Câmera" se comunica e lida com o jogador e as situações a sua volta.

Foram também inseridas as mecânicas resultantes da correlação feita entre os perfis psicológicos analisados e os elementos narrativos identificados em jogos narrativos interativos, servindo de suporte na pesquisa realizada.

B. *Correlações e Mecânicas*

Afim de verificar a influência dos perfis psicológicos dispostos por [25] e [19] nos elementos de narrativa e mecânicas presentes em jogos digitais, a partir de uma pesquisa bibliográfica dos artigos e livros publicados pelos autores citados anteriormente, foram tabulados de forma simplificada os dados dos conceitos e correlações identificadas.

Inicialmente, foi feito um levantamento de mecânicas presentes em jogos que possuem uma forte narrativa e mecânicas relacionadas a escolhas. Tais jogos foram escolhidos com base na familiaridade e fácil acesso para a realização de testes. Na Tabela 1 cada mecânica possui uma descrição para uma maior compreensão de seu funcionamento e os jogos em que ela pode ser encontrada.

QUADRO I. LEVANTAMENTO DA MECÂNICAS DE JOGOS DE NARRATIVA

Mecânicas	Definição	Jogos			
Vida dos outros personagens nas mãos do jogador	Fazer o jogador escolher entre dois personagens para salvar ou matar.	*Until Dawn*		*The Walking Dead*	
Reputação	Dependendo das escolhas do jogador ele possui uma reputação má ou boa.	*Fable*		*Infamous*	*L.A. Noire*
Tempo	Tempo para escolher entre as alternativas dispostas na tela.	*The Walking Dead*	*The Wolf Among Us*	*Life is Strange: Before The Storm*	*Game of Thrones*
Rebobinar tempo	Poder voltar no tempo para escolher outra alternativa.	*Life is Strange*			
Combate com Palavras	Mecânica de discutir em uma espécie de combate com palavras. O jogador dentro de um tempo deve escolher a melhor resposta de acordo com a frase dita anteriormente pelo outro personagem.	*Life is Strange: Before the Storm*			
Escolher contexto	Poder escolher detalhes do contexto da história. Tal contexto interfere posteriormente na narrativa.	*Firewatch*		*What Remains of Edith Finch*	
Análise do jogador	Analisar os medos e preferências do jogador a partir de perguntas objetivas entre duas ou mais opções.	*Until Dawn*			
Feedback	Feedback final que compara as escolhas dos outros jogadores com a do usuário.	*Life is Strange*	*The Walking Dead*	*The Wolf Among Us*	*Game of Thrones*
2 ou mais personagens jogáveis	Ter mais de uma personagem principal com perspectivas diferentes.	*Beyond Two Souls*	*Heavy Rain*		*Until Dawn*
Interação com o ambiente	Pequenas mecânicas que interagem com o ambiente, como pegar objetos do chão, tirar foto, abrir portas.	*Firewatch*	*Life is Strange*	*Life is Strange: Before the Storm*	*Night in the Woods*
Final único	Um único final independente das escolhas do jogador durante o jogo.	*Firewatch*	*What Remains of Edith Finch*	*The Walking Dead*	*Night in the Woods*
Múltiplos Finais baseados em escolhas anteriores	Múltiplos finais que dependem de escolhas durante o jogo.	*Until Dawn*	*Heavy Rain*	*The Witcher*	*L.A. Noire*
Múltiplos Finais independentes	Múltiplos finais que são escolhidos no final do jogo independente do percurso	*Life is Strange*		*Beyond Two Souls*	
Moldar Personalidade	As múltiplas opções de resposta não necessariamente afetam os rumos da história, mas moldam a personalidade da personagem e influenciam na forma com a qual os amigos dela reagem.	*Night in the Woods*		*Dragon Age Inquisition*	
Fontes externas auxiliares	Fontes externas que ajudam o jogador a fazer as escolhas	*Life is Strange (cena do suicídio)*		*Life is Strange: Before The Storm*	
Premonição	Fontes externas que mostram o que pode acontecer	*Until Dawn (totens)*			
Narração baseada em eventos	A história avança quando o jogador atinge certos pontos no ambiente	*A story about my uncle*	*What Remains of Edith Finch*		*Firewatch*
Linha temporal irregular	Linha temporal irregular onde existem vários episódios de datas diferentes e são apresentados ao jogador de forma descontínua.	*Beyond Two Souls*			
Consciência em forma de personagem	Personagem que serve como base de consciência do jogador entre o que é certo e o que é errado	*The Walking Dead*			
Guia	Voz que guia ou manda no jogador para realizar determinadas ações no jogo.	*Stanley parable*		*Dr. langeskov, the tiger, and the terribly cursed emerald: a whirlwind heist*	

Mecânicas	Definição	Jogos			
Vestuário	Decidir qual roupa a personagem irá vestir.	*Life is Strange: Before The Storm*		*Beyond Two Souls*	
Relacionamento com personagens	Escolher qual parceiro ele irá se relacionar a partir do investimento em conversas mais voltadas para o âmbito amoroso (depende do sexo e raça escolhida)	*Dragon Age Inquisition*			
Silêncio como resposta	Silêncio pode ser dado como uma resposta. Ele pode ser dado a acabar o tempo de escolha das alternativas ou ser uma alternativa.	*The Walking Dead*	*The Wolf Among Us*		*Game of Thrones*
Análise facial / gestual	Saber se o personagem está mentindo pelas expressões faciais e gestos	*L.A. Noire*			
Ação cotidiana	Ações banais do dia a dia. Como escovar os dentes, tomar banho e etc.	*Beyond Two Souls*		*Heavy Rain*	

Após realizar o levantamento das mecânicas e identificar as características presentes nos perfis psicológicos a partir de uma pesquisa bibliográfica, foram organizadas duas tabelas que estabelecem uma correlação entre as mecânicas identificadas na Tabela 1 com as características identificadas na pesquisa bibliográfica sobre os perfis psicológicos.

Na Tabela 2 estão dispostas as características observadas em pessoas que tendem para um perfil de Maximização. Uma descrição foi feita de cada aspecto para um maior entendimento, e no seguimento "Autor" estão dispostas as referências de onde as informações foram retiradas.

Baseado nas correlações realizadas, na coluna "Recursos Dramáticos" estão descritas situações ou aspectos narrativos que quando inseridos na experiência tendem a induzir uma reação emocional no jogador de acordo com sua personalidade predominante.

Tais reações emocionais estão dispostas na coluna "Causa", tendo como foco as reações emocionais de desconforto, que envolve sentimentos como desconfiança e incômodos do jogador ao se deparar com tais elementos narrativos, e agrado, que envolve sentimentos como confiança e prazer durante a experiência.

QUADRO II. CORRELAÇÃO ENTRE MAXIMIZAÇÃO E RECURSOS DRAMÁTICOS

Maximização				
Característica	Descrição	Autor	Recursos dramáticos	Causa
Racional	Tentam evitar confiar em sentimentos e instintos	[26]	Não disponibilizar informações suficientes para uma escolha racional.	Desconforto
Dependência	Dependência dos outros. Estão mais interessados no feedback da comparação social e são mais sensíveis a esses comentários.	[19][2]	Personagem que auxilia nas escolhas.	Agrado
Comparação interpessoal	Decisão é moldada observando os resultados de outros.	[19][2]	Personagem dá exemplos de ações realizadas por outros jogadores.	Agrado
Busca de Informações	Busca de informações de fontes externas.	[19][2] [8]	Inserir informações em documentos e objetos pelo ambiente.	Agrado
Evitar e ponderar	Decisão mais evasiva, adiando decisões para procurar mais informações e ponderar as possibilidades. Menos tomada de decisão espontânea, no sentido de tomar mais tempo para decidir cuidadosamente.	[19][2]	Inserir tempo no momento de decisão	Desconforto
Grande Arrependimento	Aumento da sensibilidade ao arrependimento.	[19][2]	Consequências que levam ao um resultando muito ruim comparado ao outro.	Desconforto
Melhores resultados	Os maximizantes podem, em geral, alcançar melhores resultados objetivos do que satisfadores (como resultado de seus padrões elevados, busca exaustiva e procedimentos de decisão).	[19][2]	Objetos no ambiente que auxiliam para melhores escolhas.	Agrado
Melhor opção	Querem a melhor opção.	[19][2]	Não há melhor opção. Ambas são igualmente ruins ou igualmente boas	Desconforto
Preferência às decisões definitivas	Quando uma decisão é definitiva, vários processos psicológicos são recrutados (redução de dissonância, racionalização) que melhoram subjetivamente a alternativa escolhida e denigram o rejeitado. Como resultado desses processos, as pessoas experimentam maior satisfação com sua decisão.	[6]	Situações com decisões irreversíveis.	Agrado

Maximização				
Característica	Descrição	Autor	Recursos dramáticos	Causa
Aversão às decisões reversíveis	Quando há opção de reversão de decisão ficam menos satisfeitos com os resultados de suas decisões do que quando as decisões são irreversíveis. Quando as pessoas mantêm a opção de reversão da decisão, no entanto, esses processos psicológicos não são recrutados	[6]	Situações em que é possível refazer uma escolha.	Desconforto
Arrependimento derivado de comparações	Maximizadores fazem comparações sociais mais ascendentes, induzindo o arrependimento e o pensamento contra-factual sobre o que poderia ter sido.	[8]	Comparação de resultados com os outros jogadores.	Desconforto
Pesquisa > conselho	Enquanto um bom conselho pode melhorar as decisões, a consulta também pode minar a tomada de decisão efetiva, incentivando aspirações, focalizando a atenção prontamente quantificada resultados e revelando conselhos contraditórios.	[25]	Gerar duas fontes de informação com conteúdo diferentes. Uma por meio da pesquisa do local e outra de um conselho.	Desconforto

Da mesma forma, um estudo aprofundado foi realizado a respeito da personalidade satisfadora vista na Tabela 3. Porém, segundo a pesquisa bibliográfica realizada, por se tratar de características que se adaptam consideravelmente bem as situações de escolhas, suas sensações em determinados momentos geralmente se mantêm neutros, ou seja, não existe um desconforto ou agrado, diferentemente dos maximizadores.

QUADRO III. CORRELAÇÃO ENTRE SATISFAÇÃO E RECURSOS DRAMÁTICOS

Satisfação					
Características	Descrição	Autor		Mecânica	Causa
Emocional	Confia nos sentimentos e instintos	[5]		Não disponibilizar informações suficientes para uma escolha racional.	Neutro
Opção boa o suficiente	Buscam uma opção suficientemente boa.	[19]	[25][26]	Não há melhor opção. Ambas são igualmente ruins ou igualmente boas.	Neutro
Ignora as outras quando se satisfaz	Quando ele encontra uma opção que o satisfaz mesmo se adicionar novas opções, estas podem simplesmente ser ignoradas	[25]		Comparação de resultados com os outros jogadores.	Neutro
Busca o bom suficiente	E se nenhuma opção satisfatória foi encontrada em um domínio, as opções adicionadas fornecerão novas possibilidades para encontrar algo que atravesse o limite "bom o suficiente". Se contenta com a primeira boa opção.	[25]	[10]	Gerar duas fontes de informação com conteúdo diferentes. Uma por meio da pesquisa do local e outra de um conselho.	Neutro
Menor arrependimento	Significativamente menos arrependimento e depressão que os maximizadores. O satisfatório estará menos inclinado a sentir arrependimento se verificar que uma opção melhor estava disponível.	[25]	[19]	Consequências que levam ao um resultando muito ruim comparado ao outro.	Neutro
Maior otimismo	Possuem um maior otimismo e autoestima.	[25]		Situações com decisões irreversíveis.	Neutro
Atingir algum critério	Desejam um resultado que é bom o suficiente para atender a algum critério que seja não seja necessariamente encontrar a melhor opção.	[26]	[25]	Não há melhor opção. Ambas são igualmente ruins ou igualmente boas.	Neutro
Independência	Estão menos propensos a buscar um feedback e realizar uma comparação interpessoal. Também são menos sensíveis a esses comentários.	[19]		Comparação de resultados com os outros jogadores.	Neutro
Neutralidade	Julgam conjuntos com poucas ou muitas alternativas de forma equivalente.	[10]		Poucas alternativas.	Neutro

Assim, diante de tais correlações, os recursos dramáticos do jogo *Doesn't Mean to Be Mean* foram desenvolvidos e baseados de forma hipotética com tais dados, tendo assim, como intuito, provocar e verificar reações emocionais do jogador de acordo com o seu perfil predominante.

V. RESULTADOS

Os dados foram coletados a partir de um questionário aplicado a 41 indivíduos, referente aos recursos dramáticos inseridos no jogo *Doesn't Mean To Be Mean* e as reações emocionais do jogador.

A coleta de dados para os resultados foram obtidos dos alunos do 3º, 5º e 7º período do curso de Design de Jogos e Entretenimento da Universidade Vale do Itajaí (UNIVALI) do campus Balneário Camboriú, Santa Catarina. Tal escolha se deve ao fato da facilidade de acesso, locação de espaço e pelo perfil dos alunos se encaixarem no público alvo do jogo *Doesn't Mean To Be Mean;* jovens - adultos de ambos os sexos (masculino e feminino) entre 18 e 35 anos.

Após terminar de jogar a experiência *Doesn't Mean To Be Mean*, os indivíduos leram um documento onde haviam dispostos dois parágrafos, cada um contendo características das personalidades maximizadoras e satisfadoras. A partir de uma autoanálise, os jogadores escolheram o perfil com que se identificam mais com as características descritas, sendo que 21 se classificaram como satisfadores e 20 como maximizadores. Após a autoanálise, o indivíduo era levado ao questionário correspondente a sua personalidade.

Vale ressaltar que ambos os questionários, tanto dos maximizadores quantos do satisfadores, continham as mesmas perguntas e possíveis respostas. Essa divisão serviu para auxílio na obtenção e separação dos dados obtidos nas respostas dadas pelos indivíduos.

Esse questionário aplicado foi desenvolvido para correlacionar certos momentos na narrativa e elementos do jogo com os sentimentos do jogador, levando em consideração a sua personalidade predominante.

A. Dados obtidos e análise

Como dito por [25], personalidades maximizadoras tendem a confiar mais na pesquisa do que conselhos, sentindo desconforto quando são contraditórios aos resultados que a pessoa obteve em pesquisas. Tal fator foi inserido no jogo *Doesn't Mean To Be Mean*, onde elementos no ambiente induziam a contradição com o que a personagem principal, Câmera, dizia para o jogador. Quando perguntado aos candidatos qual foi o sentimento predominante em relação ao recurso dramático inserido, como esperado de acordo com as pesquisas bibliográficas e observado nos gráficos das figuras 3 e 4, um maior número de respostas de maximizadores sentiu desconfiança. Enquanto no questionário de satisfadores, essa ocorrência foi menor.

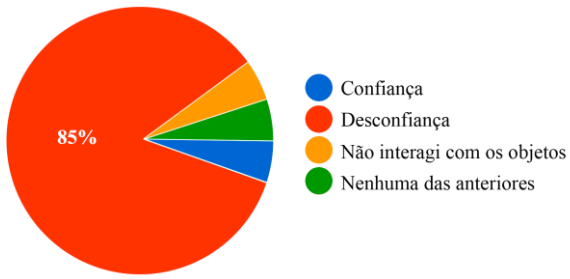

Figura 3. Gráfico de maximizadores em relação a reação emocional referente aos objetos do cenário e a personagem do jogo; (Imagem Autoral)

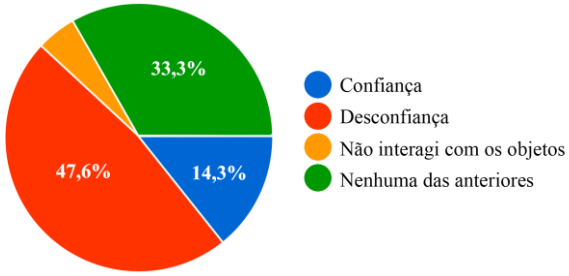

Figura 4. Gráfico de satisfadores em relação a reação emocional referente aos objetos do cenário e a personagem do jogo; (Imagem Autoral)

Em um segundo momento do jogo, pedia-se para o jogador confiar novamente na personagem Câmera e, assim como observado na pesquisa bibliográfica realizada, as personalidades maximizadoras tiveram uma maior tendência a desconfiarem dos conselhos e informações dadas pela personagem, por esta, no início, ter se portado de forma rude e ter fornecido informações que se provaram erradas e contraditórias no decorrer do jogo.

Apesar de visto que maximizadores tendem ponderar e evitam fazer escolhas com base no instinto, onde procuram buscar informações para uma escolha mais racional, como dito por [19] e [2], foi observado no questionário, dados contrários a essa afirmação.

Uma das perguntas do questionário se referia a um momento do jogo *Doesn't Mean to Be Mean*, em que pedia para o jogador escolher uma cor, porém ele também tinha a opção de indagar o motivo da pergunta, evitando fazer uma escolha definitiva.

Esperava-se, de acordo com a pesquisa bibliográfica, que os maximizadores apresentassem certa inclinação a desconfiança e optassem por evitar fazer uma escolha, perguntando os motivos de ter que selecionar uma cor. Enquanto os satisfadores teriam uma maior tendência a escolher uma cor de sua preferência de forma mais instintiva. Entretanto, como pode ser visto na Figura 5, os maximizadores em sua maioria, escolheram uma cor sem ao menos sentir desconfiança e quando sentiam, tomavam uma decisão definitiva mesmo assim.

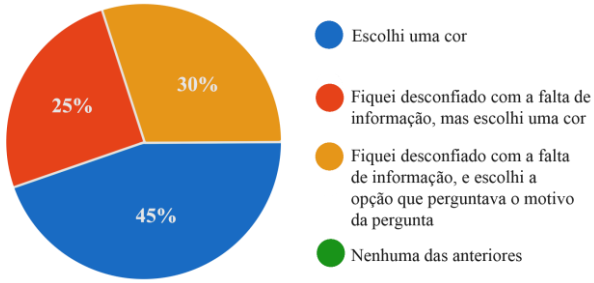

Figura 5. Gráfico de maximizadores a alternativa escolhida; (Imagem Autoral)

Apesar disso, em relação aos satisfadores, os resultados obtidos referente a esse momento no jogo, foram coerentes com a pesquisa e correlações realizadas. Onde, como visto na Figura 6, uma grande porcentagem escolheu uma cor sem apresentar sinais de desconfiança e aqueles que apresentaram, 28,6% escolheram uma cor de seu agrado mesmo assim.

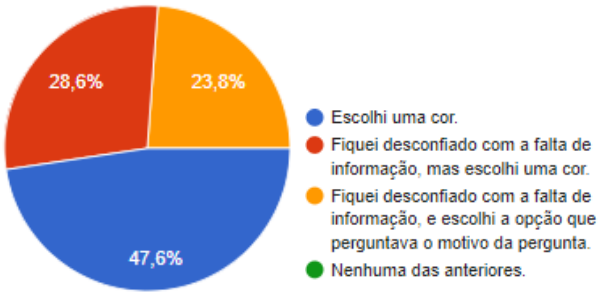

Figura 6. Gráfico de maximizadores a alternativa escolhida; (Imagem Autoral)

Em uma outra pergunta referente a um momento no jogo, onde a personagem Câmera instruía do jogador a matar o personagem Robô, esperava-se, seguindo as correlações realizadas, que maioria dos indivíduos que tendem a maximização fossem explorar o ambiente em busca de mais informações antes de acreditar na Câmera, esta que já tinha apresentado um comportamento não confiável. Porém, como visto na Figura 7, uma pequena porção de 30% dos indivíduos maximizadores exploraram o local encontrando a informação na impressora e somente 15% destes confiaram na mensagem, desobedecendo a personagem Câmera e não matando o robô. Tal porcentagem de 15% é considerada pequena em relação aos estudos feitos anteriormente para o desenvolvimento desse artigo e das correlações contidas nele.

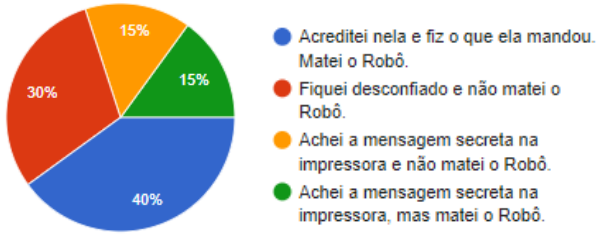

Figura 7. Gráfico de maximizadores a alternativa escolhida; (Imagem Autoral)

Outros dados obtidos também foram abaixo do esperado, pois era previsto que maximizadores teriam uma maior incidência aos sentimentos de desagrado como arrependimento enquanto os satisfadores confiariam em suas escolhas e teriam uma maior autoestima e agrado em relação a elas. Porém, de acordo com o questionário, a incidência de arrependimentos e desagrado dentro do jogo tanto de sastisfadores quanto dos maximizadores foram igualmente pequenas, apesar das consequências de seus atos serem consideradas negativas dentro da narrativa.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, como visto, foram observados problemas no surgimento de jogos compostos de narrativas heterogêneas com múltiplas vertentes para decisões, caminhos e histórias. Afirmado por [28], esses problemas podem ser observados na geração de uma experiência controlada que proporcione no jogador sensações e sentimentos pretendidos pelo desenvolvedor. Segundo o autor, ainda persiste o déficit da qualidade da interação do jogador com narrativa, geralmente não previsto pelo desenvolvedor da experiência.

Estudadas por [25] e [19], as personalidades humanas, maximizadores e satisfadores, podem influenciar nas próprias experiências geradas pelo desenvolvedor. E assim, apoiado nos dois tipos de personalidades e suas características marcantes e com o propósito de verificar e induzir reações emocionais a partir de um jogo narrativo interativo, correlacionou-se recursos dramáticos e mecânicas vistas em jogos narrativos interativos com os possíveis sentimentos e tipos de ações previstos em cada uma das duas personalidades.

Realizaram-se testes que buscaram verificar as influências das personalidades nas respostas emocionais e na própria experiência do jogador no jogo desenvolvido para tal propósito, *Doesn't Mean To Be Mean*. A interação dos indivíduos com os recursos dramáticos dispostos no jogo levaram a dois tipos de resultados.

Obteve-se resultados coerentes com a pesquisa e com correlações realizadas, onde em certos momentos no jogo os maximizadores sentiram uma maior desconfiança que os sastisfadores. Já em outros momentos na coleta de resultados, observou-se dados que foram de desacordo com o esperado, onde tanto os maximizadores quanto satisfadores realizaram certas escolhas de forma instintiva.

Por fim, diante dos dois tipos de resultados obtidos, acredita-se que a forma de separação dos candidatos pelo tipo de personalidade, precisaria-se de uma maior atenção, onde tal análise seria de melhor exatidão se feita por um profissional na área de psicologia. Podendo assim, chegar a resultados mais precisos e menos contraditórios. Concluindo-se que são necessárias mais pesquisas sobre o assunto abordado para que, futuramente, o desenvolvedor possa obter um maior controle da experiência gerada em jogos narrativos interativos.

REFERÊNCIAS

[1] A. Retórica. 2. ed. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2005. 320 p. Tradução e notas de MANUEL ALEXANDRE JÚNIOR, PAULO FARMHOUSE ALBERTO e ABEL DO NASCIMENTO PENA.

[2] B. Wändi Bruine de; PARKER, Andrew M.; FISCHHOFF, Baruch. Individual differences in adult decision-making competence. Journal of Personality and Social Psychology, [s.l.], v. 92, n. 5, p.938-956, 2007. American Psychological Association (APA). http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.92.5.938.

[3] C. Robert B. Influence: The Psychology of Persuasion. 3. ed. Arizona: Harper Collins, 2007. 279 p.

[4] C. Heather Maxwell. Manual de Produção de Jogos Digitais. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. 478 p. Tradução de Aldir José Coelho Corrêa da Silva.

[5] F. David. Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering. Edição: ilustrada. 1. ed. New Riders: Paperback, 2004. 539. ISBN 1592730078, 9781592730070. Disponível em: <https://books.google.com.br/books/about/Creating_Emotion_in

_Games.html?id=gC7oAV_ZTSkC&redir_esc=y> Acesso em: 26 ago. 2017

[6] G. Daniel T., EBERT, Jane E. J. Decisions and Revisions: The Affective Forecasting of Changeable Outcomes. Journal of Personality and Social Psycholog**,** Massachusetts, v. 82, n. 4, p.503-514, 2002.

[7] G. Felipe. The Stanley Parable: O final nunca é o final. 2013. Disponível em:<http://games.tecmundo.com.br/the-stanley parable/analise.htm>. Acesso em: 01 set. 2017.

[8] I. S. S.; WELLS, R. E.; SCHWARTZ, B. Doing Better but Feeling Worse: Looking for the Psychological Science**,** [s.l.], v. 17, n. 2, p.143-150, 1 fev. 2006. SAGE Publications. http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9280.2006.01677.x.

[9] L. Diogenes. Vidas e doutrinas dos filósofos ilustres. Tradução, introdução e notas: Mário da Gama Kury. 2ed. Brasília, editora Universidade de Brasília, 2008.

[10] L. Vinícius Coelho. Paradoxo da Escolha: O impacto do número de opções na satisfação com a decisão de maximizadores e satisficers. 2009. 64 f. TCC (Graduação) - Curso de Administração, Ciências Administrativas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009. Disponível em: Acesso em: 23 set. 2017.

[11] L. Howard Phillips. O chamado de Cthulhu. [s.i.]: Hedra, 1926. 155 p.

[12] L. Howard Phillips. At the Mountains of Madness. [s.i.]: Sheba Blake Publishi, 1936. 100 p.

[13] L. Howard Phillips. A sombra perdida no tempo. [s.i.]: Hedra, 1936. 118 p.

[14] M. Keza. The stanley parable review: Does choice mean anything. 2013. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2013/10/18/the-stanley-parable-review>. Acesso em: 01 set. 2017.

[15] M. Maria João. Análise: Beyond: Two Souls. 2013. Disponível em: <http://rubberchickengames.com/2013/10/21/analise-beyond two-souls/>. Acesso em: 02 set. 2017.

[16] M. Vinicius. Firewatch é uma experiência extremamente emocionante, tocante e curta. 2016. Disponível em: <http://games.tecmundo.com.br/firewatch/analise.htm>. Acesso em: 02 set. 2017.

[17] M. Pablo. Life is Strange review: O tempo não para. 2015. Disponível em: <http://br.ign.com/life-is strange/10479/review/review-life-is-strange>. Acesso em: 02 set. 2017.

[18] N. Donald Arthur. Design Emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. (A. Deiró, Trad.) Rio de Janeiro: Rocco, 2008. Disponível em:<http://www.saraiva.com.br/design-emocional-por-que-adoramos-ou-detestamos-os-objetos-do-dia-a-dia-2596265.html>. Acesso em: 28 set. 2016.

[19] P. Andrew M.; BRUIN, Wändi Bruine de; FISCHHOFF, Baruch. Maximizers versus satisficers: Decision-making styles, competence, and outcomes. Judgment And Decision Making, Pittsburgh, v. 2, n. 6, p.342-350, dez. 2007.

[20] P. Giovana. Review: Beyond: Two Souls, o filme interativo disfarçado de videogame. 2013. Disponível em: <https://tecnoblog.net/144382/review-beyond-two-souls/>. Acesso em: 02 set. 2017.

[21] P. Diálogos I: Teeteto (ou do conhecimento), Sofista (ou do ser), Protágoras (ou sofistas). Tradução e textos complementares: Edson Bini. Editora: EDIPRO. Bauru, 2007.

[22] R. Maria Mazzarello Cotta. Do trágico ao drama, salve-se pelo humor! In: JORNADA DO FÓRUM DE PSICANÁLISE DO CÍRCULO PSICANALÍTICO, 25. 2007, Minas Gerais. Fórum. Minas Gerais: Cbp, 2008. p. 103 - 112.

[23] S. Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington: Elsevier, 2008.518 p.

[24] S. Jeff. SCRUM: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. São Paulo: Leya, 2014. 29

[25] S. Barry et al. Maximizing versus satisficing: Happiness is a matter of choice. Journal of Personality and Social Psychology, [s.l.], v. 83, n. 5, p.1178-1197, 2002. American Psychological Association (APA).

[26] S. Paul et al. Risk as Analysis and Risk as Feelings: Some Thoughts about Affect, Reason, Risk, and Rationality. Risk Analysis, [s.l.], v. 24, n. 2, p.311-322, abr. 2004. Wiley-Blackwell. http://dx.doi.org/10.1111/j.0272-4332.2004.00433.x.

[27] YIN, Roberto K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 2ª Ed. Porto Alegre. Editora: Bookmam. 2001.

[28] Z. Nelson. Emoções interactivas: Do cinema para os videojogos. Coimbra: Grácio Editor, 2009. 400 p. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/27674/1/Emocoes_NZ.pdf>. Acesso em: 19 ago. 2017.