

Contribuição de Múltiplas Escolhas para a Imersão do Jogador em Undertale

Elizabeth da Paz Santos*

Glaudiney Moreira Mendonça Junior†

Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Brasil

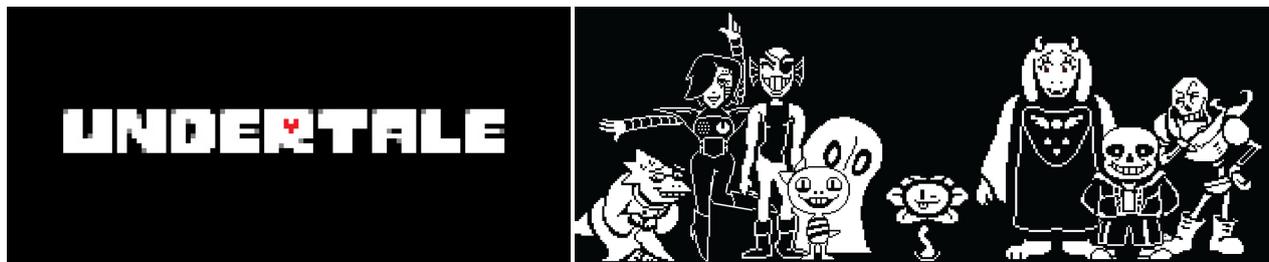


Figura 1: Logo (esquerda) e personagens (direita) do Jogo *Undertale*.

RESUMO

Os jogos eletrônicos dispõem de diversas maneiras de manter o interesse do jogador, de fazê-lo sentir-se imerso, enriquecendo sua experiência com o jogo. A qualidade gráfica, a trilha sonora, a mecânica do jogo, bem como a narrativa, são alguns dos elementos que podem ser trabalhados e que podem transformar a experiência em algo único e mais significativo para o jogador. Um dos elementos que pode existir dentro da narrativa e da mecânica são as múltiplas escolhas, que se trata de uma ferramenta narrativa que pode gerar diferentes caminhos dentro do mesmo jogo. Neste trabalho será observado como essa ferramenta de múltiplas escolhas pode contribuir para a experiência imersiva do jogador, se ela realmente pode transformar a jornada de quem joga em algo mais pessoal, auxiliando a imersão. Utilizando o jogo *Undertale* para análise da experiência, inicialmente será feito um questionário de sondagem com um público maior, que servirá como base para a observação que se seguirá e que será feita ao acompanhar todo o progresso de um voluntário enquanto joga o jogo, a cada sessão entrevistas serão feitas para que as impressões do jogador sejam coletadas e o voluntário também preencherá um diário para falar de suas experiências. Depois da análise dos dados coletados, foi concluído que as escolhas têm importante contribuição para a experiência do jogador.

Palavras-chave: jogo eletrônico, imersão, múltiplas escolhas, análise da experiência, *Undertale*.

1 INTRODUÇÃO

De acordo com Madigan [6], o termo “imersão” pode ser substituído por “presença”, mais especificamente, presença espacial. “Presença espacial existe quando conteúdos de mídia são percebidos como ‘reais’ no sentido em que o usuário da mídia se sente espacialmente localizado no ambiente midiático”. Madigan ainda cita os estudos de Wirth para unificar uma teoria de presença espacial, que afirma que a presença espacial acontece em dois passos:

* e-mail: bethdps@gmail.com

† e-mail: glaudiney@virtual.ufc.br

1. Jogador forma uma representação do ambiente ou mundo no qual o jogo se passa em sua mente;
2. Jogadores começam a favorecer o espaço baseado na mídia (o mundo do jogo) como seu ponto de referência de onde “estão”, seu quadro de referência primário do Ego;

Após isso, há a repetição dos passos citados. Diversos elementos podem auxiliar para que o jogador se sinta imerso: qualidade gráfica do jogo, arte em geral, trilha sonora, mecânica, narrativa. Tais elementos possuem diferentes maneiras de ser trabalhados e, dependendo da forma que isso ocorre, podem transformar a experiência em algo mais significativo para o jogador [6].

A narrativa de um jogo pode ser imersiva em muitos aspectos, seja com a profundidade dos personagens, com a lógica da história, com a interação do jogador no ambiente narrativo, entre outras formas. Avanços tecnológicos podem permitir que as partes gráficas e mecânicas possibilitem um nível alto de imersão, mas a qualidade da narrativa por si pode promover uma grande imersão, mesmo em um jogo com limitações gráficas. Por exemplo, os jogos da franquia *King's Quest* (Sierra Online, 1984) sempre dependeram de uma narrativa envolvente já que sua mecânica de apontar-e-clicar (*point-and-click*) era simples e, por mais que tenha melhorado tecnicamente, a qualidade da narrativa esteve sempre presente.

Os jogos digitais, dos mais variados estilos e plataformas, apresentam escolhas para o jogador que podem alterar significativamente o curso da história e sua experiência. Essas escolhas podem ser tomadas conscientemente em eventos importantes do jogo ou nos atos mais simples. Isso é feito para que o nível de imersão do jogador seja ampliado e para que ele sinta-se uma parte importante e única na trama dos eventos do jogo, pois de outro modo, torna-se apenas um observador a contemplar os acontecimentos.

Um caso conhecido de falha grave em imersão narrativa é o fim do jogo *Mass Effect 3* (Electronic Arts, 2012). A franquia possui uma imersão narrativa aclamada, onde os jogadores podem sentir o impacto de suas decisões, criando uma conexão mais forte com a jornada do personagem e usando esse elemento de conexão e a tomada de decisões como fator imersivo. Mas, neste jogo da franquia, esse fator foi comprometido, pois, no fim, o jogo não apresenta diferenças significativas nos finais alternativos, não refletindo as consequências das escolhas tomadas até então. Os fãs até fizeram um vídeo comparando os três finais possíveis para mostrar como são muito parecidos [2].

Embora a programação preparada pelo desenvolvedor e a inevitável “premonição” do que um jogador pode ou não fazer em um jogo, limitem como os desenvolvedores podem tornar as interações e escolhas mais importantes para a história do jogo, esta gama de escolhas e consequências possíveis é elemento importante para um melhor aproveitamento da experiência.

Alguns jogos famosos por suas escolhas significativas são *Chrono Trigger* (Square, 1995), *Until Dawn* (Supermassive Game, 2015), *Life is Strange* (Square Enix, 2015) e *The Walking Dead* (Telltale Game, 2012). Em *Chrono Trigger* e *Until Dawn*, as escolhas feitas durante o jogo mudam consideravelmente os caminhos da história, como também influenciam de forma significativa no final do jogo, pois ambos possuem múltiplos finais diferentes selecionados de acordo com as escolhas realizadas pelo jogador.

Já em *Life is Strange* e *The Walking Dead*, por mais que as escolhas influenciem bastante no decorrer do jogo, como a decisão de salvar ou não um personagem em prol de algum objetivo maior, ou interagir ou não com um personagem, os finais não são influenciados por essas escolhas. Em *The Walking Dead*, o final sempre será o mesmo, independentemente de suas escolhas, e em *Life is Strange*, no fim do jogo, o jogador só tem duas opções que não são de forma alguma consequências das escolhas que o jogador fez, o que pode gerar frustração nos jogadores uma vez que suas escolhas, por mais que tenha exercido grande influência da narrativa que precede o fim do jogo, não influenciam o final.

O jogo *Undertale* (Toby Fox, 2015) permite ao usuário jogar de modo pacifista, isto é, sem machucar nenhum inimigo, ou de forma tradicional para os padrões do gênero RPG (*Role-Playing Game*), ou seja, matando inimigos e ganhando pontos de experiência e níveis. O modo escolhido pelo jogador muda aspectos do jogo, tais como, inimigos encontrados e trechos da narrativa que não poderiam ser acessados de outro modo. Essa riqueza de detalhes, que depende das ações do jogador, o faz considerar com mais seriedade suas ações, possibilitando a experiência de sentir-se no controle da narrativa, e sendo mais participante e menos observador da trama, ocasionando uma maior imersão.

Aprender uma maneira de imergir o jogador utilizando-se mais ricamente da parte narrativa voltada para as múltiplas escolhas do jogo pode criar experiências muito mais marcantes e duradouras. *Undertale*, ao empregar a quebra da quarta parede, mudanças drásticas nas personalidades dos personagens de acordo com as escolhas do jogador (pacífico ou não), assim como ambientes similares apresentarem diferenças exploratórias também de acordo com essas escolhas; permite um alto grau de imersão espacial, de acordo com os estudos de Madigan [6], pois há possibilidades de escolhas e o jogador pode perceber as devidas consequências narrativas.

No meio acadêmico, existem alguns trabalhos que utilizaram o *Undertale* como objeto de estudo, tais como [1, 7]. No primeiro trabalho, o conceito de imersão é trabalhado sobre outra ótica, usando diferentes ferramentas para entendê-la, e no segundo, a questão das múltiplas escolhas é comentada dando ênfase às estruturas de diálogo presentes no jogo.

Este trabalho, procura entender a relação entre as múltiplas escolhas e a imersão, buscando responder à seguinte pergunta: ao observar as múltiplas escolhas empregadas em *Undertale*, como elas contribuem para a experiência imersiva do jogador?

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Como base teórica para esta pesquisa serão usados principalmente três trabalhos: Madigan [6], Sweetser e Wyeth [9] e Csikszentmihalyi [3]. As pesquisas desses autores tratam de como as experiências adquiridas afetam os jogadores e discutem conceitos de imersão e múltiplas escolhas, sendo o trabalho de Sweetser e Wyeth derivado do de Csikszentmihalyi, adaptado para jogos.

2.1 Imersão em jogos digitais

De acordo com Madigan [6], a imersão em jogos digitais é denominada “presença espacial”, que ocorre quando a psique do consumidor de uma mídia imaginária como livros, filmes e rádio esquece que aquele mundo é reproduzido por uma tecnologia e utiliza o mundo virtual como ponto de referência para o Ego primário ao invés do mundo real.

Para Csikszentmihalyi [3], a experiência de fluxo (*Flow*) que envolve o contexto imersivo é “tão gratificante, que as pessoas estarão dispostas a fazê-lo pelo seu próprio bem, com pouca preocupação com o que eles vão tirar disso, mesmo quando é difícil ou perigoso”. Experiências do estado de fluxo acontecem mediante os seguintes elementos:

1. Uma tarefa que pode ser completada;
2. A capacidade de se concentrar na tarefa;
3. Essa concentração é possível porque a tarefa tem objetivos claros;
4. Essa concentração é possível porque a tarefa fornece *feedback* imediato;
5. A capacidade de exercer um senso de controle sobre as ações;
6. Um envolvimento profundo, mas sem esforço que remova a consciência das frustrações de vida cotidiana;
7. A preocupação com o eu desaparece, mas a sensação de si próprio emerge e se torna mais forte depois; e
8. O sentido da duração do tempo é alterado.

Jogadores que se sentem imersos no jogo relatam que tem uma interação mais fácil, intuitiva e amigável, e tendem a gostar mais, jogar melhor e sentir-se mais habilidosos.

2.2 O jogador imerso

Uma parte importante para que um jogador se sinta presente é seu “envolvimento” com o jogo. Segundo Sweetser e Wyeth [9], na teoria do *Game Flow* a imersão nos jogos acontece quando ocorre um “envolvimento profundo, mas sem esforço, preocupação reduzida por si próprio e sentido de tempo alterado”. Esse conceito apresenta as seguintes características do jogador:

1. Torna-se menos conscientes dos arredores;
2. Torna-se menos conscientes e menos preocupados sobre a vida diária ou de si mesmos;
3. Experimenta uma sensação de tempo alterado;
4. Sente-se emocionalmente envolvidos no jogo; e
5. Sente-se visceralmente envolvidos no jogo.

Ainda importante para o envolvimento do jogador é sua afinidade com o tema, narrativa, mecânica, trilha sonora e arte do jogo. Um jogador que não tem interesse em uma determinada mecânica não sentirá presença espacial com ela, do mesmo modo que alguém sem interesse por narrativas não se sentirá envolvido por um jogo com forte foco neste elemento.

2.3 Uso de múltiplas escolhas em jogos digitais

De acordo com Schreiber [8], os eventos de múltipla escolha são conhecidos por *branching paths* ou “caminhos convergentes/divergentes” e são elementos narrativos que, de acordo com as escolhas do jogador, alteram significativamente a história, eventos e possivelmente escolhas futuras.

Existem três tipos diferentes de narrativas não-lineares:

- **Divergente:** caracterizada por pontos de “escolha” do jogador onde o caminho narrativo se separará em uma linha narrativa diferente de acordo com essa escolha, resultando em múltiplos finais de jogo. A vantagem desse modelo é sua extrema adaptabilidade às escolhas do jogador, porém é um dos mais complexos para o desenvolvedor por ter inúmeras narrativas;
- **Convergente:** onde o jogador possui pontos de escolha, porém ainda existem pontos de convergência. A vantagem desse modo é a considerável simplicidade de desenvolvimento

e o consumo menor de recursos, mas possibilita ao jogador uma menor sensação de controle da narrativa, pois parece que suas escolhas não afetam o curso da narrativa, embora possa ter finais diferentes;

- **Entrelaçado:** contém várias narrativas ao mesmo tempo, de acordo com as escolhas do jogador, com vários fins, começos e outras narrativas, permitindo-o visitar o máximo delas em uma só partida. No entanto, sua maior desvantagem é ser extremamente complexa de se desenvolver, devido a necessidade de manter coerente as partes da narrativa em relação ao contexto geral.

O jogo *Undertale*, objeto de estudo desta pesquisa, se encaixa em sua maior parte no conceito de narrativa convergente, pois faz o jogador passar por diversos momentos obrigatórios, por mais que a forma possa variar de acordo com as escolhas feitas anteriormente. Mas, ele também contém elementos de narrativa divergente, pois alguns momentos só se tornam possíveis mediante às escolhas do jogador, não fazendo parte dos pontos de convergência.

3 O JOGO *Undertale*

Undertale é um jogo eletrônico desenvolvido de forma independente por Toby Fox, lançado em setembro de 2015 para PC e relançado para plataforma *Playstation* em agosto de 2017.

O motivo principal da escolha desse jogo para a pesquisa é que suas escolhas realmente são importantes para a narrativa e para a experiência do usuário. O jogo oferece uma intrincada e complexa teia narrativa com várias bifurcações, variando de acordo com as escolhas do jogador. A Figura 2 ilustra as ramificações possíveis no jogo e quais elementos desencadeiam cada mudança na narrativa. A visualização torna-se comprometida no espaço disponível, mas ainda serve para visualizar a gama de possibilidades existentes.

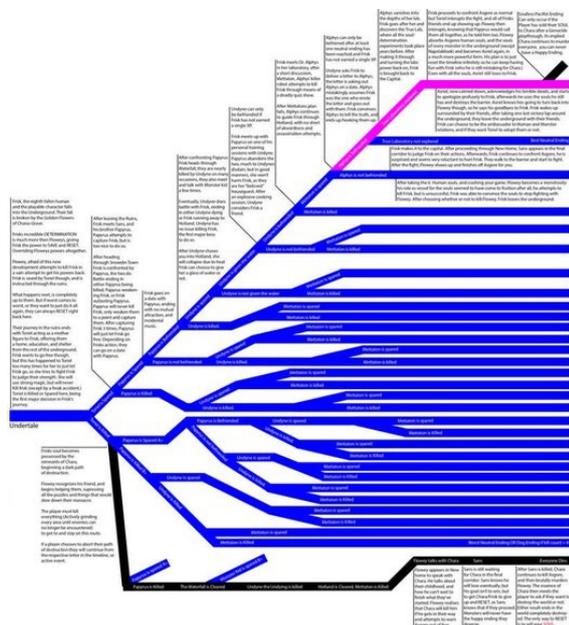


Figura 2: Parte da teia narrativa do jogo *Undertale*. Fonte: Reddit.

No jogo, a maioria das escolhas são feitas dentro do menu de batalha. Esta forma de escolha é pouco convencional uma vez que, na maioria dos jogos, utiliza-se diálogos para adicionar escolhas. O menu consiste de quatro opções:

- **Fight:** utilizado para lutar diretamente contra o inimigo utilizando, como mecânica de ataque, a metáfora de uma barra vertical que se movimenta, para testar a precisão do jogador.

Quanto mais centralizada ficar a barra branca que se move, mais dano o personagem causa no inimigo;

- **Act:** para interagir de maneiras diferentes com o inimigo, desde uma simples checagem de estado até interações pouco usuais nesse tipo de jogo, como dar um abraço no inimigo. As opções de ação que aparecerão dependerão do inimigo.
- **Item:** permite utilizar um dos itens disponíveis, geralmente itens de cura; e
- **Mercy:** possibilita poupar o inimigo ou deixá-lo fugir mas, para que essa opção fique disponível, é necessário enfraquecer o inimigo sem matá-lo (opção *Fight*) ou utilizar interações específicas (opção *Act*).

A opção de poupar inimigos, incluindo os principais (chamados “chefes”), gerando diferentes linhas de narrativa, pode aumentar a imersão do jogador. A reação dos personagens em relação ao jogador muda de acordo com a quantidade de inimigos poupados no seu percurso, ou seja, alguns personagens podem ser amigáveis ou podem criar sentimentos negativos em relação ao jogador. Outro ponto de destaque é que não só a história muda, mas também a música se modifica dependendo da rota escolhida, podendo ficar cada vez mais agradável ou sombria.

Um dos pontos mais interessantes do jogo é a interação com os personagens, que podem interagir diretamente com o jogador, quebrando a quarta parede. Os personagens são todos diferentes e possuem personalidades marcantes, fazendo com que o jogador tenha diferentes sentimentos em relação a eles. Por vezes alguns personagens são mais engraçados, mas cada um deles possui seus medos, inseguranças, falhas e, quando chega o momento certo, essas características são apresentadas, causando impacto inesperado no jogador.

O que faz *Undertale* ser diferente e memorável é a possibilidade de o jogador construir a sua própria experiência no jogo. Não existe uma maneira certa de jogar, sendo o próprio jogador responsável por decidir como deve agir em determinadas situações. O jogador pode, por exemplo, terminar o jogo sem matar ou ferir nenhum personagem, como também pode derrotar todos que encontrar.

4 METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa utilizada foi o estudo de caso com o auxílio da pesquisa bibliográfica para a análise dos dados coletados. O estudo de caso, “por sua flexibilidade, é recomendável nas fases iniciais de uma investigação sobre temas complexos, para a construção de hipóteses ou reformulação do problema” [4]. O objetivo é investigar as possíveis contribuições das múltiplas escolhas para a imersão do jogador.

A pesquisa foi composta de duas fases. Primeiramente, um questionário de sondagem quantitativo foi criado para o público em geral e, após isso, entrevistas foram elaboradas para um voluntário que foi acompanhado durante a experiência com o jogo *Undertale* para observar seu comportamento durante o ato de jogar.

O questionário foi disponibilizado em plataforma virtual e distribuído pelas redes sociais para que o público tivesse acesso facilitado. O público de interesse tinha que possuir experiência com o jogo e, por isso, o questionário foi disponibilizado em grupos virtuais relacionados com ele. Foi composto de perguntas que envolvem diretamente o contexto do jogo, buscando saber como os jogadores se sentiram em momentos específicos e sobre algumas questões abordadas. Este questionário teve como objetivo reunir opiniões de quem já passou pela experiência do jogo, para comparar com a experiência do voluntário acompanhado.

A observação deu-se em um local reservado, onde apenas o observador e o voluntário estiveram presentes, a fim de minimizar as variáveis imprevisíveis que pudessem alterar o resultado das observações. O perfil do voluntário procurado foi o de uma pessoa que já estivesse inserida no meio de jogos digitais, ou seja, com experiência em jogos de RPG (*Role-Playing Game*), que fosse fa-

miliarizado com múltiplas escolhas dentro dos jogos, que estivesse aberto a experiências emotivas mais fortes do que apenas desafios técnicos e que ainda não conhecesse o jogo.

O jogo *Undertale* possui escolhas sutis de caminho narrativo que não aparecerem de maneira óbvia para o jogador, dando uma experiência mais real. É também um jogo de fácil acesso, permitindo um maior número de participantes com experiências diferentes e, no entanto, possíveis com o mesmo jogo, o que o tornam um objeto de estudo interessante.

Durante as sessões de acompanhamento, o voluntário foi entrevistado antes e depois do contato com o jogo. As entrevistas foram gravadas para análise posterior das respostas. A entrevista inicial foi feita com base em questões abrangentes, para explorar o que já era conhecido pelo voluntário, o objetivo era ter noção do que esperar das experiências e ações do jogador.

A metodologia utilizada foi adaptada do modelo de entrevista semiestruturada do livro *Game Methods Research* [5], com perguntas baseadas no referencial teórico: [6, 9, 3]. Foi apresentado ao voluntário um termo de consentimento onde foram esclarecidos os critérios de utilização das informações coletadas e foi elaborado um roteiro para a entrevista, a fim de evitar divergência na coleta dos dados entre os encontros.

O local da observação foi esvaziado de quaisquer outras pessoas, estando presentes apenas o jogador, um computador com o jogo em seu início (sem nenhum progresso salvo) e o observador munido de prancheta, ficha de observação e caneta, que anotou as reações e ações do usuário, não auxiliando o jogador em qualquer momento.

Durante o jogo, um software gravou a tela do jogo e as reações do jogador, para ser utilizada na comparação com as observações anotadas durante a segunda parte da entrevista.

A entrevista posterior contou com perguntas objetivas, assumindo que o usuário já teve contato com o jogo. Teve como objetivo comparar sua experiência imersiva com suas experiências anteriores, perguntando também quais as características mais importantes para o resultado atingido/esperado.

A observação foi dividida em quatro sessões de duas horas, em média, que foi o tempo necessário para que voluntário finalizasse o jogo. Foi realizado o acompanhamento de apenas um voluntário para tornar viável a observação de todo o progresso.

Antes e depois do contato com o jogo, em cada sessão, o voluntário escolheu entre alguns cartões que representavam sentimentos que descreviam como se sentia no momento, para analisar a influência do jogo. Na primeira escolha dos cartões, que se deu antes da interação com o jogo, o jogador não foi questionado sobre os motivos de sua escolha, por se tratar de sentimentos relacionados com o cotidiano pessoal do voluntário. Mas a segunda escolha de cartões foi questionada, já que essa possuía envolvimento direto de como o jogo o afetou. O voluntário também preencheu um diário após cada sessão, a fim de obter respostas mais detalhadas sobre sua experiência.

Com as anotações da observação e as respostas dos questionários, das entrevistas e do diário, foi feita uma análise dos resultados com foco na experiência imersiva que o jogador vivenciou durante o teste. Buscou-se verificar como determinados pontos do jogo contribuíram ou não com a experiência imersiva do jogador, tendo por base os estudos do referencial teórico.

5 RESULTADOS

Nesta seção, serão apresentados e discutidos os resultados obtidos durante as duas fases principais do teste, que correspondem ao questionário e à observação que foi realizada.

5.1 Questionário

O questionário foi compartilhado em grupos e fóruns específicos do jogo para atingir uma quantidade razoável de pessoas (*Undertale*

Brasil¹ e *Undertale* e *Cia*² na plataforma Facebook, *Undertale*³ na plataforma Alvanista e Brasil Club na plataforma Discord). Ficou disponível por duas semanas e foi desenvolvido na plataforma Google Forms. Foi dividido em três seções bem definidas que foram discutidas separadamente para uma maior clareza dos resultados obtidos. Foram obtidas 323 respostas.

A primeira seção do questionário serviu para traçar um perfil demográfico. O questionário foi respondido por 52,9% de pessoas do gênero feminino e 41,5% do gênero masculino, com 51,7% delas possuindo 15 anos ou menos e 30% entre 16 e 20 anos. 60,7% das pessoas estavam cursando o ensino básico, 10,8% haviam concluído o ensino médio e 15,8% possuíam o ensino superior incompleto.

A segunda seção buscou conhecer a experiência do respondente com jogos em geral. Os gêneros preferidos indicados foram: RPG, Aventura e Ação, e os elementos que mais prezam foram: narrativa, jogabilidade e trilha sonora. A maioria informou que costumava gastar menos de 15 horas por semana com jogos.

A terceira seção focou na experiência dos participantes com o jogo *Undertale*. 66,3% dos jogadores seguiu a rota pacifista, onde o jogador não mata os inimigos, e 87%, a maioria absoluta, não se arrependeu da rota que seguiu, porém, para aqueles que se arrependeram, o principal motivo foi o fato de terem matado um ou outro inimigo ou de não fazerem a rota pacifista em si (Figura 3).

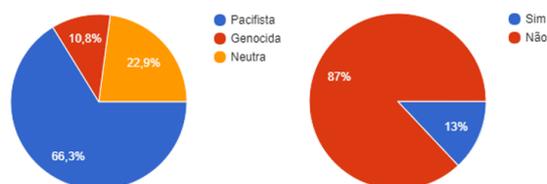


Figura 3: Rota principal seguida pelos participantes (esquerda) e se houve arrependimento de tê-la escolhido (direita). Fonte: autores.

55,4% das pessoas conheciam alguns detalhes sobre o jogo antes de jogá-lo, 58,2% conseguiram identificar-se com o personagem principal (Figura 4, esquerda), mas essa identificação foi maior com os personagens secundários (Figura 4, centro), principalmente devido as diferentes personalidades que são apresentadas, interessando-se pela narrativa que os rodeavam (Figura 4, direita).

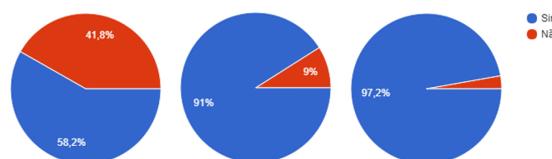


Figura 4: Identificação dos participantes com o personagem principal (esquerda), com os personagens secundários (centro) e interesse pela narrativa dos personagens secundários (direita). Fonte: autores.

46,1% dos respondentes completaram as *sidequests* (missões secundárias e opcionais do jogo) para saber mais sobre a história e 18,8% devido a empatia sentida com os personagens. 44,3% acabou

¹<https://www.facebook.com/groups/undertalebrasil/>

²<https://www.facebook.com/groups/1801413213461699/>

³<http://alvanista.com/bethdps/posts/3544518-experiencia-em-undertale>

por derrotar alguns chefes, tendo sentimentos negativos em relação a isso. 83% se sentiram emocionalmente envolvidos com o jogo e 96,3% sentiram-se mais atuantes e envolvidos pelo fato de o jogo apresentar escolhas.

63,8% das pessoas perderam a noção de tempo (Figura 5, esquerda), 42,4% perderam a noção de seus arredores enquanto estavam jogando (Figura 5, centro) e conseguiram esquecer um pouco a rotina do dia-a-dia (Figura 5, direita). Esses elementos são destacados como importantes para um sentimento de imersão.

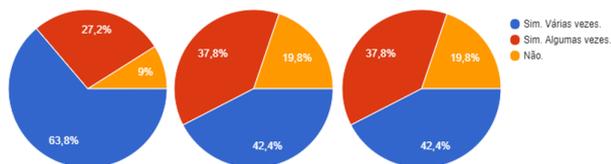


Figura 5: Perda da noção de tempo (esquerda), perda da noção dos arredores (centro) e esquecimento da rotina (direita). Fonte: autores.

65,9% das pessoas acreditam que a experiência do jogo não seria a mesma se o jogo não tivesse escolhas, mas ainda seria uma experiência boa e a 48,9% se arrependeram um pouco das escolhas que fizeram.

Com os resultados do questionário, pode-se ver que os principais pontos de imersão foram alcançados pela maioria dos jogadores como: perder a noção dos arredores e do tempo, esquecer um pouco a rotina e envolver-se emocionalmente com o jogo. Além disso, foi percebido também que as diferentes escolhas que o jogo oferece são importantes para que essa imersão ocorresse.

5.2 Observação e entrevistas

Iniciando a etapa da observação das sessões de jogo e entrevistas, um voluntário foi acompanhado durante todo o seu progresso no jogo a fim de analisar em profundidade o ato de jogar. Após cada observação, o jogador era questionado a que sentimento estava atrelada cada reação significativa que foi observada.

5.2.1 Primeira sessão

Respondendo à entrevista inicial, o voluntário mostrou-se interessado em jogos de RPG, tiro em primeira pessoa e de tática, prezando principalmente pela narrativa do jogo. Segundo ele, uma narrativa expansiva e que contenha pequenos detalhes que enriquecem a história era essencial para considerar um jogo bom. O voluntário não conhecia o jogo tampouco tinha alguma informação sobre ele e, por não saber do que se tratava, não tinha expectativas iniciais para o jogo. Ao ser apresentado aos cartões de sentimentos, escolheu os cartões referentes a “cansado”, “confuso” e “lento”.

Foi observado que o jogador teve muitas expressões de sorriso e risadas e, quando questionado, informou que era por estar curioso e empolgado a respeito do jogo e por estar gostando da experiência, e as risadas vinham em momentos de surpresa, ou quando conhecia um novo personagem que possuía alguma interação com piadas. O jogador afirmou que gostava do tipo de humor que o jogo possui.

Após o final da primeira sessão de jogo, foi realizada a segunda parte da entrevista, onde o voluntário afirmou ter interesse por todos os personagens principais que apareceram por possuírem personalidades cativantes e diálogos com humor, embora fossem envolvidos numa narrativa densa. Ele se identificou bastante com o personagem *Sans* (Figura 6) por ser muito bem-humorado e sempre contar piadas.

O voluntário matou a chefe *Toriel* (Figura 6) pois achava não ser possível salvá-la, sentindo-se culpado por isso. Apesar de ter achado essa personagem “um pouco chata de início”, acabou se afeiçoando a ela.



Figura 6: Personagens *Sans*, *Toriel*, *Monster Kid* e *Undyne*, respectivamente. Fonte: internet.

Conseguiu poupar o chefe seguinte e, logo depois que saiu da luta, encontrou o personagem em outra situação e ficou imaginando o que teria acontecido caso o tivesse matado. O voluntário ficou bastante empolgado com o jogo, pois encontrou vários detalhes que se encaixavam com seus gostos pessoais, principalmente a parte da narrativa.

Afirmou perder um pouco a noção de tempo e espaço durante o jogo e que acabou esquecendo um pouco de sua rotina. Informou que, se tivesse que jogar novamente, tentaria poupar a chefe que matou.

Quando foi pedido para escolher novamente os cartões de sentimentos, optou por “feliz”, por se surpreender com o jogo; “triste”, devido a morte da chefe; e “surpreso”, por ter gostado muito do jogo.

No diário, respondeu que o ponto mais marcante da sessão foi ter matado *Toriel* e que se arrepende de ter feito isso pois, por mais que ele a achasse chata, percebeu que ela só estava tentando protegê-lo dos perigos. Indicou que teria mais cautela com o jogo, por perceber que existe mais de uma forma de derrotar os chefes e que isso pode influenciar no desenvolvimento da história. Todos os personagens principais pareceram marcantes até o momento, pois mostraram uma personalidade única que o cativou.

5.2.2 Segunda sessão

Iniciando a segunda sessão de jogo, o voluntário escolheu os cartões de sentimentos “feliz”, “tranquilo” e “agitado”. Quando perguntado sobre as expectativas que tinha, inicialmente disse não possui-las, pois o jogo se desenvolveu de uma maneira inesperada anteriormente, mas depois falou que a expectativa que tinha era de se divertir como na primeira sessão. Na segunda parte da entrevista, o voluntário disse que esperava continuar com a mesma sensação de surpresa que teve da primeira vez e que suas expectativas tinham se cumprido.

Foi observado que o jogador teve muitas reações relacionadas com espanto ou surpresa durante a sessão e, quando questionado, respondeu que muitos personagens apareceram ou reapareceram de formas diferentes e que a interação com eles era sempre dada de forma única, saindo do convencional, e que tinham relação, de alguma forma, com as escolhas que havia feito anteriormente.

Interessou-se bastante pela narrativa do personagem *Monster Kid* (Figura 6) pois percebeu-a como a personificação da inocência e teve uma evolução muito boa em sua personalidade. Também se interessou pelo personagem *Undyne* (Figura 6), por se mostrar forte e se portar como uma inimiga mais prática, quebrando a expectativa que geralmente se tem ao enfrentar inimigos mais fortes, como o clássico do inimigo revelar seus planos antes da luta.

Continuou se identificando com o personagem *Sans*, devido a suas piadas e sua forma divertida e inventiva de lidar com o que ocorre ao redor. Não conseguiu poupar a personagem *Undyne* e emocionou-se bastante com suas últimas palavras, por estar tentando proteger o reino, fazendo-o se sentir triste.

Dessa vez, perdeu parcialmente a noção de tempo, mas disse que isso não atrapalhou o desenvolvimento do jogo. Continuou perdendo a noção dos arredores e conseguiu esquecer um pouco da

rotina, principalmente na batalha contra a chefe *Undyne*, por estar concentrado e por ter sido desafiador, com a trilha sonora auxiliando no processo de imersão.

Se jogasse novamente, o voluntário respondeu que não mataria *Undyne* e nem o outro personagem anterior que *Undyne* faz questão de ressaltar antes de começar a batalha.

Nos cartões de sentimento, escolheu “triste”, por ter matado *Undyne*, e “agitado”, de forma diferente da anterior, devido a sessão do dia e por estar empolgado em continuar o jogo.

Em seu diário, escreveu que o momento mais marcante foi a quebra de expectativa com a luta contra *Undyne* e que se arrependia de não ter conseguido salvá-la, pois esqueceu que havia a opção de poupá-la. Referente às escolhas, escreveu que terá mais cuidado com os momentos de batalha, ficando mais atento às opções de interação disponíveis. Continuou considerando *Toriel* e *Sans* como personagens mais marcante, por terem sido, respectivamente, a primeira chefe e por ser um personagem com o qual se identifica bastante.

5.2.3 Terceira sessão

Na terceira sessão, o voluntário escolheu as cartas de sentimento “cansado”, “preocupado” e “lento”. Sua expectativa era ter a mesma diversão das outras vezes e achava que novamente iria derrotar algum chefe sem querer e que se sentiria mal por isso; conhecer algum personagem novo que o fizesse rir e também saber mais da história, e o que levava os personagens a serem e agirem daquela forma.

Durante a sessão, o voluntário não teve muitas reações, ficando a maior parte do tempo concentrado, devido aos vários quebra-cabeças dessa parte do jogo. A maior parte de suas reações foram antes ou durante as lutas contra os chefes.

Após a sessão, o voluntário respondeu que suas expectativas não foram totalmente atendidas, porém foi positivo pois esperava matar algum chefe mas conseguiu evitar. Conseguiu se divertir, mesmo tendo que lidar a maior parte do tempo com a personagem *Alphys* (Figura 7), que foi considerada muito irritante. Não esperava novidades, mas novos personagens apareceram e acabou gostando deles.



Figura 7: Personagens *Alphys*, *Asgore* e *Mettaton*, respectivamente. Fonte: internet.

O jogador interessou-se bastante pela narrativa do rei *Asgore* (Figura 7), pois tinha uma história profunda e que explicava bastante sobre a história principal do jogo, enquanto aprofundava o próprio personagem, entrelaçando as duas partes. Interessou-se também pelo robô *Mettaton* (Figura 7) pois demonstra sentimentos além da sua programação.

Continua identificando-se com o personagem *Sans*, passando a se identificar ainda mais depois dessa sessão, por ter conhecido uma característica protetora do personagem, pois mostra-se mais preocupado com os amigos e a família, o que foi considerado como positivo pelo jogador.

Nessa sessão, o jogador conseguiu poupar todos os chefes e sentiu-se muito bem por isso, pois era possível salvá-los e, apesar de ser mais trabalhoso, a sensação final era recompensadora.

Enquanto estava jogando, conseguiu perder a noção do tempo e esquecer dos seus arredores, esquecendo-se também um pouco da rotina do dia-a-dia, o que foi benéfico pois comentou que estava muito ocupado recentemente e precisava de um descanso.

Se jogasse novamente, comentou que faria poucas coisas diferentes, como explorar mais cenários ou falar com alguns personagens que, devido a pressa em chegar logo ao chefe final, acabou negligenciando.

Nos cartões de sentimento, escolheu “barulhento”, “cansado” e “feliz”, por ter poupado todos os chefes e por estar empolgado com a história do jogo, ainda mais por estar se aproximando do final.

Em seu diário, relatou que o momento mais marcante foi o começo da luta contra o rei, pois retira-se a opção de ser poupado, deixando a batalha mais tensa. Referente às escolhas, disse estar bem mais cuidadoso com as batalhas por existir outras maneiras de vencer sem matar o inimigo, mesmo sendo mais trabalhoso o voluntário considerou mais divertido. Os personagens mais marcantes até então foram *Sans*, *Toriel* e *Alphys*, que, por mais que fosse chata, acabou marcando pela presença constante.

5.2.4 Quarta sessão

Para a última sessão, o voluntário escolheu as cartas de sentimento “feliz”, “preocupado” e “agitado”. Sua expectativa era finalizar o jogo e entender a história completa, desmascarando o suspense criado no decorrer da trama. Esperava concluir poupando todos os personagens.

Nesta sessão, o voluntário enfrentou os dois últimos chefes do jogo para a rota que estava seguindo, soube do resto da história e o que as consequências de suas ações anteriores causaram naquele cenário. A grande maioria de suas reações foram de surpresa, satisfação ou frustração em relação às lutas, pois foram difíceis. O voluntário seguiu a rota neutra do jogo, que consiste em matar apenas alguns dos chefes, deixando os outros vivos.

Na entrevista final, o jogador afirmou que queria ter feito uma rota diferente, onde conseguisse deixar todos os chefes vivos, pois queria tê-los visto juntos no final. Quando um personagem comentava que sentia falta de um dos personagens que havia morrido, ele se sentia mal por isso. Conseguiu se identificar com a personagem principal, por ter o controle dela e por suas decisões o afetar.

O voluntário se interessou bastante pela narrativa do personagem *Sans*, por ser muito esperto, contar piadas e querer proteger, sendo possível entender totalmente a personalidade do personagem através da narrativa. Também gostou do *Monster Kid*, por representar inocência e por conseguir evoluir como personagem, fazendo uma crítica muito interessante sobre não ser preciso fazer o que a sociedade espera de você.

Não completou todas as *sidequests* por estar ansioso para finalizar o jogo, pois queria saber logo o final da história e também por não saber onde encontrá-las pois aparecem de maneira sutil. Ao todo, matou diretamente dois chefes e se sentiu mal por isso, por ver as consequências em outros personagens e por querer todos vivos no final do jogo.

O voluntário gostou bastante de ter diferentes opções durante a luta contra os personagens, pois podia derrotá-los sem necessariamente matá-los, como é comum em jogos de RPG, refletindo na história. Foi a maneira diferente de interação através do menu *Act* que deixou as batalhas mais interessantes.

O jogador se sentiu emocionalmente envolvido com o jogo, principalmente por ter muitas quebras de expectativas envolventes e que instigaram o interesse em saber mais sobre a história e, consequentemente, sobre os personagens que possuíam personalidades cativantes. Novamente perdeu a noção do tempo e dos seus arredores, bem como pôde esquecer um pouco da rotina do dia-a-dia.

As escolhas oferecidas pelo jogo fizeram com que o voluntário se achasse mais atuante e envolvido com a narrativa, pois logo depois da primeira batalha contra chefe, viu que o jogo apresentava opções variadas e que poderiam ser usadas para poupar os inimigos, sendo essas decisões importantes para a história do jogo. Conseguiu se sentir imerso no jogo devido as escolhas que a narrativa proporciona, mas que também a trilha sonora desempenhou papel impor-

tante para a imersão. Respondeu que, se o jogo não tivesse escolhas, a experiência não teria sido a mesma, pois não ficaria preocupado de ter matado um ou outro personagem já que seria algo obrigatório do jogo e todos que já jogaram teriam passado pela mesma coisa.

O jogador se arrependeu de ter matado os chefes e que, se jogasse novamente, tentaria poupá-los assim como os inimigos comuns que aparecem no jogo, pois se apegou a história e gostaria de ver todos tendo um final feliz.

Respondeu que suas expectativas para com o jogo haviam sido atendidas e totalmente superadas, pois foi uma experiência única e que o jogo havia entrado para sua lista de preferidos.

Nos cartões de sentimento, o voluntário escolheu “feliz”, por ter uma experiência única e muito satisfatória com o jogo; e “agitado”, por estar empolgado com o jogo e querer conhecer também os outros finais, jogando outra vez futuramente.

Em seu diário, respondeu que todos os momentos da sessão foram marcantes por se tratar de chefes finais, não conseguindo escolher um preferido. Não se arrependeu de nada que tenha feito durante a sessão pois realmente conseguiu realizar o que pretendia e que estava ao seu alcance. Percebeu como suas decisões impactaram na narrativa pois, no fim do jogo, um dos personagens fala sobre as mudanças que ocorreram e que são consequências diretas das suas escolhas. Os personagens mais marcantes foram *Sans* por se identificar com ele e a *Toriel*, pois foi com ela que percebeu como suas ações mudariam a história do jogo.

5.3 Considerações gerais

Os dados coletados durante a etapa do questionário serviram para dar direcionamento ao que poderia ser esperado durante a observação com o usuário. Com o número de respostas obtido, pode-se ter uma amostra significativa da experiência de um grande público com o jogo, considerado-a positiva em relação à imersão. Consideraram importante também a escolha estar presente no jogo.

Durante as sessões com o usuário, pode-se confirmar o direcionamento inicial apontado pelos resultados do questionário, pois, quando comparadas as respostas com maior porcentagem obtidas do público geral com as respostas do voluntário, pode-se notar semelhanças. Por exemplo, em ambos os casos foram sentidas as consequências das escolhas e o fato de ter ocorrido as fases ligadas à imersão, segundo [9].

Durante as sessões, pode-se observar como o jogador estava absorvido pelo jogo. Os sentimentos ligados à maioria de suas reações e as motivações que haviam gerado esses sentimentos eram claras, mesmo antes da entrevista pós-jogo, onde era questionado sobre o motivo daquelas reações e podia dar mais detalhes.

Nas entrevistas, pode-se acompanhar o desenvolvimento da ligação do voluntário com a história, vendo também como respondia positivamente às questões ligadas à imersão. Ao final de cada sessão, o jogador sempre se mostrava empolgado e ansioso pela próxima sessão, pois dizia haver se conectado com a história e queria saber como seria sua continuação.

Tendo como base essa coleta, pôde-se responder à pergunta inicial deste trabalho, pois foi constatado que as múltiplas escolhas contribuem de maneira significativa na experiência imersiva do jogador, fazendo-o se sentir mais atuante e, por consequência, mais imerso na história. O jogador foi capaz de entrar em estado de imersão em todas as sessões do jogo, sempre cumprido pelo menos quatro das cinco etapas que caracterizam a imersão: tornar-se menos conscientes dos arredores, tornar-se menos conscientes e menos preocupados sobre a vida diária ou de si mesmos, experimentar uma sensação de tempo alterada, sentir-se emocionalmente envolvidos no jogo e sentir-se visceralmente envolvidos no jogo; tendo as múltiplas escolhas como grande fator para que isso ocorresse, fazendo-o sentir-se mais envolvido uma vez que suas ações geravam consequências e modificavam o mundo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS E TRABALHOS FUTUROS

Neste trabalho, pode-se observar como as escolhas são importantes para a imersão do jogador em *Undertale*. Na etapa do questionário, a maioria dos participantes respondeu de forma positiva às perguntas que diziam respeito às etapas de imersão, como o fato de perderem a noção de tempo, dos arredores etc. E também responderam que as escolhas os fizeram sentir-se mais envolvidos durante o jogo, já que afirmaram que não teriam a mesma experiência caso o jogo não apresentasse escolhas.

O questionário serviu como base para apontar o que poderia ser esperado durante a fase de observação. Sem ele, os resultados obtidos na observação poderiam ser vistos como uma exceção, mas como os dados adquiridos e as conclusões na fase do questionário foram confirmados, foi possível saber que vários jogadores também tiveram sua imersão influenciada pelas escolhas no jogo.

O voluntário conseguiu sentir-se imerso durante todas as sessões e as escolhas empenharam papel importante para que isso ocorresse, uma vez que impactaram o próprio jogador, como pôde ser percebido nas escolhas dos cartões de sentimento. Os sentimentos iniciais selecionados muitas vezes era diferente da escolha final e, por mais que o sentimento escolhido fosse o mesmo, o motivo de sua escolha era diferente.

A metodologia usada foi bastante satisfatória, o modelo de questionário e o método adaptado do modelo de entrevista semiestruturada adaptaram-se muito bem à pesquisa. A fase da observação, aliada às entrevistas, aos cartões de sentimentos e ao uso do diário, serviu para coletar dados mais precisos de como o jogo estava afetando o voluntário a cada sessão.

No que pôde ser observado, as escolhas influenciaram bastante na imersão, pois o voluntário se mostrava frustrado quando suas decisões o levavam para um caminho ruim e feliz quando o levavam para um caminho que lhe agradava, como quando conseguia poupar algum personagem. Mesmo antes da entrevista pós-jogo, onde era feita a confirmação do que foi observado, era visível o alto nível de envolvimento do jogador. A influência dessa tomada de decisões ficou ainda mais clara quando, durante a fase da entrevista final, o usuário respondeu que, se não houvesse escolhas, não se preocuparia em salvar os personagens pois seria um jogo linear e todos os que jogaram anteriormente teriam feito o mesmo, o que poderia afetar sua imersão, pois o caminho que ele seguiria seria um caminho comum a todos e não um caminho mais individual.

A escolha do jogo *Undertale* para este trabalho foi também satisfatória e muito importante para a conclusão dos objetivos. Primeiramente, por ser um jogo com múltiplos finais, onde as escolhas afetam o decorrer da história bem como o desfecho de tudo, e seria necessário um jogo com essas características para se observar a influência das escolhas na imersão. Depois, por ser um jogo curto, o que contribuiu para o acompanhamento de toda a jornada do jogador, chegando-se assim a conclusões mais precisas.

Este trabalho conclui que as escolhas afetam de maneira significativa na imersão, apesar de não ser a única forma de deixar um jogador imerso, pois também há fatores como trilha sonora, gráficos, entre outros. As escolhas auxiliam o jogador a sentir-se mais atuante, seguindo seu próprio caminho dentro do jogo, e enfrentando situações em que suas escolhas influenciarão no desfecho da história e consequentemente na imersão.

Uma possível linha de pesquisa, notada durante a fase de observação, seria aprofundar o estudo sobre a influência da trilha sonora, uma vez que o voluntário mencionou-a como importante para a imersão. Seria interessante pesquisar sobre como outras características existentes em jogos digitais podem influenciar na imersão, como a trilha sonora, a arte do jogo, a jogabilidade etc. Outro trabalho futuro seria analisar outros gêneros de jogo.

REFERÊNCIAS

- [1] R. P. Araujo. O círculo mágico de jogo e o caso undertale. In *Proceedings of Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, 2016.
- [2] Crosscade. Mass effect 3 - ending movie comparison - all the colors. <https://www.youtube.com/watch?v=rPe1M2hwhJA>, 2012. Vídeo.
- [3] M. Csikszentmihalyi. *A Descoberta do Fluxo: a Psicologia do Envolvimento com a Vida Cotidiana*. Editora Rocco, 1999.
- [4] A. C. Gil. *Como Elaborar Projetos de Pesquisa*. Atlas, 1991.
- [5] P. Lankoski and S. Björk. *Game Research Methods: an Overview*. ETC Press, 2015. p. 93-116.
- [6] J. Madigan. *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them*. Rowman & Littlefield Publishers, 2015.
- [7] D. A. Mendes and O. S. F. Silva. A narrativa em jogos digitais: uma experiência em undertale. In *Proceedings of XII Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*, 2017.
- [8] I. Schreiber. *Game Design Concepts: an Experiment in Game Design and Teaching*. Creative Commons Attribution 3.0 United States License., <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/>, 2009.
- [9] P. Sweetser and P. Wyeth. Gameflow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in entertainment (CIE) - Theoretical and practical computer applications in entertainment*, 3(3), 2005.