

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PROPAGANDA E TURISMO**

JOÃO VICTOR LENÇO GUIMARÃES

**INTERAÇÕES VIRTUAIS:
hipermídia na construção narrativa em games de gênero “mundo
aberto” – estudo de caso do jogo Death Stranding do PS4**

São Paulo
2020

JOÃO VICTOR LENÇO GUIMARÃES

**INTERAÇÕES VIRTUAIS:
hipermídia na construção narrativa em games de gênero “mundo
aberto” – estudo de caso do jogo Death Stranding do PS4**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Departamento de Relações Públicas, Propaganda e
Turismo, da Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo (ECA-USP) para
obtenção do título de bacharel em Comunicação
Social, habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Sérgio Bairon Blanco Sant'Anna

São Paulo

2020

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Guimarães, João Victor Lenço

Interações virtuais: hipermídia na construção narrativa em games de gênero "mundo aberto" - estudo de caso do jogo Death Stranding do PS4 / João Victor Lenço Guimarães ; orientador, Sérgio Bairon. -- São Paulo, 2020.

73 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo/Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Bibliografia
Versão corrigida

1. Hipermídia 2. Narrativa 3. Videogames 4. Death Stranding 5. Mundo Aberto I. Bairon, Sérgio II. Título.

CDD 21.ed. - 659.1

JOÃO VICTOR LENÇO GUIMARÃES

**INTERAÇÕES VIRTUAIS:
hipermídia na construção narrativa em games de gênero “mundo aberto”
– estudo de caso do jogo Death Stranding do PS4**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda.

Sérgio Bairon Blanco Sant'Anna
(Orientador)

AGRADECIMENTOS

À minha mãe Marcia e avó Maria, que desde cedo me ensinaram o valor dos estudos. Por investirem e acreditarem em mim.

Agradeço também à minha namorada Ursula, que me incentivou todos os dias a não desistir, independente das dificuldades de estar longe de casa e sempre compreendeu os dias em que precisei abdicar da sua companhia para que esse trabalho saísse.

Ao meu tio Paulo e minha tia Hélia por sempre estarem dispostos a me ouvir e me aconselhar. Por me incentivarem a sempre continuar lutando pelos meus objetivos, independente de quantos e quão variados eles já foram.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Sergio Bairon, que foi essencial para a feitura deste trabalho, a partir do seu vasto conhecimento sobre o tema escolhido.

Aos meus mestres e professores que são tantos e extremamente relevantes nessa jornada. Vocês contribuíram alicerçando a construção do meu caminho. Obrigado por sua disposição, doação de conhecimento e incentivo.

RESUMO

Jogos de mundo aberto são um subgênero com popularidade crescente, onde o jogador pode escolher seguir um caminho não linear para exploração de seu ambiente. Com isso, o presente estudo analisa como o jogo *Death Stranding* pode traduzir uma evolução nas mecânicas de jogos de mundo aberto através de um estudo teórico e comparativo. O objetivo é, a partir de exemplos, delimitar como a variedade de mídia, sequencial ou simultâneas contribui na imersão nas narrativas, captar a essência por trás da experiência de jogar esse gênero e traduzir como a hipermídia insere-se como recurso narratológico de detalhamento. Para tanto, foi feita uma análise a partir do reconhecimento de alguns elementos inseridos no ambiente do jogo para entender a relação estabelecida entre o jogador e o ambiente explorado, o que nos permitiu observar como os videogames possibilitam modos de simulação hipermidiáticos, e que essa característica os distinguem do formato de representação multimidiático presente nos filmes, por exemplo. Possibilitou-nos também uma compreensão melhor dos jogos, onde verificamos que os aspectos narrativos podem ser criados durante e através do *gameplay*, ao mesmo tempo em que as ações do *gameplay* podem ser definidas na medida em que a lógica narrativa do jogo vai se desenvolvendo, em um processo de troca mútua e contínua.

Palavras-chave: Death Stranding; Walking Simulator; Mecânicas; Narrativa; Hipermídia.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1. Tela de jogo de Tetris, em que o jogador acumula pontos ao alinhar peças que caem em linhas horizontais (Fonte:<https://www.everything80spodcast.com/tetris-the-most-addicting-game-ever/>) 12
- Figura 2. Videogame “Zork”, um dos primeiros Text Adventures criados (Fonte: <https://www.mentalfloss.com/article/29885/eaten-grue-brief-history-zork>) 15
- Figura 3. Nintendo e Sega, e seus respectivos “mascotes”; Mario e Sonic. (Fonte: <https://mundo-nipo.com/tecnologia-e-ciencia/02/12/2018/disputa-historica-entre-sega-e-nintendo-ganhara-serie-de-tv>)..... 18
- Figura 4. Estádio lotado durante eventos de League of Legends (Fonte: <https://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/3533/opinion/esports-sao-esportes>) 19
- Figura 5. Imagem promocional divulgada antes do lançamento do jogo (Fonte: [https://www.dsogaming.com/news/death-stranding-september-24th-update-adds-dlss-2-1-ultra-performance-mode/](https://www.dsogaming.com/news/death-stranding-september-24th-update-adds-dlss-2-1-ultra-performance-mode)) 23
- Figura 6. Representação gráfica dos cristais de Quirarium, que tem formatos de mão humanas (Fonte: <https://www.gamerevolution.com/guides/614258-death-stranding-farm-chiral-crystals>) 25
- Figura 7. Protagonista do jogo Death Stranding; o portador Sam Porter Bridges. (Fonte: <https://ptanime.com/amp/death-stranding-novo-video-revela-data-de-lancamento>) 26
- Figura 8. Bebê Bridges – BB dentro da capsula de líquido amniótico (Fonte: <https://latestgameplay.com/death-stranding-breaking-records-at-being-divisive>)..... 27
- Figura 9. Alguns dos personagens do jogo (Fonte: <https://www.vidaextra.com/accion/termino-espera-aqui-teneis-nuevo-e-increible-trailer-death-stranding-ahora-fecha-lanzamiento>)..... 29

Figura 10. Terrenos accidentados em Death Stranding requerem determinados equipamentos para serem transpostos (Fonte: https://www.3djuegos.com/noticias-ver/207104/kojima-productions-se-alia-con-un-fotografo-experto-en)	30
Figura 11. Nível do portador representa a “arvore de habilidades” do personagem. (Fonte: https://www.gameblast.com.br/2019/11/death-stranding-analise-review-ps4.html)	43
Figura 12. Transportar cargas por terrenos extremamente accidentados. (Fonte: https://www.pcgamer.com/repetitive-tasks-in-big-open-worlds-are-all-i-want-right-now/).....	45
Figura 13. Imagem do controle Dualshock 4 do PlayStation 4 (Fonte: https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/05/ps4-nao-exigira-conexao-permanente-internet-confirma-sony.html).....	52
Figura 14. Antagonista Ciff Unger, em chamas, durante representação da Guerra do Vietnã. (Fonte: https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/08/death-stranding-sony-inicia-pre-venda-do-jogo-no-brasil-veja-os-precos.ghtml)	59

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	3
RESUMO.....	4
LISTA DE FIGURAS	5
INTRODUÇÃO	9
1. GAME STUDIES.....	11
1.1. Ludologia X Narratologia	11
1.2. Adventure Games	13
1.3. Action Games.....	17
1.4. Action-Adventure Games	20
2. O JOGO DEATH STRANDING	22
2.1. O Título do game.....	22
2.2. O Enredo.....	24
2.3. Os personagens	28
2.4. Fator multiplayer.....	29
3. DETALHANDO DEATH STRANDING.....	32
3.1. O gênero mundo aberto	32
3.2. Gameplay	39
3.3. As regras e suas ramificações.....	42
3.4. Mecânicas em Death Stranding.....	44
4. REPRESENTAÇÃO x SIMULAÇÃO	48
4.1. Construção de Sensações	48
4.2. O Dualshock 4.....	50
4.3. Representações gráficas	53
5. A NARRATIVA HIPERMIDIÁTICA DE DEATH STRANDING.....	55
5.1. A Prospecção da Ordem Narrativa	55
5.2. Interatividade na hipermídia	56
5.3. Narrativa partilhada	57

5.4. Limites para as transformações.....	61
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
BIBLIOGRAFIA	68
Gameografia	70

INTRODUÇÃO

Desde o surgimento do primeiro jogo digital de tênis, que se utilizava de tecnologia dos radares nos anos de 1950, até o surgimento da concepção de realidade virtual, os jogos eletrônicos sofreram diversas modificações e evoluções, transformando uma prática lúdica, e tida como banal, em uma subcultura própria e extremamente imersa na cultura ocidental.

Com o passar dos anos, os videogames foram de meros estímulos visuais à um processo narrativo altamente imersivo e multicódigos, tendo cada vez mais visibilidade dentro do mundo acadêmico. Muito disso aconteceu graças ao sucesso econômico e cultural dessa indústria desde os anos de 1980, o que fez com que muitas das pesquisas se voltassem para características estéticas de narrativa e de mecânicas exclusivas aos jogos eletrônicos.

Considerando que a ação de jogar e se divertir remete a antes mesmo do estabelecimento do que é cultura, Huizinga (2007) estabelece em seu livro, uma naturalização neste processo de popularização e desenvolvimento exponencial da indústria dos games, e identifica que até mesmo os modos de jogar estão estreitamente ligado aos processos constantes de modificação da própria cultura como um todo. Assim, a pesquisa em games é um processo com um caráter altamente complexo e extremamente trabalhoso, ao passo que a prática pela qual se joga os videogames não possui uma construção sensorial tão linear quanto as que temos ao assistir a um filme, por exemplo.

Estabelecer assim formas de estudo que sejam válidas para todas as características de todos os jogos eletrônicos é um problema que chama a atenção de pesquisadores ao redor do mundo, sendo organizados assim diversos métodos com os quais se é possível compreender mecânicas, narrativas, características estéticas, processos culturais, formas de design específicas e comportamentos sociais nos jogos.

Jogos, de forma geral, são constituídos pela busca por divertimento, um certo grau de relaxamento e, fundamentalmente, pela obtenção do prazer. Eles funcionam por entre o limite, da liberdade e da inventividade permitida pelos produtores, seja em um tabuleiro analógico ou em consoles de última geração.

Nesse aspecto, para Murray (2003), os novos ambientes digitais são constituídos principalmente pela capacidade que possuem em criar e/ou representar espaços passíveis de serem vivenciados. A autora nos afirma, por exemplo, que livros e filmes são meios considerados lineares para retratar espaços de modo verbal ou imagéticos, mas o ambiente digital consegue apresentar um espaço pelo qual podemos nos locomover de diversas maneiras, quase que de formas palpáveis. Essa é a maior característica que torna os videogames tão atrativos, pois simulam espaços reais ou plausíveis, transformando-os em mais do que simples labirintos estáticos, mas em ambientes em transformação e adaptação, que oferecem diferentes alternativas de narrativas fundadas sob regras e lógicas baseadas na realidade.

Hoje, com os atuais consoles superpotentes existentes no mercado, a ação de jogar um game ou jogo eletrônico não é mais a mesma de alguns anos atrás. A cada dia uma infinidade de novas formas de estímulos e interações nos propiciam sensações cada vez mais próximas do real. Sejam de forma consciente ou inconsciente esses estímulos contribuem para imersão no que é proposto pelos desenvolvedores e se amarram às narrativas de forma a transformá-las em algo extremamente orgânico.

Vários tipos de mídia como textos, áudios, vídeos, animações e gráficos contribuem para a construção de uma concepção particular da narrativa à medida que se progride na história. Essa particularidade inflige ao game um caráter autoral e único, fundado sob uma dinâmica e retórica própria, que difere para cada jogador que se propõe a passar aquelas horas na frente de uma tela ou monitor. Aqui o leitor não é somente navegador, mas é muito além, é também um coautor, cercado de uma infinidade de possibilidades e abordagens.

É nesse contexto que o conceito de hipermídia como plataforma de integração midiática é mais visível. Pois possibilita conteúdos mais ricos e dinâmicos, mais interativos que filmes e livros. Oferecendo, de forma geral, explorar sem um roteiro, transformando a experiência em algo personalizado, que ao agregar simultaneamente diversos tipos de mídia em um mesmo ambiente torna o conteúdo ainda mais imersivo.

1. GAME STUDIES

1.1. Ludologia X Narratologia

Aproveitando-se dos conceitos que pairam sobre os estudos dos games, especialmente quando colocados como objeto de estudo em relação a aspectos que os aproximam ou afastam da literatura e do cinema; é fato, mas não muito conhecido por aqueles que consomem jogos, que existe um longo debate acadêmico acerca da possibilidade de os videogames serem ou não considerados uma forma de expressão artística contemporânea.

Embora a mídia e até mesmo o público comum desconheça este debate, existem muitas questões sérias, e até mesmo conflitantes, a serem levantadas, muitas das quais tangem a experiência estética nos jogos digitais.

Essas duas vertentes intituladas como ludologia e narratologia, confluem suas análises e teorias sob diversos tipos de jogos e períodos da história dos games, e são base para a formulação de conceitos como *adventure games*, *action games* e, atualmente os *adventure-action games* (tais conceitos serão explicados em tópicos no decorrer deste trabalho).

A título de entendermos as premissas, podemos falar que os ludologistas reconhecem o estudo dos videogames como uma disciplina totalmente autônoma, livre de qualquer influência por disciplinas já estabelecidas, dos quais os objetos de estudo consistem em formas mais consolidadas de arte e cultura como, por exemplo, o cinema e a literatura. Para os ludologistas, a questão narrativa por trás do estudo do universo dos videogames é infundada e apenas uma tentativa dos estudiosos das áreas tidas como “elevadas” buscar legitimidade para os games e para suas próprias pesquisas. Aqui, é defendida pelos estudiosos dessa vertente a criação de uma disciplina autônoma que enxergue o videogame como forma em si mesmo.

Frasca (2005), um dos maiores estudiosos entre os ludologistas afirma:

“Ao contrário de mídias tradicionais, games não são construídos apenas a partir de representações, mas sobretudo a partir de uma estrutura semiótica chamada de simulação, a qual oferece “possibilidades retóricas distintas” da forma narrativa”

Por outro lado, os narratologistas estudam os games pelo propósito de sua narrativa, pela história contada, pela linearidade ou não linearidade do game. Assim

são altamente influenciadas pelas correntes teóricas estruturalistas e buscam os contextos históricos e sociais em que o objeto analisado está inserido.

Tais estudos são normalmente empregados para o estudo da dramaturgia e dos roteiros de audiovisual, como cinema, TV e quadrinhos e quando aplicados aos estudos dos videogames criam paradigmas, estruturas e repetições comuns com essas áreas de estudo.

Para Janet Murray (2003), renomada professora na escola de literatura, mídia e comunicação do *Georgia Instituto of Technology*, a possibilidade de se contar uma história a partir da experiência obtida ao jogar um game é evidência de seu potencial narrativo. A autora considera que todo jogo “pode ser vivenciado como um drama simbólico” e também podem ser vistos “como textos que proporcionam interpretações de experiências” (Murray, 2003, pg.140-141).

Para Murray, por exemplo

Tetris pode ser visto como uma encenação perfeita da vida sobrecarregada dos americanos nos anos 90 - do constante bombardeio de tarefas que exigem nossa atenção e que devemos, de algum modo, encaixar em nossas agendas superlotadas, não sem antes limparmos nossa mesa de trabalho para abrir espaço para o próximo e violento assalto” (Murray, 2003, pg.142).



Figura 1. Tela de jogo de Tetris, em que o jogador acumula pontos ao alinhar peças que caem em linhas horizontais (Fonte:<https://www.everything80spodcast.com/tetris-the-most-addicting-game-ever/>)

Nesse ponto é valido citar que contra essa concepção, os ludologistas argumentam que é possível contar histórias sobre qualquer coisa – inclusive os videogames e todos os outros jogos, mas isso não necessariamente os transforma em narrativa.

Assim, para Ryan (2006, pg.192), existe uma posição intermediária entre “o narrativismo extremo de Murray e a rejeição dos ludologistas ao conceito de narrativa”. Para ela alguns jogos possuem potencial narrativo e outros não. E para que, de fato, um jogo possa ser considerado narrativo é preciso mais do que metaforizá-lo, ele deve ser desenvolvido para possibilitar e permitir a criação de narrativas e não apenas permitir metáforas que remetam às suas narrativas.

Ryan defende também que, ao contrário de jogos como Tetris, por exemplo, os jogos desenvolvidos narrativamente têm “elementos narrativos em sua estrutura concreta, ou seja, nos objetivos e comandos dos jogos, nas ações desempenhadas pelo usuário etc, indo além de perder ou ganhar, e envolvendo objetivos que são mais facilmente identificáveis a ações do mundo cotidiano, ao contrário de uma ação abstrata como “alinhar três peças em um tabuleiro” (Ryan, 2006).

Todas estas vertentes de pensamento, como pode-se notar, criam definições e segmentações conceituais extensas, por um processo histórico de construção de sentido, baseadas nos escopos pelo qual elas estudam os games. Nos tópicos seguintes tentaremos abordar ainda mais esse caráter factual e teórico.

1.2. Adventure Games

A narratologia tem seus estudos datados desde décadas antes da criação dos jogos digitais e tem sob suas análises outras mídias narrativas, como as histórias em quadrinhos, o cinema e a TV.

Tendo autores como Roland Barthes e Umberto Eco como grandes estandartes, a narratologia se baseia no pressuposto de uma construção narrativa de forma complexa e para isso se ampara em conceitos da semiótica, como os estudos dos símbolos e das suas significações.

Segundo Ryan (2005), o estudo de narrativas em várias mídias “implica em compreendê-las como uma representação mental e cognitiva e não apenas como um ato de comunicação verbal” e explicita que a narrativa já “se emancipou da literatura

e passou a ser reconhecida como um fenômeno semiótico que transcende disciplinas e mídias" (RYAN, 2005, p. 344).

Esse ponto fica mais notável, quando posto lado a lado com a história da arte narrativa, que mais especificamente, entre os séculos XIX e XX, sofreu forte migração das letras e do teatro para a imagem, a partir do desenvolvimento do cinema pela escola expressionista alemã Nosferatu em 1922, na consolidação do cinema em Hollywood (Aurora, 1927) e da crescente popularização das histórias em quadrinhos nos anos de 1920 e 1930. A partir daí fazia-se necessário a concepção de novo estudo sobre narrativa que abrangesse o papel das imagens e dos signos, substituindo as somente críticas literárias existentes até então.

É válido citar que a narratologia ia de encontro com os conceitos pessimistas da "cultura de massas" da Escola de Frankfurt, pois viam nessas novas mídias as possibilidades reais de experiências estéticas narrativa e não como "declínio" das artes clássicas. Tal característica contestadora serviria, mais tarde, para consolidar a potência estética dos futuros jogos digitais.

No início do desenvolvimento dos jogos digitais, grande parte das tecnologias ainda estavam em início de evolução e o caráter narrativo quase não existia. Dessa forma, os estudiosos da narratologia de games tendem a ignorar os primeiros anos dessa indústria (o que motiva suas principais críticas).

Pode-se dizer então que os primeiros vislumbres narrativos na indústria a serem consideradas foram os *Adventure Texts* (tradução literal - aventuras de texto).

Evoluindo das já existentes mídias de hipertexto e de ficção interativa, comumente vistas tanto em livros quanto em quadrinhos, as mídias digitais surgiram como uma nova possibilidade para interação do jogador com a história. Tendo seu estilo baseado em um personagem, comandado via texto, que realiza ações que transformam o decorrer da história. Isso acontecia dada a dificuldade em construir gráficos elaborados nas máquinas no início dos anos 70.

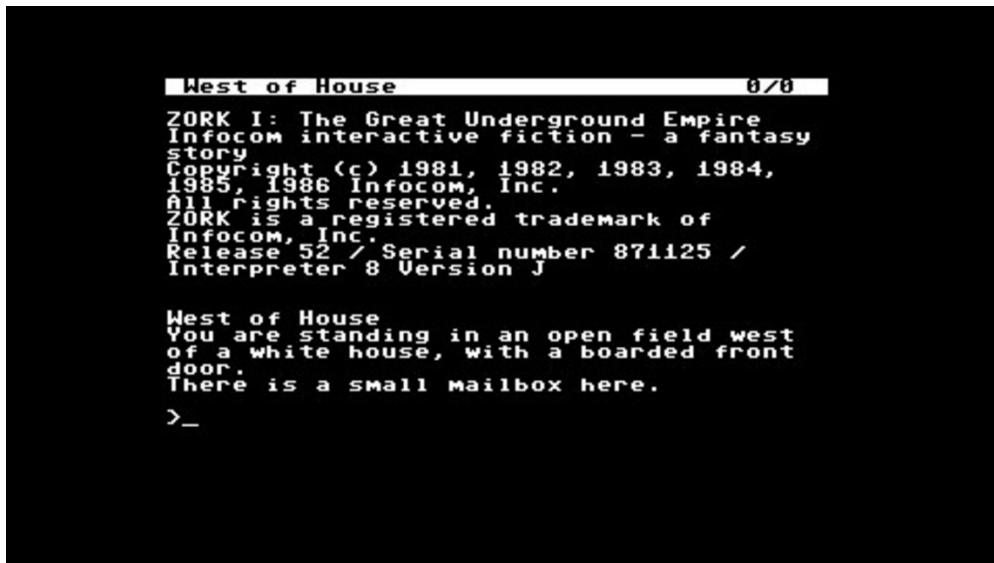


Figura 2. Videogame “Zork”, um dos primeiros Text Adventures criados (Fonte: <https://www.mentalfloss.com/article/29885/eaten-grue-brief-history-zork>)

Com o avanço das tecnologias nos anos de 1980 e 1990 foi possível a utilização de algumas imagens para retratar o cenário, e o estilo evoluiu para os *Graphic Adventures* (tradução literal - Aventuras gráficas) onde o personagem podia ser controlado por um cursor, sendo geralmente o mouse do computador. Assim, as imagens ampliavam a densidade e a experiência percebida pelo jogador com a narrativa.

O mais conhecido representante desse estilo e que, curiosamente, batizou o gênero, foi o game Colossal Cave Adventure¹, ou simplesmente conhecido como Adventure. Mesmo não sendo considerado um RPG, o jogo possui enormes influências do mundo fictício criado pelo escritor J.R.R.Tolkien, com elfos, trolls e anões presentes no jogo.

Os RPGs também evoluíram, absorvendo em sua fórmula os antigos role-playing games de mesa, em que cada participante representava uma personalidade e construía uma narrativa própria no decorrer da partida. Mesmo assim, dado os limites tecnológicos da época, a liberdade de criação dos jogadores era muito limitada.

¹ Colossal Cave Adventure; jogo para PDP-10, desenvolvido pelo programador William Crowther, lançado em 1976

Contudo, já no final dos anos de 1980 com o desenvolvimento de sagas como Final Fantasy² e Phantasy Star³, houve uma enorme melhoria gráfica no que diz respeito a visualização dos personagens, dos lugares e dos monstros.

Com o aumento da capacidade gráfica dos computadores e a popularização do gênero RPG, os consoles caseiros puderam experenciar grandes jogos que valorizavam a narrativa, com seus enredos complexos e grandes reviravoltas.

Aqui podemos citar games como *Day of The Tentacle*⁴, *The Dig*⁵, *Maniac Mansion*⁶, jogos os quais tinham um grande foco na narrativa ao mesmo tempo que forneciam certa interação do jogador com o personagem.

Estes jogos, por conterem grandes quantidades de informações, diálogos complexos e possibilidades de desenvolvimento variado do enredo, necessitavam de bastante espaço de disco para armazenar todas as informações. Assim, os graphic adventures eram comumente vistos em consoles capacidade de leitura de CDs.

O próprio Hideo Kojima, famoso pela saga *Metal Gear Solid* e produtor do game *Death Stranding*, iniciou sua carreira escrevendo contos em jornais do Japão, sonhando em um dia se tronar diretor de filmes. No mercado de jogos eletrônicos, muito de seu sucesso vem dessa sua capacidade adquirida de construir narrativas bem estruturadas.

É valido citar que, alguns dos jogos focados na construção narrativa, geralmente utilizam-se puzzles para potencializar a jogabilidade e a interação com o jogador. O exemplo mais famoso talvez seja a série *Portal*⁷, que apresenta um gameplay comum a jogos de ação, mas não conta com enfrentamentos diretos, entregando uma narrativa com, basicamente, complexos e diversos puzzles para se resolver.

Outro jogo com característica interessante é *Silent Hill: Shattered Memories*⁸, que se afasta do padrão “ação-aventura” da série, pois não possui um sistema de batalha, mas apenas de fuga, tendo grande foco nos puzzles para desenvolver a

² Final Fantasy; saga desenvolvida pela Square Enix, lançado em 1987

³ Phantasy Star; saga desenvolvida pela SEGA, lançado em 1988.

⁴ Day of The Tentacle; jogo para DOS, desenvolvido pela LucasArts, lançado em 1993.

⁵ The Dig; jogo para PC e Macintosh, desenvolvido pela LucasArts, lançado em 1995.

⁶ Maniac Mansion; jogo para Commodore 64, desenvolvido pela Lucasfilm Games, lançado em 1987.

⁷ Série Portal; jogos para Windows, XBOX 360 e Playstation 3, desenvolvidos pela VALVE tendo seu primeiro jogo lançado em 2007.

⁸ Silent Hill: Shattered Memories; desenvolvido pela KONAMI, lançado em 2009 para plataformas variadas.

história. Aqui, é valido citar, que o jogo ainda inova ao transformar não somente a narrativa, mas também o ambiente, ao passo que o comportamento psicológico do personagem se altera.

1.3. Action Games

Assim como na narratologia, o estudo sobre ludologia também data de décadas anteriores à era dos jogos digitais. Tal vertente tem como seu idealizador Johan Huizinga, historiador do início do século XX e famoso escritor do livro intitulado *Homo Ludens*.

Nesse livro, Huizinga (2007) define que o jogo, mesmo o não digital, está intrinsecamente ligado a cultura de um povo tendo sua própria expressão cultural. Para o autor “o jogo é um elemento tão antigo na história da humanidade que o leva a ser questionado como um elemento natural ou cultural da espécie”.

Sendo competitivos ou não, educacionais ou não, se conectando a expressões artísticas poéticas e/ou filosóficas, os jogos não podem ser necessariamente limitados por elas e apesar de trazerem riquezas nas experiências de jogar, se estabelecem como jogos por si só.

O autor ainda acrescenta que “a existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização ou a qualquer concepção do universo” (HUIZINGA, 2007, pg.32)

Dito isso, notamos que os ludologistas veem os jogos digitais como mídia cultural, constituindo-se em sua maioria por jogos que se expressam pelas suas mecânicas e pela sua competitividade.

Pac-Man⁹, jogo ícone na indústria, coloca o protagonista dentro de um labirinto sem quase nenhuma contextualização e oferece uma jogabilidade que gira em torno do jogador somente fugir e sobreviver. Space Invaders¹⁰, apesar de ter como base conceitual e estética os monstros da mitologia “lovecraftiana”¹¹, constitui-se em torno

⁹ Pac-Man; jogo originalmente para arcade, desenvolvido pela NAMCO, lançado em 1980.

¹⁰ Space Invaders; jogo originalmente para arcade, desenvolvido pela Taito Corporation, lançado em 1978.

¹¹ Subgênero da ficção de terror que enfatiza o horror cósmico do desconhecido criado pelo escritor Howard Phillips Lovecraft.

da capacidade do jogador em proteger a base do monitor, sem nenhum pensamento profundo de terror e sobrevivência a uma invasão da terra por alienígenas.

Esses jogos normalmente colocam ênfase em uma jogabilidade fluída e principalmente na competitividade, chamando a atenção e sendo responsáveis por enormes mudanças na indústria.

A Nintendo, por exemplo, foi a primeira empresa tradicional na produção de games a ter sucessos após a crise na venda dos consoles na década de 1980. Jogos de plataforma e ação, como Mario¹², Metroid¹³ e Zelda¹⁴ fizeram um enorme sucesso gerando milhões de cópias vendidas. Sonic, personagem criado pela empresa SEGA, foi também por muito tempo aclamado e considerado a maior concorrente sobre esse domínio “nintendista”¹⁵.



Figura 3. Nintendo e Sega, e seus respectivos “mascotes”; Mario e Sonic. (Fonte: <https://mundo-nipo.com/tecnologia-e-ciencia/02/12/2018/disputa-historica-entre-sega-e-nintendo-ganhara-serie-de-tv>)

Estes jogos, apesar de apresentar uma história como pano de fundo para as aventuras dos heróis, tinha como fator determinante para a escolha dos jogadores

¹² Mario; jogo originalmente para Famicom, desenvolvido pela NINTENDO, lançado em 1985.

¹³ Metroid; jogo originalmente para Famicom, desenvolvido pela NINTENDO, lançado em 1986.

¹⁴ Zelda; jogo originalmente para Famicom, desenvolvido pela NINTENDO, lançado em 1986.

¹⁵ Neologismo usado pra quem tem por preferência jogos de vídeo game da companhia Nintendo.

suas jogabilidades fluídas, assim como seu design inovador, sendo considerado o enredo um item meramente cosmético. Tais jogos de ação, começaram a estimular a competitividade entre jogadores, sendo catalisadores que levariam a indústria a outro patamar, os *E-sports*.

Os “*E-sports*” ou também chamados de “ciberesportes” são basicamente competições onde um ou um grupo de indivíduos e jogadores profissionais disputam um torneio entre si. Por mais que as primeiras competições a se popularizarem terem sido de jogos de luta, como Street Fighter¹⁶, atualmente os estilos com maior popularidade nesse tipo de competição são MOBAs (siglas para Massive Online Battle Arena¹⁷, como o jogo League of Legends¹⁸) e FPS (siglas para First Person Shooters¹⁹ como Counter Strike²⁰ e Call of Duty²¹), mas também ocorrendo, em menor escala, para RPGs como Pokemon GO²², no qual existe um sistema de batalha entre jogadores.



Figura 4. Estadio lotado durante eventos de League of Legends (Fonte: <https://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/3533/opinion/esports-sao-esportes>)

¹⁶ Street Fighter; jogo originalmente para arcade, desenvolvido pela CAPCOM, lançado em 1987

¹⁷ MOBAs; sigla para “multiplayer online battle arena” (tradução literal – arena de batalha para múltiplos jogadores online)

¹⁸ League of Legends; jogo online para Windows e macOS, desenvolvido pela Riot Games, lançado em 2009.

¹⁹ First Person Shooter; gênero de videogame centrado em armas de fogo e outros combates baseados em armas sob uma perspectiva de primeira pessoa.

²⁰ Counter Strike; jogo originalmente para Windows, desenvolvido pela VALVE, lançado em 2000.

²¹ Call of Duty; jogo originalmente para PC, publicado pela Activision, lançado em 2003.

²² Pokemon GO; jogo para IOS e Android, desenvolvido pela NINTENDO, lançado em 2016.

A popularidade desses tipos de competições não ficou apenas restrita as mídias alternativas voltadas somente aos videogames, mas atualmente disputam espaço na grade de programação de canais de TV como ESPN que transmite no Brasil, o evento CBLol²³ sediado em arenas esportivas como Allianz Parque, estádio de futebol do time Palmeiras, na cidade de São Paulo. Essa gigantesca popularização se mostra como grande indício de que jogos podem se manter de forma eficiente tendo pouco ou nenhum aspecto narrativo ou artístico em seu modo operante.

1.4. Action-Adventure Games

Tanto os estudos narratológicos, quanto os ludológicos foram fortemente debatidos nos anos de 1990 e início de 2000. Mas atualmente parece se dar luz há um consenso no qual os dois pensamentos não se anulam mutuamente, e que inclusive existe caminhos para unir o melhor dos dois.

O gênero, que foi chamado de Action-Adventure (tradução literal – ação e aventura) combina uma história intricada bem desenvolvida e que se apresenta com uma jogabilidade em alto nível. Inclusive é nesse gênero, que as milionárias indústrias de games se destacam.

Como exemplo, a produtora *Naughty Dog* nos apresentou duas franquias: *The Last of Us*²⁴, e *Uncharted*²⁵, trazendo personagens com complexas personalidades, motivações reais e implicações morais dignas de análise. O reboot da franquia *Tomb Raider*²⁶, publicado em 2014, pela produtora Square Enix, foi remodelado de um *adventure-plataformer* com rígida e complicada jogabilidade para um *action-adventure* de jogabilidade fluída, com gráficos cinematográficas e um desenvolvimento progressivo da protagonista em questões de profundidade e caráter.

GTA V, jogo produzido pela desenvolvedora Rockstar, criou um mundo aberto orgânico e vívido, que existe para ser palco tanto de uma narrativa bem escrita e desenvolvida quanto para os jogadores que só querem espalhar o caos pelo mapa do jogo. Ainda que seu desenvolvimento tenha custado 268 milhões de dólares, trouxe

²³ CBLol; siga para “campeonato brasileiro de league of legends”

²⁴ The last of us; jogo originalmente para PlayStation 3, lançado em 2013.

²⁵ Uncharted; jogo originalmente para Playstation 3, lançado em 2007.

²⁶ Tomb Raider; série de jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos e filmes lançados em 1996.

retorno financeiro de 815,7 milhões de dólares nas primeiras 24 horas de distribuição²⁷.

Por último, *Death Stranding*, que entendemos ser um divisor de águas, não fica atrás e talvez tenha a definição mais literal do que *action-adventure* game representa, um game com narrativa complexa e detalhada, mas que tem grande parte do seu eixo narrativo amparado através de suas mecânicas simples.

Aqui, ao integrar a narrativa e *gameplay*, o jogador tem mais elementos e recursos para aprender e usufruir no jogo e mais matéria-prima para construir seu conhecimento sobre aquele universo. Formando-se também até uma nova base para análise dos videogames, não apenas centrados em aspectos do *gameplay* ou apenas centrados em aspectos da narrativa, como visto no debate ludologia versus narratologia, mas uma análise em que os dois elementos são condição essenciais para a compreensão na totalidade.

²⁷ FONTE : <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/77968-gta-v-5-produto-entretenimento-caro-historia-valeu-pena.htm>

2. O JOGO DEATH STRANDING

Entendendo que nem todos os jogos, para assim serem chamados, precisam ser baseados em princípios narrativos, o presente trabalho foca em se aprofundar em características de apenas um, no qual esse caráter é extremamente relevante e complexo, o jogo *Death Stranding*.

O game é pautado pela autoria de uma das maiores mentes criativas desse mercado, o designer japonês e ex vice-presidente da *Konami Computer Entertainment Japan*, Hideo Kojima, responsável por uma das franquias mais aclamadas dos videogames, Metal Gear Solid. No game *Death Stranding*, Hideo Kojima, propõe uma nova forma de entendermos e nos relacionarmos com o mundo aberto. Aqui o instrumento narrativo é utilizado para preencher um vazio e distópico mundo pós-apocalíptico, que pode ser considerado como um importante personagem durante a jornada.

A escolha do game se deu, em parte, devido a seu respectivo impacto na indústria, mas também por representar uma forma distinta de mundo aberto, que quando colocado lado a lado com outras franquias do gênero expõe ao mesmo tempo características semelhantes, mas também particularidades, o que torna a experiência diferente e única.

Nesse contexto, também é valido citar que, a versão analisada neste trabalho foi a de Playstation 4, uma vez que *Death Stranding* é um jogo exclusivo dessa plataforma. No quesito instrumental controladores, botões e a disposição de telas são semelhantes a de outras games que se amparam na utilização do controle *dualshock*²⁸, do PlayStation 4 e das características sensoriais que esse equipamento oferece.

2.1. O Título do game

O título do game faz referência a um fenômeno que de fato ocorre no mundo real, e que afetam apenas animais cetáceos (baleias e golfinhos).

²⁸ Controle Dualshock 4; linha de gamepads vibrativos produzidos pela Sony para consoles de videogame.

Esse fenômeno é entendido como uma forma de encalhe em massa desses animais em encostas e praias. Ao encalhar, esses animais morrem lentamente e em conjunto, ao desidratar e colapsar sobre o próprio peso durante a maré-baixa.

Oceanógrafos e biólogos tentam explicar a situação, mas ainda não existe uma resposta definitiva. Esse fenômeno é então chamado de *Death Stranding* ou *Cetacean Stranding*.

É valido citar que entre das teorias mais controversas sobre a causa desse evento é que, quando um desses animais entra em estado de intenso incômodo, o estresse é compartilhado como uma tipo de sinal entre o grupo, fazendo com que os demais sigam o indivíduo problemático até encalharem, causando a morte de um coletivo por causa de um distúrbio individual.

Já no game *Death Stranding* (2019), cujo título alude este fenômeno natural tem-se, nos primeiros materiais midiáticos promocionais, o título do game pairando sob uma encosta repleta pelos cadáveres de animais cetáceos. O que dá o tom do que estaria por vir duramente o enredo.



Figura 5. Imagem promocional divulgada antes do lançamento do jogo (Fonte: <https://www.dsogaming.com/news/death-stranding-september-24th-update-adds-dlss-2-1-ultra-performance-mode/>)

2.2. O Enredo

Death Stranding conta a história do portador Sam Porter Bridges e sua jornada da Costa Leste até a Oeste dos antigos Estados Unidos da América, aniquilados por misterioso evento que dá nome ao jogo.

Ambientado em um indeterminado futuro próximo, nos encontramos em um mundo em ruínas, mas altamente tecnológico, e que ainda faz alusão a aspectos da nossa era.

Logo no início nos é dado a premissa de que o mundo estava inteiramente conectado à internet, cada pessoa, cada cidade, cada país. Porém, ao invés da humanidade se tornar mais unida do que nunca, as pessoas ficaram mais distantes umas das outras, não querendo fazer parte de um coletivo e preservando assim suas próprias individualidades (algo não muito diferente do mundo em que vivemos hoje).

De repente, sem aviso, o *Death Stranding* aconteceu. Uma série de misteriosas explosões simultâneas ao redor de todo o mundo, devastando o planeta e reduzindo civilizações inteiras a nada. Inicialmente todos pensaram se tratar de um imenso ataque terrorista de escala global, mas logo descobriram que não havia sido isso.

Nas imensas crateras que surgiram pelo mundo, nenhum traço de radiação foi encontrado, muito menos escombros. Tudo o que havia explodido havia desaparecido.

Logo após esses acontecimentos, uma nova substância surgiu no mundo, o Quiralium, uma substância em forma de cristais que misteriosamente possuem a forma de mãos humanas. Essa substância transformou o mundo por completo.



Figura 6. Representação gráfica dos cristais de Quiralium, que tem formatos de mão humanas
(Fonte: <https://www.gamerevolution.com/guides/614258-death-stranding-farm-chiral-crystals>)

O Quiralium se espalhou por todo o mundo, principalmente nas nuvens, o que deu origem à *Timefall* (chuva temporal), uma chuva que acelera o tempo de tudo o que toca.

Tudo o que é tocado pela chuva envelhece rapidamente, humanos se tornam idosos, construções se deterioram e colapsam, cidades desaparecem em instantes. Com isso, toda a geografia do mundo foi transformada, com novas montanhas e rios surgindo, retrocedendo o mundo, antes populado por colossais cidades, à uma nova terra selvagem. E se a terra se transformou, os céus se fecharam para a humanidade, pois, por culpa do Quiralium, nenhuma aeronave consegue voar, e nem mesmo conexões com satélites podem ser feitas.

Além disso, após esta devastação, o mundo dos vivos e dos mortos (chamadas no game de “praias”) se colidiram, e entidades misteriosas conhecidas como BTs (*Beached Thing* – Coisa Encalhada na Praia, em tradução-livre) rondam o mundo externo por meio de chuvas temporais, e ao entrarem em contato com um humano, causam uma obliteração - uma imensa explosão que desaparece com tudo ao redor, deixando somente uma cratera coberta de alcatrão. Se não fosse suficiente, quando alguém morre e seu corpo começa a necrosar, o cadáver causa uma nova obliteração e se transforma em um novo BT, aumentando ainda mais os riscos de novas obliterações, alterando constantemente a superfície da terra.

Dessa forma, os vestígios de população restante se abrigaram ou em grandes cidades arruinadas, ou em abrigos menores. O país estava fragmentado e as pessoas com medo se isolaram no subterrâneo, estocando provisões para si próprias, vivendo assustadas e com receio do que pode haver além de quatro-paredes.

Nesta versão fictícia e pós-apocalíptica dos EUA surge uma organização governamental chamada *BRIDGES* (tradução – pontes), que tem o objetivo de reunir este país fragmentado através da conexão de *strands* (que em inglês significa tanto praia quanto corda, cordão).

Estes *strands* vão permitir às pessoas tenham acesso à chamada rede quiral. Esta rede, interconectada, viabiliza o tráfego de informação, conectando cada vez mais pessoas isoladas e permitindo que elas saiam de sua clausura.

Mas até isso acontecer, a sociedade com medo depende de entregadores como Sam ou Fragile, capazes de ao menos sentir a presença das entidades BTs, para trazer itens básicos — ou nem tão básicos — de um lado para o outro das regiões do antigo país.

No início é dado a entender que nosso protagonista, em particular, passou os últimos anos isolado do resto do mundo, apenas cumprindo contratos e entregas.



Figura 7. Protagonista do jogo Death Stranding; o portador Sam Porter Bridges. (Fonte: <https://ptanime.com/amp/death-stranding-novo-video-revela-data-de-lancamento>)

Isso muda, porém, após um pedido da presidente dos EUA - atualmente chamado de UCA, de *United Cities of America* - e mãe de criação de Sam, Bridget Strand, que lhe dá como missão atravessar o território continental e unir as cidades e abrigos por meio da organização *BRIDGES* e da rede quirral.

Na história Sam também deve resgatar a filha de Bridget, que está presa na costa oeste após uma primeira missão fracassada da *BRIDGES*.

Durante esta jornada, Sam encontra outras figuras, de *Fragile* e sua companhia; *Fragile Express*, passando por terroristas com intenções ocultas como Higgs, e as figuras curiosas que compõem a organização *BRIDGES*, como Die-hardman, Mama, Deadman e Heartman.

Para auxiliar no caminho, Sam conta com a ajuda de um “equipamento peculiar” chamado de Bebê Bridges (BB). Trata-se de um bebê real que carrega consigo numa espécie de casulo artificial e fica boiando em líquido amniótico. Esse BB é utilizado principalmente para detectar BTs próximas, pois crianças que nasceram de mães em estado catatônico induzido pela chegada dos BTs são capazes de sintonizar tanto a dimensão dos vivos quanto dos mortos (praias).



Figura 8. Bebê Bridges – BB dentro da capsula de líquido amniótico (Fonte: <https://latestgameplay.com/death-stranding-breaking-records-at-being-divisive>)

Quando aparelhado ao traje de Sam o casulo do BB alerta sobre a ameaças próximas, possibilitando ao jogador escolher confrontá-las, ou contorná-la

furtivamente, visto que só percebem sua presença se o personagem fizer muito barulho.

A partir daí, de forma geral, a ação principal de *Death Stranding* consiste ao redor do processo de entregas e a integração dos diferentes pontos e ligações com a rede quiral. O objetivo de Sam, ao menos inicialmente, é o de levar carregamentos com os mais diferentes tipos de itens de um lugar para o outro, sendo recompensado ao levar em consideração fatores como tempo, trajeto e condição da carga.

2.3. Os personagens

Todos os personagens presentes no game *Death Stranding* foram criados utilizando a tecnologia de *face scanning* e contam com as faces e expressões de diversos atores reais e famosos. Podemos citar;

- Sam Porter Bridges, protagonista: representado pelo ator Norman Reedus, famoso pela série “*The Walking Dead*”
- Bridget Strand, presidente das UCA e mãe de criação de Sam: representada pela atriz Lindsay Wagner
- Amelie Strand: apresentada inicialmente como filha de Bridget Strand: representada também pela atriz Lindsay Wagner
- Cliff Unger; antagonista: representado pelo ator Mads Mikkelsen
- Higgs, antagonista: representado pelo ator Troy Baker
- Fragile, da Fragile Express: representada pela atriz atriz Léa Seydoux
- Die-hardman, da organização *BRIDGES*: representado pelo ator Tommie Earl Jenkins
- Mama, da organização *BRIDGES*, representada pela atriz Margaret Qualley)
- Deadman, da organização *BRIDGES*: representado pelo premiado diretor Guillermo del Toro
- Heartman, da organização *BRIDGES*: representado pelo ator Nicolas Winding Refn.



Figura 9. Alguns dos personagens do jogo (Fonte: <https://www.vidaextra.com/accion/termino-espera-aqui-teneis-nuevo-e-increible-trailer-death-stranding-ahora-fecha-lanzamiento>)

2.4. Fator multiplayer

Sendo mais engajante do que parece, a princípio, as travessias ocorrem por territórios restabelecidos pela natureza, sem a possibilidade de se utilizar estradas ou caminhos fáceis de se cruzar, e assim o game logo de cara encoraja os jogadores a encontrar seus próprios trajetos.

Se há um morro ou colina no caminho, o ideal é possuir algum equipamento para ajudar na escalada, caso contrário o jogador terá que seguir por outra direção. Assim como, se existir uma parede a se descer, é necessária uma âncora ou corda para progredir neste caminho.



Figura 10. Terrenos acidentados em Death Stranding requerem determinados equipamentos para serem transpostos (Fonte: <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/207104/kojima-productions-se-alia-con-un-fotografo-experto-en>)

Conforme acontece a progressão no jogo, mais opções de estruturas são oferecidas para o jogador, como equipamentos que possibilitam a construção de pontes, torres para vigia, abrigos protetores contra as chuvas temporais etc.

A maior diferença aqui, e que atinge diretamente a narrativa do game – podendo ser considerado como a maior inovação na *gameplay*, é o fator multiplayer da rede quiral.

Ao conectar um novo ponto à esta rede, o jogador tem acesso não somente as estruturas e equipamentos instalados por ele, mas também ao que alguns outros jogadores ao redor do mundo criaram dentro de suas próprias jornadas.

Dessa forma, o jogador passa a ter acesso desde a estas estruturas que podem tornar o caminho mais fácil, até veículos utilizados previamente por seus “companheiros invisíveis” ou mesmo à cargas perdidas que podem ser encontradas e levadas para seu destino original.

Esta mecânica, além de dar à luz a um novo gênero, parece representar justamente o que Kojima pretende comunicar com *Death Stranding*; a necessidade de fortalecer os laços que unem todos no mundo, que a menor das contribuições pode ajudar alguém totalmente desconhecido, e cuja ajuda pode ser retribuída de muitas maneiras, trazendo materiais para melhorar as estruturas, trazendo alguma entrega perdida a seu local de destino, ou através de uma simples curtida.

Aqui é valido citar que, paradoxalmente e intencionalmente, referencia-se a constante busca de validação, via curtidas, não muito distante de uma mensagem que se quer ver repercutida dentro das redes sociais.

De forma geral, no mundo fictício de *Death Stranding*, as pessoas se recolheram em seus abrigos subterrâneos amedrontadas pelo mundo exterior. Aterrorizadas pela perspectiva de morrerem quando estão juntas, vivem sozinhas e isoladas. Os jogadores, no controle de Sam Porter Bridges, devem então se dedicar para que as pessoas voltem a viver juntas.

A jornada é de várias formas árdua e frustrante, mas pode ser facilitada com a ajuda de outros jogadores controlando outros protagonistas invisíveis vagando pelo mesmo cenário. Um item ou estrutura criado com os materiais é compartilhável para os outros jogador e vice-versa. Além disso, quanto mais se cria, maior a chance de que um item de outro jogador apareça na sua jornada.

Assim, semelhante ao caso das baleias e golfinhos, no qual um sinal de distúrbio individual atinge o coletivo, o jogador deve lutar para construir um sinal de união. Tal sinal visa fazer o contrário daquilo que acarreta um *Death Stranding*, impedindo as pessoas de encalhar nas praias da morte, e a partir da metáfora, fazendo com que voltem a viver juntas.

3. DETALHANDO DEATH STRANDING

3.1. O gênero mundo aberto

Nesse ponto, gostaria de fazer uma pausa em qualquer tipo de reflexão ou consideração acerca exclusivamente de *Death Stranding*. No intuito de trabalhar um pouco mais a pluralidade desse gênero, e utilizando-se de exemplos encontrados por toda a indústria e opiniões pessoas a respeitos de suas mecânicas, vamos estender essa análise, literalmente a um mundo mais amplo, o mundo aberto.

Inicia-se definindo que um jogo pode ser algo convidativo e simples ou algo complexo e reflexivo. Existem jogos que parecem esportes, com pontuação e uma ou duas mecânicas bem simples, como *Candy Crush*, que remetem, por exemplo, aos antigos Bijus e Tetris, por exemplo. Existem os multiplayers competitivos, para aqueles que gostam de uma partida rápida ou até mesmo demorada com os amigos. Existem também jogos mais experimentais como *Journey*²⁹. Jogos com foco maior na construção de seus personagens como *Life is Strange*³⁰ e *The Last of Us*³¹. E, existem os jogos cheios de possibilidades, jogos como *GTA*³² e *Assassin's Creed*³³ que te entregam um mundo enorme para literalmente brincar.

De fato, no mundo dos games existem aqueles jogadores que preferem games que se passam em lugares mais íntimos e calmos, porém existem aqueles que preferem a liberdade que jogos de mundo aberto entregam.

Isso acontece, pois, esse gênero normalmente se constitui por áreas enormes exploráveis que dão uma maior, e às vezes completa, liberdade para como o jogador realizará determinada tarefa. Diferentes de jogos lineares onde o jogador deve seguir sempre aquela rota para realizar determinada ação, jogos em mundo aberto são famosos pela não linearidade.

Essa “liberdade” pode ser segmentada pelo tipo de mundo aberto, que pode, basicamente, ser dividido em dois, aqueles em que o mundo é construído para sustentar a história como em *Death Stranding* e aqueles em que a história é construída

²⁹ *Journey*; jogo independente, desenvolvido pela Thatgamecompany, lançado em 2012.

³⁰ *Life is Strange*; jogo para várias plataformas, distribuído pela Square Enix, lançado em 2015

³¹ *The Last of Us*; jogo para PlayStation 3, desenvolvido pela Naughty Dog, lançado em 2013

³² *GTA*; série de jogos, desenvolvido pela Rockstar Games, como o primeiro título lançado em 1997.

³³ *Assassin's Creed*, série de jogos, desenvolvido pela Ubisoft, como o primeiro título lançado em 2007.

para que o jogador passe a conhecer o mundo e suas possibilidades como, por exemplo, em *The Witcher 3*³⁴ ou *The Elder Scrolls V: Skyrim*³⁵. Muitas pessoas chamam tudo de mundo aberto, mas existem diferenças enorme entre os dois.

As diferenças entre os jogos de mundo aberto são variadas, mas olhando em um contexto mais abrangente podemos separá-los de duas formas, ao primeiro chamamos de mundo aberto incremental, que é aquele que bloqueia áreas do mapa com, por exemplo, determinada habilidade ou item, em favor da narrativa.

Os games desse tipo muitas vezes não são considerados mundo aberto, pois seus mapas são separados em subáreas menores para exploração, não utilizam o “conceito” como mecânica principal, o *level design*³⁶ geralmente é mais específico e usam o mundo para apoiar a história. Aqui podemos citar: *The Legend of Zelda*³⁷, *Final Fantasy*³⁸, *Darksouls*³⁹ e *God of War*⁴⁰.

O segundo, que vamos chamar de mundo aberto inteiro, é aquele que logo de início entrega o mundo, livre para ir aonde o jogador bem entender. Aqui a história principal, geralmente, fica em segundo plano, porém o mais importante que se possa experimentar e viver nesse mundo pelo tempo que desejar.

As características desse último se distinguem bastante do anterior pois estes games normalmente proporcionam uma maior liberdade ao jogador com a oferta de uma área inteira explorável. Utilizam-se também do “conceito” como mecânica principal, o *level design* é mais abrangente e simples e utilizam-se principalmente da história para apoiar o mundo. Podemos citar aqui, *Grand Theft Auto* (GTA), *Assassins Creed*, *The Elder Scrolls*, *Mad Max*⁴¹ e *The Witcher 3: Wild Hunt*.

De forma geral, podemos notar que as grandes vantagens do primeiro são o foco maior na história, pois os desenvolvedores têm um controle maior sobre o ritmo

³⁴ *The Witcher 3: Wild Hunt*: jogo para Windows, PlayStation 4 e XBOX one, desenvolvido pela CD Project RED, lançado em 2015.

³⁵ *S The Elder Scrolls V: Skyrim*; jogo originalmente para Windows, PlayStation 3 e XBOX 360, desenvolvido pela Bethesda Softworks, lançado em 2011.

³⁶ Level design; parte do processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos. Contempla aqui os conceitos artísticos, esboços, renderizações e modelagem envolvidos na criação de level, campanhas e missões.

³⁷ *The Legend of Zelda*; jogo originalmente para Famicom, desenvolvido pela NINTENDO, lançado em 1986.

³⁸ *Final Fantasy*; saga desenvolvida pela Square Enix, lançado em 1987

³⁹ *Darksouls*; saga desenvolvida pela FromSoftware, lançado originalmente em 2011

⁴⁰ *God of War*; saga desenvolvida pela Santa Monica Studio, lançado originalmente em 2005

⁴¹ *Mad Max*, jogo para Linux, Windows, Playstation4 e XBOX One, desenvolvido pela Avalanche Studios, lançado em 2013

de aventura, o *level design* pode ser muito mais detalhado, afinal as áreas mais variadas e menores podem possibilitar exploração mesmo que em uma escala menor que do mundo aberto inteiro, e essa “individualidade” de cada uma dessas áreas muitas vezes acaba causando sensações muito mais memoráveis.

A grande desvantagem é que, como o jogador vai “abindo” o mundo com o passar da aventura, quando a história se aproxima do fim e vai alcançar o clímax que veio construindo até o momento, o jogador se vê na possibilidade de retornar para todas as outras áreas do jogo, o que pode arruinar a construção da narrativa e o andamento da aventura.

O mundo aberto inteiro, por outro lado, pode ser um mundo muito maior como uma quantidade enorme de horas e conteúdos adicionais para aproveitar. Sendo bem construído, como caso de *The Witcher 3*, além de lugares memoráveis o jogador tem a possibilidade de conhecer personagens e histórias até mesmo culturas diferentes, tudo isso praticamente vivendo no mundo bem realizado.

A grande desvantagem é quando esse mundo enorme não tem potencial nenhum, com horas de conteúdo repetitivo e sem fundamento. O mundo aberto inteiro também sofre na hora de entregar a história. As diversas possibilidades podem arruinar o sentimento de urgência. Por exemplo, em *The Witcher 3* o personagem Geralt de Rívia está desesperado procurando pela resolução de uma crise qualquer, mas sempre pode parar por horas para jogar um jogo de tabuleiro (Guenji) em uma taverna qualquer.

Nesse ponto, *Death Stranding* pode ser visto com um divisor de águas não se encaixando perfeitamente a nenhum destes dois tipos de mundo, mas com uma tendência ao mundo incremental. O game oferece um mapa enorme, vazio na sua essência, mas cheio de pequenas interações e escolhas. Esse mapa é dividido em áreas inexploráveis em um primeiro momento, mas cada unidade ou subárea é maior do que a totalidade dos mapas de muitos jogos desse gênero. O level design conta com um caráter cinematográfico, e por mais que seja para representar duas ou três paisagens distintas e repetitivas na sua essência, o nível de detalhamento tanto no macro quanto no micro impressiona pela estética de sua construção.

Death Stranding utiliza o mundo aberto para apoiar a narrativa, quase que como um personagem durante a jornada, e a isso amarra-se um dos maiores “conceitos” por de trás de uma mecânica de mundo aberto: o ato de caminhar. Mas pausemos

aqui as análises específicas sobre conceitos, pois elas serão retomadas mais para frente, quando formos definir *gameplay*.

O fato é, que com a evolução tecnológica da indústria dos games cada vez mais se vê franquias famosas explorando as ideias de mundo aberto ou, até mesmo novas franquias completamente dedicados a esse conceito.

A tendência de jogos de mundo aberto explodiu com o lançamento de GTA 3 - game publicado pela Rockstar Games, lançado em 2001 e que vendeu mais de 17 milhões de cópias. O sucesso foi tão estrondoso que praticamente todas as distribuidoras voltaram os olhos para essa “nova” possibilidade.

Para ilustrar, foi, de certa forma, o que aconteceu com franquias como *DOOM*, de 1994, onde a quantidade de jogos tentando copiar a fórmula do FPS (*First Person Shooter* – tradução para jogos de tiro em primeira pessoa) para ganhar dinheiro em cima do sucesso do jogo foi absurdo. Assim, naquela época, algumas franquias até interessantes foram surgindo dessa “cópia”.

Enquanto as empresas que pegaram jogos de tiro como *DOOM* evoluíram sua fórmula, as empresas que pegaram a forma de GTA jamais alcançaram a Rockstar em termos de qualidade.

A partir da popularização do gênero, podemos citar diversos exemplos de casos. Por exemplo, um mundo aberto que não funcionou muito bem é o da série de jogos Arkham do Batman.

*Arkham Asylum*⁴² é um jogo de mundo aberto incremental, onde as diversas áreas são pequenas, mas igualmente memoráveis e por isso a história pode ser contada de uma forma rápida e focada. Os *gadgets*⁴³ famosos do homem morcego não servem simplesmente para lutar, mas servem também para progredir no mundo. Até mesmo as charadas do Ridller (coletáveis) fazem parte do universo e contam um pouco mais da história do game.

Com *Arkham City*⁴⁴, segundo jogo da franquia, tudo ficou maior, oferecendo agora alguns quarteirões para explorar, o que acaba diferenciando a forma como a história é conduzida. Aqui não há mais um sentimento de urgência no que Batman

⁴² *Arkham Asylum*; jogo originalmente para Playstation 3, XBOX 360 e Windows, desenvolvido pela Rocksteady Studios, lançado em 2009.

⁴³ Gadgets; tradução literal do inglês para dispositivos ou aparelhos.

⁴⁴ *Arkham City*, jogo originalmente para Playstation 3, XBOX 360 e Windows, desenvolvido pela Rocksteady Studios, lançado em 2011.

deve fazer. Não importa quantos reféns estão prestes a serem mortos sempre dá tempo para parar e pegar mais uma ou duas estátuas do Ridller.

No primeiro game esses “coletáveis” estavam presentes também, mas o ponto está em como o jogo apresenta esses itens dentro da história. Em *Arkham Asylum* cada um dos *puzzles* foi preparado para mexer com a cabeça do homem morcego reforçando a ideia geral do jogo. Já em *Arkham City* estão espalhados em cima de prédios e lugares escuros meio que de qualquer jeito.

Além disso, em *Arkham City*, o combate superpremiado da série trocou seus lugares claustrofóbicos lotados de inimigos para as ruas da cidade de Arkham, onde o jogador pode sempre escolher virar as costas e correr se algo não der muito certo. O jogo também trouxe dezenas de gadgets novos e jeitos diferentes de acabar com inimigos, mas nem todos são necessários para o progredir da história.

É valido citar aqui que não se pode afirmar que um é melhor que o outro ou que todos os jogos desse gênero devam ser de mundo aberto incremental, pois além desta escolha ser algo pessoal, isso com certeza varia de jogo para jogo. GTA 5⁴⁵, por exemplo, precisa que a cidade seja explorável para passar a liberdade que os personagens têm no mundo em que vivem, ao mesmo tempo oferecendo limitações que também fazem sentido ao universo.

Por outro lado, um exemplo de um ótimo mundo aberto inteiro é *Skyrim* que faz parte da série *The Elder Scrolls*. Aqui a narrativa do jogo serve basicamente para fazer o jogador começar; “vá até tal cidade” e pronto, daí em diante o controle da aventura é do jogador, e não precisa ser memorável. Grande parte das pessoas nem sequer terminou a missão principal, mas tem mais de 100 horas de *gameplay*. Isso representa um mundo bem construído que não precisa de milhares de baús coletáveis e missões repetidas para ser completo.

Este pode ser um indício de que se a premissa do jogo não comportar a ideia do mundo aberto como seu mais importante fundamento, talvez não haja a necessidade de ser aberto.

É valido citar que, um argumento de venda muito usado pelos desenvolvedores de games, hoje em dia, é o tamanho do mundo aberto, onde cria-se um universo inteiro “para você explorar com infinitas possibilidades”.

⁴⁵ GTA 5, jogo originalmente para Playstation 3 e XBOX 360, desenvolvido pela Rockstar Games, lançado em 2013.

O resultado dessa ação desesperada é uma leva enorme de mundos abertos bem construídos, em seus aspectos tecnológicos, mas vazios em suas essências.

Utilizando como exemplo *Assassin's Creed Syndicate*⁴⁶ que se passa em Londres, temos como cenário uma cidade incrível, bem fiel à época que o jogo se passa. A construção visual da cidade é impecável, a arquitetura e as ruas são muito bem detalhadas, o som ambiente é incrível e até os pubs são interessantes. Mas isso é tudo.

O mapa é dividido em distritos e o objetivo do jogo é derrotar a gangue líder em cada um desses distritos. Em cada uma destas pequenas áreas existe uma quantidade ofensiva de baús e outras atividades que não agregam em nada, o jogador se vê por horas após horas completando essas pequenas atividades repetitivas.

Nesse contexto seria muita mais interessante se ao invés de se criar a cidade inteira, dividir ela em blocos e que cada um deles fosse minuciosamente construído para comportar uma ou duas missões de assassinato, com diversas rotas e possibilidades de se aproximar do alvo e, ao mesmo tempo, injetando algum conteúdo extra que faça sentido dentro do universo do jogo.

Com um *level design* bem construído cada um desses blocos poderia ser, a sua maneira, memorável. Alguns outros exemplos de games que seguem essa linha são *Dishonored*⁴⁷, *Hitman*⁴⁸ e *Deus Ex*⁴⁹.

Outro game que pode ser citado para ilustrar ainda mais esse processo de subutilização do conceito de mundo aberto é o game *Mad Max*.

As mecânicas por trás da aventura são bem elaboradas, o combate, a ação ao volante, os *upgrades* e até algumas *quests*⁵⁰ ou *sidemissions*⁵¹ são muito bem pensadas. Porém, o jogo é mais um mundo aberto dividido em grandes áreas, que se

⁴⁶ Assassin's Creed Syndicate; jogo para Playstation 4, XBOX One e Windows, desenvolvido pela Ubisoft, lançado em 2015.

⁴⁷ Dishonored; jogo para Playstation 4, XBOX One e Windows, desenvolvido pela Bethesda Softworks, lançado em 2012.

⁴⁸ Hitman; jogo para variadas plataformas, desenvolvido pela IO Interactive e Square Enix Montreal, lançado inicialmente em 2000.

⁴⁹ Deus Ex; jogo para variadas plataformas, desenvolvido pela Ion Sotrm e Eidos Montreal, lançado inicialmente em 2000.

⁵⁰ Quests; missões em que um jogador ou vários jogadores resolvem enigmas ou tarefas para receber uma recompensa. Podendo se dinheiro virtual, algum item, acesso a alguma área ou simplesmente para diversão.

⁵¹ Sidemissions; Uma missão dada ao jogador que não tem relação direta com a história ou com a campanha principal do jogo.

subdividem em pequenas áreas cheias de missões e tarefas repetitivas representadas por “bolinhas” em um mapa.

O jogo tenta bloquear certas áreas do mapa com habilidades e itens, a mesma ideia do mundo aberto incremental. Mas, depois de completar as ditas “bolinhas”, o jogador é obrigado a fazer mais uma missão principal para história progredir, o que abre mais uma área dividida em várias outras pequenas áreas com mais centenas de “bolinhas”, caracterizando um game design ruim.

É fato que você não precisa completar todas as “bolinhas” para terminar a história, porém dessa forma o jogo vai acabar em poucas horas, sem contar que mais da metade delas vai ser atravessando o mundo vazio e sem sentido.

Outro ponto, que em minha opinião é um problema ainda maior, é que o conteúdo interessante está bloqueado atrás dessas “bolinhas”. O melhor carro, as partes mais fortes, os equipamentos, as roupas, os melhores upgrades, basicamente te obrigam a completar as “bolinhas”.

Acredito que se os produtores dividissem o mundo em áreas menores e bem criadas, mesclando combate com algumas seções de carro e o atravessar dessas áreas fossem guiados pela história, muitas cenas memoráveis poderiam ser criadas em momentos específicos da história, e diferentes habilidades poderiam ser liberadas para controlar melhor a progressão da aventura.

Um último exemplo de um bom mundo aberto é *Metal Gear Solid: The Phantom Pain*⁵², jogo do mesmo criador de *Death Stranding*, Hideo Kojima, que traz um mundo aberto com a liberdade de se aproximar de cada uma das bases e lugares especiais das missões de uma forma diferente. Nesse game, o mundo não existe para brincar e colecionar caixinhas de dinheiro, ele está lá para apoiar a narrativa, dando uma liberdade maior que dos antigos jogos da série, que basicamente entregavam a história em pequenas partes.

Agora existe uma noção de estratégia, de preparação e de posicionamentos para resolver um problema, justificando o mundo aberto e aproveitando a construção do ambiente ao redor para não só suportar a narrativa, como também entregar uma experiência que verdadeiramente aproveita conceito de mundo aberto.

⁵² Metal Gear Solid: The Phantom Pain, jogo para plataformas variadas, desenvolvido pela Kojima Production e publicado pela KONAMI, lançado em 2015.

A partir do que foi dito, podemos dizer que quanto mais controle é dado ao jogador menos controle os designers têm sobre o jogo. Embora possa-se argumentar que se jogo não dá a liberdade do jogador fazer o que bem entender, a mídia não está aproveitando todo seu potencial, vale considerar que a interatividade pode ser utilizada para criar uma conexão maior com a narrativa.

3.2. Gameplay

O *gameplay* chama a atenção por possuir características próprias de imersão e engajamento associados à ação de jogar e consequente geração de prazer desta relação. Tal prazer, no caso, advém da combinação apropriada de regras, dos desafios e das propostas de interação das quais se estabelece a estrutura básica do jogo.

Entretanto, por apresentar uma relação muito pessoal entre o indivíduo que joga e o game jogado, caracterizar tais mecânicas de jogo é subjetivo e dar um caráter científico para essas análises é uma prática extremamente trabalhosa. Essa subjetividade torna potencialmente impossível criar uma regra geral pela qual se garanta que, de fato, determinado jogo atraia o jogador e o consiga manter entretido.

Para Vannucchi (2010), por exemplo:

gameplay emerge das interações do jogador com uma determinada construção lúdica, a partir de seu envolvimento com as regras e da manipulação de suas mecânicas, por meio da criação de estratégias e táticas que constroem a experiência de jogar (Vannucchi, 2010, p.123).

De forma geral, entende-se que os jogadores, durante o ato de jogar, confrontam os aspectos do jogo a partir dos seus próprios saberes e imaginações, permitindo que cada um deles explore, participe e interprete os universos virtuais a partir de concepções próprias criadas baseadas nas semelhanças ou inversões à vida real.

Além disso, seria quase impossível analisar de forma suficiente todos os elementos particulares inseridos nos jogos de mundo aberto. Em *Death Stranding*, por exemplo, a quantidade de variações sociais e políticas, variedades de cidades, organizações, infestações de BTs, itens e equipamentos coletáveis e diversos outros elementos que estão presentes no game de modo não linear é enorme, ainda mais

com a possibilidade dada aos jogadores de experimentar cada uma dessas mecânicas em uma ordem bem pessoal.

E aqui, de certa forma, *Death Stranding* varia sob uma fórmula já bastante conhecida dos jogos de ambientação futurística, apresentando uma visão de mundo aberto com poucas telas de carregamento (*loading*) entre os ambientes, que permitindo uma imersão maior no universo do jogo do que anteriormente visto em jogos com ambientação semelhante.

Além da jogabilidade básica de “caminhar, correr, explorar e conectar”, o jogo apresenta oportunidades variadas de experimentação e vivência. Nas ambientações de mundo vasto, o avatar do jogador está inserido em um cenário visualmente contínuo, aumentando a noção de detalhamento naquele determinado ambiente. A narrativa apresentada tende a ser não linear, com objetivos e missões classificadas como “secundárias” ou *sidequests* as quais possibilitam uma exploração mais variada pelo do jogador que estiver disposto a conhecer mais sobre aquele mundo, criando diferenciais e melhorias do mundo que não seriam possíveis caso o jogador se mantivesse somente seguindo a narrativa principal do jogo.

Estas mecânicas passaram a ser características inerentes dos jogos em mundo aberto e *Death Stranding* é um exemplo válido dessas características complexas e diversas. Jogar esse game se torna uma tarefa que requer muitas horas do jogador, para este conseguir ao menos uma amostra adequada do complexo mundo ali criado. Vencer o jogo não é necessariamente o foco, mas sim explorá-lo, vivenciá-lo e descobri-lo das formas mais sui generis possíveis.

Outro ponto a ser comentado, é que os aprendizados destes mundos digitais complexos ocorrem geralmente por tentativa e erro. Utilizando-se de mecânicas específicas que encorajam o jogador a determinadas práticas, como a escolha de determinados caminhos, uso de determinada arma ou o acesso a determinadas áreas em determinados momentos do jogo. Desta forma, com o passar do tempo vivenciado dentro do mundo digital, aos poucos o jogador passa a entender como usar os equipamentos, como navegar pelo mundo, tende a reconhecer determinados lugares e inclusive vê-los como familiares, até que começa a entender e dominar mecânicas mais avançadas, controlando cada vez mais aquele ambiente.

Segunda Ramos (2006), tais atividades tem por objetivo a encaminhar os jogadores para os desafios ao se interagir com o mundo do jogo, criando sentidos ali

e gastando uma quantidade considerável de tempo e energia para o desenvolvimento de determinadas ações.

Desta forma, podemos observar que, no âmbito dos jogos eletrônicos, novos padrões de compreensão estão se estabelecendo a partir de uma interpretação individual e personalizada. Aqui o jogador se mostra uma figura mais ativa no processo comunicativo que ocorre durante o *gameplay*; ao se converter não apenas em ator de um enredo através das ações materializadas pelo avatar, mas também autor das narrativas criadas durante esse *gameplay*.

Esta percepção também permite, por exemplo, ultrapassar as concepções clássicas dos *Games Studies*, na qual os jogos eletrônicos somente são concebidos por um viés lúdico ou narrativo, e nunca de forma simultânea, levando ambas as características em consideração. Ryan; a título de antecipação no assunto; define esta abordagem com a qual se permite uma compreensão dos games de forma mais ampla, como:

[...] um ludo-narrativismo funcional que estuda como o mundo ficcional, lugar do faz-de-conta, se relaciona com o ambiente onde se joga, lugar de agência. Conectando a dimensão estratégica do *gameplay* à experiência imaginativa de um mundo ficcional, esta abordagem faz justiça à natureza dupla dos videogames. (RYAN, 2006, p.203)

O potencial narrativo então, de forma geral, está vinculado ao *gameplay* e, vice-versa; possibilitando ao jogador uma nova forma de vivência no espaço e no tempo do jogo, onde o jogador não apenas desempenha ações no mundo ficcional, mas também cria narrativas e assiste ao seu desenrolar através da materialização via avatar.

Neste sentido, Ryan (2006, p. 190) também afirma que “jogadores não são apenas agentes, mas também espectadores de seus próprios atos encenados. A experiência de se jogar um game fica, portanto na metade do caminho entre viver a vida e assistir a um filme”.

De forma geral, em *Death Stranding*, o jogador realmente “assiste ao filme” de Sam Porter Bridges ao mesmo tempo em que “vive” a vida do personagem. Segundo Sérgio Nesteriuk (2009), ao participar de narrativas nos videogames, os jogadores irão se deparar com situações completamente diferentes daquelas experimentadas pelo destinatário em outras linguagens. A principal delas é a utilização da imersão e da interatividade, via hipermídia, como ferramenta comunicacional. Ao interagir com e no videogame, o jogador altera constantemente o estado da arte do jogo, construindo

assim, seu próprio *videogame* e sua própria narrativa. (NESTERIUK, 2009, p.31 In: FEITOZA & SANTAELLA, 2009)

3.3. As regras e suas ramificações

Para Santaella e Feitoza (2009, pág. 57), “Sem regras, quaisquer jogos de quaisquer tipos, não apenas os computacionais seriam impossíveis. Todo jogo começa com um conjunto de regras que guiará os jogadores ao longo dos seus diferentes estágios, em direção a um alvo. Essa é a base que sustenta a possível estrutura e o significado de um jogo. Um jogo deve ser auto exploratório, e as regras são os elementos que desempenham essa função”.

Em *Death Stranding* tanto as regras criam novas narrativas quanto a construção da narrativa cria novas regras. Ao se cumprir ou se descumprir determinados objetivos estabelecidos pelas regras do jogo, o próprio jogador acaba criando novas possibilidades narrativas através do *gameplay*. Simultaneamente, ao se criar novas narrativas, novas regras também acabam sendo elaboradas.

Por mais que, para Caillois (1990, p.11) “todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido” e para o autor qualquer violação das regras acarretaria na destruição da atividade, os atuais jogos digitais possibilitam uma certa liberdade de criação, dado o afastamento da vida real e a aproximação com o faz-de-conta.

Um bom exemplo desta relação entre as regras do jogo e o “faz-de-conta” em *Death Stranding*, é a alteração da árvore de habilidades do jogador.

Ao cumprir os objetivos estabelecidos a partir das regras do jogo, o jogador eleva seu “nível e elo de portador”. Esses índices são mensurados a partir de mecanismos de distribuição de curtidas (*likes*). Fornecidos por outras pessoas e pelo próprio game, eles variam em quantidade dependendo da análise de sua performance em uma determinada tarefa/entrega.

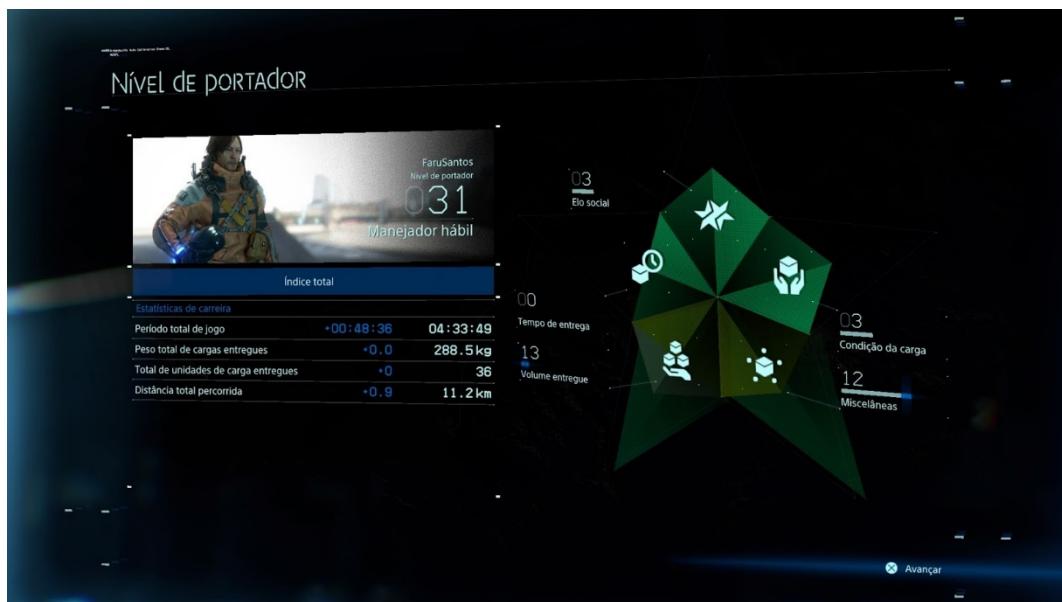


Figura 11. Nível do portador representa a “arvore de habilidades” do personagem. (Fonte: <https://www.gameblast.com.br/2019/11/death-stranding-analise-review-ps4.html>)

A quantidade de *likes* recebidas após a conclusão de uma missão ou *sidequest* são distribuídas como fator de experiência em cinco categorias distintas, desde categorias em que o herói tem menos tendência a se cansar, ou uma habilidade que aumente a capacidade de peso que pode-se carregar e o equilíbrio corporal, até categorias em que os próprios *likes* são bonificados gradualmente, tornando mais recompensador realizar contratos e aumentando a “conexão” com outros jogadores. Essa conexão, como já exposto, permite que se torne mais frequente o aparecimento de itens e estruturas de outros jogadores, e até habilite a possibilidade de pedir itens específicos, ajudando na jornada e progressivamente aumentando a possibilidade de receber cada vez mais *likes*.

Não realizar determinadas tarefas, por outro lado, diminuem a frequência potencial com que esses *likes* são distribuídos, o que influencia diretamente na quantidade de itens fornecidos no decorrer do caminho, dificultando seu percurso ao ultrapassar determinado obstáculo e necessariamente recebendo menos *likes* ao final.

3.4. Mecânicas em Death Stranding

Diferentemente da definição de regras, como conjuntos de possibilidades existentes jogo que delimitam o que é o que não é permitido, podemos entender a mecânica de jogo, pela definição de Sicart (2008), como o conjunto de elementos disponíveis para a interação e modificação do estado de jogo, a partir das ações tanto do jogador quanto dos agentes artificiais controlados pela Inteligência Artificial (IA).

Sicart também apresenta uma distinção adequada entre regras e mecânicas:

As mecânicas de jogo estão preocupadas com a real interação com o estado de jogo, enquanto as regras preveem o espaço de possibilidades onde a interação é possível, regulando também a transição entre estados. Neste sentido, as regras são modeladas após a agência, enquanto a mecânica é modelada pela agência. (Sicart, 2008)

Baseado nesses conceitos retomamos a discussão acerca do mundo incremental/inteiro de *Death Stranding* e do valor do conceito de caminhar, amarrado ao *gameplay*. E é exatamente na soma desses elementos que as longas caminhadas de *Death Stranding* ganham tanto significado.

Considerado por muitos um “*walking simulator*”, um termo que começou de forma pejorativa para se referir a jogos expressam pelas suas mecânicas, jogos estes que não exigem tanto do jogador em relação as suas interações com o mundo ao seu redor, *Death Stranding* talvez, possa ser a interpretação mais literal do termo até então.

Neste contexto, quando pensamos em simuladores, o que se vem em mente são jogos que se aprofundam em aspectos e estilos específicos tentando simular a realidade. *Flight Simulator*⁵³, *EuroTruck Simulator*⁵⁴, jogos de gerenciamento ou coisas como *Surgeon Simulator*⁵⁵.

Death Stranding, no ato de caminhar, assemelha-se aos simuladores. Controlar o personagem não é como em quase todos os jogos de mundo aberto atuais. O personagem tem peso, ele se desequilibra, ele cansa, tropeça, e pode cair.

⁵³ Flight simulator, jogo para Windows, MacOS e DOS, desenvolvido pela Microsoft, lançado originalmente em 1982.

⁵⁴ Euro Truck Simulator, jogo para PC, desenvolvido pela SCS Software , lançado originalmente em 2008.

⁵⁵ Surgeon Simulator, jogo para diversas plataformas, desenvolvido pela Bossa Studio, lançado em 2013.

Quase tudo dentro do jogo vai afetar diretamente o controle do protagonista. O sistema de peso, os itens que equipam o personagem, a forma com que o jogador o equipa, o jeito que sua carga está organizada, o bebê estranho que fica preso no peito e revela quando há “fantasmas” ao redor, chuva, vento, neve e altura. Uma carga muito pesada, por exemplo, vai deixar o personagem desengonçado, fazendo com que tenha que se equilibrar com os botões R1 e R2 para garantir que todo o peso não o faça cair para um dos lados. E sim, o jogador quase sempre vai estar muito pesado. Caminhos muito íngremes vão esgotar a resistência física mais rápido, assim como águas muito profundas também, fazendo com que a carga se perca no processo.



Figura 12. Transportar cargas por terrenos extremamente acidentados. (Fonte: <https://www.pcgamer.com/repetitive-tasks-in-big-open-worlds-are-all-i-want-right-now/>)

Essa interação mais direta entre apertar um botão e sentir a consequência diretamente em como o protagonista se move, coloca uma maior responsabilidade sobre a decisão do que levar, do que construir e como se movimentar pelo mundo.

Isso dá muito mais impacto para o simples ato de andar e se locomover entre diferentes locais, porque ao falhar em uma tarefa que tem o costume de ser automática, toda a carga que se está carregando pode ser perdida ou danificada de forma irrecuperável, resultando no fracasso da missão.

O mundano ato de uma caminhada pelo vazio é um dos aspectos que mais afetam o jogador e o mundo de *Death Stranding*. Muitos jogos do estilo usam esse vazio, conhecidos como espaço negativo, momentos entre o ponto A e B, como momento de introspecção.

Mas, no vazio de Death Strading, se é forçado a tomar decisões constantes para garantir o melhor resultado possível nas entregas. Isso faz com que o jogador esteja muito mais ativo na travessia do seu mundo aberto, diferentemente do aspecto automático que vários jogos assumem, como *Red Dead Redemption 2*⁵⁶ ou *Assassin's Creed Odyssey*⁵⁷, que tem opções para o personagem se movimentar sozinho quando percorre certas distâncias, por exemplo.

Esse suposto “vazio” pode ser considerado reflexo de interações entre o jogador e personagem, resultando em movimentos às vezes mais recompensadores e até mais emocionantes, porque eles são parte essencial do looping do jogo como um todo, e não uma simples pausa para respirar entre um chefe ou a próxima missão direcionada.

Esses espaços negativos, como conceito de uso do que não está na tela, que existem em diversos jogos de diversas formas, ajudam a moldar uma experiência de mundo aberto que acaba sendo muito mais engajante que boa parte de seus contemporâneos, por quão ativo você é nessas caminhadas. E que não serve apenas para introspecção, mas para indagar ao jogador sobre qual é o seu próximo passo, literalmente.

No que tange ao jogador, as decisões são constantes, sobre como fugir ou enfrentar uma ameaça inesperada, sobre como se esgueirar pelos BTs que habitam o mundo, sobre como se proteger da chuva temporal para não desgastar completamente o equipamento ou uma encomenda, ou simplesmente tomando cuidado para não tropeçar e cair.

Em relação ao ambiente geral do jogo, o uso visual desse espaço negativo, com referências e formas claras, desde as silhuetas das montanhas, até os caminhos tortuosos indicados entre pedras, cria uma constante análise de possibilidades. E jogar é exatamente isso, uma procura de possibilidades dentro dos sistemas e do seu mundo; checar se uma montanha ou aquele rio ou aquela estrada é a melhor forma de progredir, e com toda essa análise girando em torno de um ato muito simples, caminhar.

⁵⁶ Red Dead Redemption 2, jogo originalmente para Playstation 4 e XBOX One, desenvolvido pela Rockstar Studios, lançado em 2018.

⁵⁷ Assassin's Creed Odyssey, jogo para Playstation 4, XBOX One e Windows, desenvolvido pela Ubisoft Quebec, lançado em 2018.

Então talvez o uso do termo “*walking simulator*” não seja necessariamente incorreto aqui, mas existem dezenas de elementos que compõem a definição nesse caso, camadas de profundidade que torna uma coisa mundana, uma mecânica tão interessante.

Nesse ponto, o seu sistema de progressão está atrelado diretamente às suas entregas, como as ferramentas que são ganhas, de exoesqueletos até veículos, conforme viaja de cidade a cidade e tudo o que se aprende a cada uma dessas longas caminhadas

Death Strading, de acordo com seu próprio produtor, Hideo Kojima, é um jogo sobre conexão, sobre os “nós” que são criados ao conhecermos outras pessoas, e ao explorar esse país devastado⁵⁸. Aqui, Sam Porter Briges vai abandonar equipamentos, escadas e âncoras de escalada, ou construir estruturas, tiroleses, pontes, geradores e até rodovias.

E como já citado, o fato interessante aqui, e critério da nossa análise futura na hipermídia, é que tudo o que é deixado entra em servidores e podem acabar surgindo em mundos de outros jogadores, para os ajudar no momento mais necessitado, assim como os equipamentos deixados pelos outros podem te ajudar naquela hora desesperadora.

Mas o que cria os “nós”? Usando a filosofia aplicada em *Death Stranding*, entre todos esses elementos, é caminhar. O jogo é muitas coisas, e amarra diversos conceitos para chegar em seu resultado, mas uma diferença que podemos notar com relação às produções atuais, é que *Death Stranding* não é sobre chegar, mas sim, sobre o percurso.

Neste ponto, as mecânicas engajam o jogador, quando se atém às suas viagens, e quando te possibilita a catarse de finalizar um o trajeto difícil, em conseguir escapar de uma área infestada de BTs, de encontrar aquele item descartado por alguém que te ajudou na hora da dificuldade, de perceber que a rota que você decidiu facilitou a chegada até o seu destino e de, finalmente, descansar após entregar todas as suas encomendas.

⁵⁸ FONTE: <https://psverso.com.br/noticias/death-stranding-como-o-multiplayer-do-jogo-vai-funcionar/>

4. REPRESENTAÇÃO X SIMULAÇÃO

4.1. Construção de Sensações

Nesse momento do trabalho, tendo definido algumas características do game e do gênero, inicia-se aqui uma conceituação de base teórica acerca do próprio tema e que traz ao mundo da percepção o real papel da hipermídia e da narrativa na construção do mundo aberto de *Death Stranding*.

O processo para a criação de mundos extensos em jogos, tem evoluído cada dia mais, com mundos cada vez maiores em extensões⁵⁹, chegando à centena de quilômetros quadrados, ao mesmo tempo que aumenta também o processo interativo do próprio jogador com o ambiente virtual.

Quando jogamos um jogo de mundo aberto somos bombardeados por diversas formas de interação. Essas interações, como pequenos ou grandes estímulos, contribuem para nossa imersão no mundo ali proposto.

O estímulo à navegação livre, nitidamente tido como maior característica desse gênero, implica uma certa personalização da compreensão narrativa

De acordo com Bairon (2006, p. 65), “na navegação, não vivenciamos um mundo que está ou não presente, mas a relação de nossos horizontes com os horizontes que se apresentam a nós”. Esse caráter de não linearidade, como sua principal característica, contribui para uma construção de modo gradual, e de certa forma randômica, das formas de abordar determinados acontecimentos à medida que avançamos no jogo.

Para Sergio Nesteriuk (2002)

Em uma narrativa tradicional, o autor faz escolhas sucessivas entre as múltiplas opções que se oferecem simultaneamente aos diferentes agentes narrativos. Assim, o autor vai montando uma história a partir do encadeamento de fragmentos narrativos possíveis. Se o autor decide que um personagem pega o trem das nove para a estação Jurubatuba, ele necessariamente não permanecerá na plataforma para pegar o trem das onze horas para o Jaçanã. Isto representa um direcionamento irreversível, que altera completamente a dinâmica da história.

Na hipermídia, várias alternativas imaginadas podem coexistir em um determinado trabalho, sem que haja a necessidade de se estabelecer previamente uma hierarquia que determina a predominância de uma forma sobre as demais. O usuário tem o poder de escolher se a personagem irá pegar

⁵⁹ Disponível em <https://transcendentegame.com/os-jogos-com-maiores-mapas-ja-lancados/>. Acesso em 23. set. 2020.

o trem das nove para a estação Jurubatuba ou o trem das onze horas para o Jaçanã. Em cada uma das opções escolhidas, diversas outras possibilidades poderão surgir, fazendo com que cada caminho escolhido constitua uma história e, consequentemente, uma experiência singular

Essas características nos chamam muita atenção também quando aproximadas das definições dos meios hipermidiáticos, que amparados por uma comunicação audiovisual constituem-se pela utilização conjunta de componentes visuais (imagens, desenhos, gráficos) e sonoros (música, voz, ruído, silêncio), sustentando o conteúdo exposto e o tornando mais apto a assimilação e compreensão do próprio “*storytelling*”.

Segundo Bairon (2001, pág. 43)

(...) hipermídia significa a integração, sem suturas, de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação digital”, permitindo um caráter agregado de signos, manifestados sob códigos e suportes variados em um uma nova mídia digital.

Especialmente em games com temática futurística como *Death Stranding*, dada a discrepância no avanço de certos aspectos tecnológicos com o atual, a utilização de formas representativas e sensoriais é algo determinante para possibilitar a compreensão e construção da narrativa. Formas de tecnologia avançada presentes no game, como os hologramas super realistas por exemplo, só se constituem entendíveis pelo que são, quando amparados na hipermídia, com simulacros audiovisuais do que podem vir a ser.

Além disso, os contextos cinematográficos em que esses tipos de interações acontecem ainda se apoiam em uma infinidade de recursos menores e cada vez mais complexos de notar tangivelmente, pois as formas de tecnologia visual e sonora se aproximam cada vez do natural e verossímil.

Nestes games a trilha sonora é espetacular, possuem efeitos sonoros distintos que saem das caixa de som da televisão e do controle ao mesmo tempo, os texto, os símbolos e formas sendo projetados simultaneamente, as legendas, os ruídos de fundo (como som da respiração), representação de movimentos involuntários e voluntários dos personagens enquanto parados, caminhando ou correndo, tudo isso torna uma simples cena de poucos segundos em algo de uma extrema complexidade.

Mas ao que creditar a causalidade dessa verossimilhança nestes games? Acredito que podemos creditar à atual tecnologia de ponta aplicada à hipermídia, que quando alinhadas, amplificam as formas narrativas. Além disso, normalmente, estas

narrativas por si só já são construídas a fim de possibilitar o caráter hipermidiático, onde cada evento se encaixa, ou tende a se encaixar, de forma levar aos próximos.

Hardwares e softwares trabalhando com cada vez maior capacidade de processamento, oferecem também estímulos cada vez mais fidedignos à realidade. A qualidade nas representações gráficas na tela torna a experiência mais detalhada e vívida, os aspectos sonoros são cada vez mais imersivos, a quantidade de situações e microssituações sendo processadas na tela simultaneamente os tornam grandiosos em sua completude, e tudo isso acontecendo em mapas enormes em extensão, favorecem a construção da narrativa e consequentemente de uma *gameplay* mais sólida que aproxima as representações virtuais às representações do real.

4.2. O Dualshock 4

A capacidade de processamento do console Playstation 4 é algo a se apontar como relevante para uma análise mais aprofundada, mas para não nos estendermos demais em aspectos técnicos, como o sistemas de processamento de dados, iremos focar esse tópico no equipamento em contato direto e responsável por fornecer grande parte das sensações ao se jogar um jogo, o controle *Dualshock 4*.

O controle, que funciona por sistema wireless, tem inúmeras funções. Muitas são simplesmente funções relacionadas a facilidade de acesso, mas outras atingem especificamente o *gameplay* e transformam o ato de jogar. Um dos exemplos, é a capacidade de vibração do controle em determinadas situações.

Em *Death Stranding*, para cada passo dado, em cada tipo de terreno, a vibração sentida é diferente. A sensação de peso dos materiais carregados e do próprio corpo do personagem nos diversos terrenos (terra, na água e neve), assim como a vibração excruciente na hora em que o jogador, por um deslize, cai e todas as suas cargas se espalham pelo chão, é algo que se assemelha ao real.

Essas e milhares de outras pequenas vibrações pontuais tem um caráter complementar próprio da narrativa. Por vários momentos, é como se o jogador conseguisse sentir a dificuldade em carregar tanto peso por terrenos tão acidentados e desafiadores, ou a agonia do impacto ao cair em uma montanha descendente repleta pedras retorcidas, ou sentir também a tensão e o peso de se empunhar uma

arma e atirar contra um inimigo, ao mesmo tempo que cada golpe ou tiro recebido é sentido de forma mais pesada ao passo que sua vida diminui.

Funções visuais externas ao game, graças a barra de luz de LED posicionada na frente do *Dual Shock 4* (e normalmente somente utilizadas para identificar usuários por controle), implicam certa influência imersiva extra. Especialmente quando utilizada no escuro tenta adicionar uma nova dimensão ao game, utilizando iluminação colorida para sinalizar coisas distintas que acontecem no mundo virtual.

Por mais que este não seja um fator de maior relevância durante o game essa barra, por exemplo, varia de cor entre verde, amarela e vermelho de acordo com a quantidade de vida (HP) do personagem, sendo verde uma vida completa ou quase completa, amarelo uma vida pela metade, e vermelho uma vida em estado crítico.

Exemplos de representações sonoras também não podem ser deixadas de lado nesse processo, pois se tem no controle uma caixa de som e um microfone acoplado.

Situações em que certos ruídos estão diretamente no personagem ou bem próximos a ele, como é o caso do “BB” carregado e acoplado no peito do protagonista Sam Porter Bridges durante a jornada, tem o choro, risadas ou qualquer som gerado pelo próprio *Dual Shock*, de forma simultânea a outros sons ambientais gerado pelos autofalantes da televisão.

Nesse caso especificamente, a sensação de realmente estar segurando a capsula onde o bebê se encontra é extremante vívida, visto que no caso do “BB” chorar após uma queda ou golpe, é necessário que o jogador aperte o botão que o desacopla do traje, mudando a câmera para primeira pessoa⁶⁰ e, para acalma-lo, balançar o próprio *Dual Shock* lentamente, quase que como se segurasse realmente a cápsula, sentindo o peso do chacoalhar do líquido amniótico ali dentro ao mesmo tempo em que os batimentos do “BB” se acalmam lentamente.

A sensação descrita acima pode ser observada no que Vannucchi (2010) chamou de imersão sinestésica. Vannucchi (2010, págs. 153-154) tomou de empréstimo os três tipos de imersão apontados por Ryan (2001:120-157) e os adaptou aos videogames acrescentando um quarto tipo, “especialmente relacionado às sensações corporais provocadas pelos jogos”, a imersão sinestésica. De acordo com a autora, os quatro tipos de imersão presentes nos videogames são:

⁶⁰ Perspectiva gráfica que segue do ponto de vista do personagem controlado, no qual a tela exibe o que o avatar do jogador veria com seus próprios olhos.

1. **Espacial**: o jogador compartilha o local dos acontecimentos com os personagens e/ou demais jogadores, sente-se inserido no mundo do jogo.
2. **Temporal**: o jogador acompanha o tempo do evento
3. **Emocional**: refere-se ao fenômeno do desenvolvimento de um apego pessoal aos personagens, à identificação do jogador com seu avatar no jogo. e engaja-se em descobrir o que virá em seguida.
4. **Sinestésica**: refere-se à aderência dos corpos dos jogadores aos movimentos do seu personagem, provocando reações em seus corpos sem passar pela atenção; diz respeito às sensações corporais provocadas pelos jogos.

Voltando às funções do *Dualshock*, por último, e não menos notável, o controle oferece também funções como touchpad multitoque⁶¹, botão *share*⁶², pause game e botão Playstation⁶³, que tornam mais fácil desde o rápido o acesso aos menus principais, mapas dos games, descrição de coletáveis, textos complementares, instruções das missões, ou até à funções do sistema operacional do próprio Playstation 4, como acesso à rede de compartilhamento de imagens e vídeos por *streaming*, gravados ou ao vivo.



Figura 13. Imagem do controle Dualshock 4 do PlayStation 4 (Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/05/ps4-nao-exigira-conexao-permanente-internet-confirma-sony.html>)

Todas essas e outras funções operando simultaneamente apoiam a imersão à narrativa e favorecem a solidez do *gameplay*.

⁶¹ Área sensível ao toque que realiza as mesmas tarefas de um mouse comum.

⁶² Apresenta o menu para a funcionalidade de partilha, cria uma captura de tela e guarda um clipe de vídeo.

⁶³ Acesso rápido a interface e menus principais do console.

4.3. Representações gráficas

Quando falamos em processamento de dados por hardwares e softwares, a construção visual é fator importante para delimitarmos sua capacidade. Com o avanço das tecnologias aplicada aos games, temos imagens gráficas representadas a partir de computação gráfica e/ou *motion capture*.

Esses componentes são fatores importantíssimos para a construção da narrativa em games, especialmente os de mundo aberto, onde a proposta de navegação livre nos permite vivenciar sempre o contato com novos horizontes, novos estímulos, novos personagens e novas formas de movimentação por espaços variados.

Como todos os meios que mesclam elementos visuais na transmissão de sua mensagem, os games também utilizam a linguagem audiovisual, que apresenta diversas possibilidades narrativas e corrobora na construção de interações dentro do videogame.

Em games como *Death Stranding* apresenta-se a construção de ambientes imagéticos como uma forma de interpretarmos universos culturais, com uma apropriação do próprio mundo e narrativa.

Mas esta narrativa tem seus próprios pressupostos, não contendo uma linha tão hegemônica quanto, por exemplo, a que pode ser observada no cinema hollywoodiano. As próprias possibilidades de interação criam diferentes opções de desenvolvimento da narrativa no jogo, desta forma, as maiores semelhanças com o cinema são encontradas nas chamadas *cut-scenes* – trechos em filmes, interativos ou não interativos, quase sempre presentes nos games.

Vale citar que com a alta capacidade de processamento de dados dos atuais consoles é cada vez mais difícil delimitar o que é *cut-scene* do que é *gameplay* somente pela qualidade gráfica ou interatividade, dado o fato que existem jogos sem *cut-scenes* com câmera livre e sem alteração de qualidade, ou o que chamamos de *quicktime events*, que não são nada mais que *cut-scenes* em que podemos interagir em determinados momentos, apertando botões sugeridos e “guiar” os acontecimentos.

Além da evolução na representação plástica, a *motion capture* também caracterizou um grande avanço nas representações dos movimentos. Sem essa técnica, a animação deve ser construída manualmente, especificando a posição de

cada objeto a cada instante, o que é muito trabalhoso e exigir um grande talento para criar-se, de fato, movimentos “convincentes”.

A utilização deste recurso permite ao movimento uma maior semelhança ao visto na realidade, o que auxilia para que uma cena de animação gráfica lembre um filme, ou até mesmo, pareça verdadeira.

Como visto em *Death Stranding*, esse ideal é levado ao extremo da fidelização, incluindo a parte hollywoodiana. Haja visto que todos os personagens são atores e diretores reais, representados fielmente em suas expressões e formas corporais a partir dessa técnica.

5. A NARRATIVA HIPERMIDIÁTICA DE DEATH STRANDING

5.1. A Prospecção da Ordem Narrativa

Segundo Nogueira (2008, p.14) os textos não se constituem somente por construções orais ou verbais realizadas no mundo fenomênico. Neles, as ações na vida quando representadas através de outros objetos possibilitam também a sua constituição como textos.

Para o autor textualizar (narrativamente ou ludicamente) uma ação é “romper com seu regime comum e fazer entrar na ordem do discurso abstrato”, como os filmes, os desenhos animados, os romances e os jogos eletrônicos.

Assim como na literatura os videogames também possuem uma narrativa específica, que podem se aproximar ou se distanciar da configuração das narrativas tradicionais. Nos jogos, também existe um enredo, o qual é comumente desencadeado a partir de conflitos entre os personagens protagonistas e antagonistas, e auxiliados por diversos personagens secundárias. Além disso, o enredo é também desenvolvido dentro de um espaço e tempo, podendo ser cronológico, linear, ou até mesmo psicológico, por meio de lembranças o retrocesso pelas personagens, assim como comumente representado no cinema.

A formação de espaços surreais é algo que também ganha enorme notoriedade nos jogos eletrônicos, mas é importante salientar a distinção entre as formas que os espaços podem ter. Aqui, podemos falar de um espaço incerto e mutável – como própria realidade – e de um espaço preciso e estável – como os espaços diegético e lúdico dos games.

Segundo Nogueira (2008, p. 52) no primeiro, desenrolam- se os fenômenos prosaicos e ordinários. No segundo, representam-se os fenômenos textualizados. Daí que podemos indicar, por exemplo, a sala de cinema ou o campo de jogos como espaços prosaicos de mediação, nos quais o espectador e o jogador acedem a eventos textualizados – aqueles que sucedem no interior do jogo ou do filme.

Em outras palavras, no mundo real, o espaço e os objetos são passíveis de transformações, ao passo que nos espaços lúdico e diegético se encontram em latência. Estes últimos só se transformam por meio de ações realizadas pelos leitores, espectadores ou jogadores. Em jogos eletrônico, o jogador se encontra possibilitado

de transformar os cenários e objetos em um determinado momento da ação, porém está “interferência” só é constituída a partir de uma das inúmeras atualizações que o virtual permite.

A temporalidade nos jogos também se aproxima das narrativas tradicionais sob vários aspectos. Entretanto, as narrativas tradicionais tendem a se reconstruir partindo de eventos do passado, enquanto nos jogos cumprem pelas ações do jogador, ações que determinam o futuro.

Sob esse prisma, percebe-se que na temporalidade em *Death Stranding* as ações e suas consequências conduzem o jogador para um desfecho através de “peças de um quebra-cabeça” que neste jogo, por exemplo, surgem ao término de cada capítulo/fase por meio de súbitas reviravoltas que causam curiosidade e/ou estranhamento.

Ao passo que o enredo se desenvolve, ocorrem algumas digressões nos pensamentos de Sam Porter Bridges, que se intercala entre o mundo real e o da fantasia, a partir do presente, no qual é atormentado por traumas causados pelo mundo diatópico e por pequenas digressões que o levam de volta a acontecimentos passados.

Assim, de forma geral, podemos constatar que enquanto nas narrativas tradicionais, como a literatura, a própria ordem narratológica visa à retrospecção, por meio de eventos passados retratados no texto pelo autor/escritor, o tempo nas narrativas dos games visa à prospecção à uma narrativa futura, que somente pode ser alcançada através das ações interativas do próprio jogador.

5.2. Interatividade na hipermídia

Nesse ponto do trabalho, vemos que sobre a ótica da hipermídia como multimídia navegável, o ritmo narrativo se apresenta pela ordem de interação dos jogadores com o mundo proposto, com maior volume de possibilidades e de ações interdependentes.

Segundo Moura (2002), essa linguagem é então caracterizada pelo seu “hibridismo, não-linearidade, pela manipulação e constantes atualizações, bem como pelo estabelecimento de textos e imagens em vários níveis de complexidade,

organizando as informações por suas possibilidades combinatórias, contextuais e relacionais".

As possibilidades de investigação e descoberta ('explorar as várias possibilidades e alternativas'), sistema descentrado ('as conexões se relacionam de um ponto do aplicativo para outros pontos virtuais'), relação entre conhecimento e experiências ('o navegante ou o usuário usa a astúcia, faz anotações, calcula os passos, passando em revista seus conhecimentos e os relaciona' e, dessa forma, 'aprende e apreende'), ocorrências diversificadas e contraditórias ('cada ação nega ou reorienta a primeira e corre paralelamente convergindo ou divergindo, formando uma rede complexa e inextricável'), multiplicação das possibilidades e das vivências dos tempos e espaços simultâneos e, por fim, cada desfecho ser um ponto de partida para outras bifurcações são aspectos para o estabelecimento da hipermídia. (MOURA, 2002, p.143)

Nota-se então que existem diversas níveis e formas de interatividade, e que dependendo do objeto analisado, são classificadas à medida que as consequências de nossas decisões e ações são devolvidas por nós mesmo. De acordo com Rokeby (1997, pg.67)

(...) O meio não apenas reflete, mas também refrata aquilo que lhe é dado; o que retorna somos nós mesmos, transformados e processados. Na medida em que a tecnologia nos reflete de forma reconhecível, nos proporciona uma auto-imagem, um sentido do eu. Na medida em que a tecnologia transforma nossa imagem, no ato da reflexão, nos proporciona um sentido de relação entre esse eu e o mundo vivenciado.

O interativo é, então, entendido aqui como algo que faz retornar para o sujeito suas próprias ações, transformadas pelo contato com um algo ou alguém, gerando nessa resposta, nessa reação, uma nova identificação do "eu" alterado à vivência desse processo.

5.3. Narrativa partilhada

É importante conceber os videogames não somente como ferramenta de lazer, mas também como construtos culturais que contemplam em sua concepção complexos processos de significação e interação.

Nesse sentido, Bogost (2008, p. 119) distingue os videogames "não apenas como palcos que facilitam práticas culturais, sociais ou políticas; eles são também meios em que os próprios valores culturais podem ser representados – para crítica, sátira, educação ou comentário."

O autor afirma ainda que, “[...] podemos aprender a ler os jogos como expressões deliberadas de perspectivas particulares.

Esse aspecto pode ser observado nas comunidades em volta de jogos digitais, que possibilitam o contato; antigamente dificultado pelo distanciamento geográfico; entre indivíduos ou grupos de indivíduos das partes mais remotas do mundo.

Podemos entender aqui como os mecanismos hipermidiáticos auxiliam na construção da proposta do jogo, pois essas comunidades se estabelecem a partir de uma linguagem mediadora à interface comunicacional gráfica dos videogames, como uma extensão do próprio jogo que permite a intervenção no mundo dialético.

Essa existência multiplayer e virtual de vários interlocutores que também se utilizam desse recurso, remetem, até mesmo, a particularidades ligadas a produção de uma narrativa ou conteúdo compartilhado, comum dentro dos conceitos da hipermídia.

De fato, os jogos eletrônicos, enquanto manifestações artísticas-culturais, apresentam interligadas a partilha das múltiplas representações que fazem do mundo real. As narrativas, especialmente as dos games do tipo RPG, inserem no campo de ação, por exemplo, personagens e representações culturais das mais variadas, fundadas muitas vezes em critérios fictícios, mas que remetem a outras narrativas reais, que enraizadas sob aspectos participativos e colaborativos, articulam até mesmo construções imagéticas e sonoras daquela determinada história.

Vamos tomar como exemplo os capítulos específicos de *Death Stranding* em que o jogador é levado a situações que representam eventos reais e históricos da humanidade, eventos como os campos de batalha e cidades destruídas da primeira Guerra Mundial ou as selvas da guerra do Vietnã. Aqui, o contexto é referenciado sob o caráter histórico da dominação do mais fraco pelo mais forte, do tido como civilizado contra o não civilizado, ou da opressão daquele tecnologicamente desenvolvido sobre aquele que vive em estágios sociais concebidos como arcaicos ou primitivos. Essas relações antagônicas de “cultura” durante esses encontros no jogo, explicitam representações que se aproximam em suas configurações, aos padrões de domínio reconhecidos historicamente no colonialismo ou eurocentrismo, por exemplo.



Figura 14. Antagonista Ciff Unger, em chamas, durante representação da Guerra do Vietnã.
(Fonte: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/08/death-stranding-sony-inicia-pre-venda-do-jogo-no-brasil-veja-os-precos.ghtml>)

Nota-se aqui, que as representações da história não somente acontecem por meio da literatura tradicionalmente escrita ou oral, ou através dos meios midiáticos como o cinema ou o teatro, mas ganha também espaço nos jogos digitais, mas com o diferencial de que, a partir deste suporte de discurso, o jogador é jogador, personagem e narrador, e de várias formas interage com o enredo, delimitando caminhos e posições, alterando a ação e até mesmo o desfecho.

A oportunidade de se assumir a perspectiva de um soldado, por exemplo, possibilita o jogador a observar a história pelo ponto de vista “interno” a esses acontecimentos, o que proporciona novas formas de compreender as dimensões do conhecimento dos fatos históricos ali presentes, além, claro, possibilitar novas abordagens além das quais impostas pela própria história da humanidade.

É importante salientar neste contexto, que os jogos digitais se inscrevem no âmbito do prazer e do poder, pois estimulam sensorialmente os jogadores, provocando prazer na busca pelo vencer (poder).

Bogost (2008, p. 128), ao analisar o procedimento retórico presente nos jogos eletrônicos, ressalta que os videogames contêm em suas temáticas elementos representacionais dos sistemas que compõe o mundo real, afirmando que “[...] um uso da retórica procedural é expor e explicar os modos ocultos de pensamento que frequentemente dirigem o comportamento social, político ou cultural”.

Um grande exemplo, que não pode ser deixado de lado pelo seu caráter de produção compartilhada, é a grande mensagem proposta por de trás do game *Death Stranding*, a conexão de pessoas. Essa conexão não se dá apenas a partir do enredo, em que o personagem anda de um ponto A até um ponto B para ligar um EUA devastado, mas também porque a conexão estende-se para fora do ambiente particular ao game, conectando os próprios jogadores de forma online, ao passo de influenciar na abordagem e construção da narrativa.

Essa conexão se dá a partir dos itens e construções variadas que aparecem espalhados pelas grandes paisagens durante toda a jornada. Esses itens e construções, como já explicitado no presente trabalho, advindos da *gameplay* de outros jogadores, surgem findados sob uma ótica de conexão solidária, pois se dá a partir do processo no qual quanto mais o jogador oferece desses mesmos itens através dos menus interativos, mais itens lhe são oferecidos por outros jogadores, e estes tendem a aparecer durante sua jornada. Esses itens (muitos deles escassos) facilitam a travessia de certos obstáculos, o que interfere totalmente na abordagem e no ritmo da narrativa.

Esse processo conectivo, tanto no game quanto na vida real, nos permite refletir sobre aspectos como ética, solidariedade e empatia.

De acordo com Bogost (2008, p. 136), “jogar videogames é um tipo de alfabetização. Não a alfabetização que nos ajuda a ler livros ou escrever trabalhos de curso, mas o tipo [...] que nos ajuda a construir ou a criticar o sistema em que vivemos.”

Para o autor; assim como todos os artefatos culturais, nenhum videogame é produzido em um vácuo cultural. Todos carregam as tendências de seus criadores. Videogames podem ajudar a lançar luz sobre as tendências ideológicas. Às vezes essas tendências não são intencionais e estão profundamente ocultas. Outras vezes, os próprios artefatos querem expor as tendências de seus criadores como positivas, mas o que, é claro, pode então ser lido como apoio ou oposição (BOGOST, 2008, p. 128).

Outro ponto de alta relevância desse processo digressivo é que a obrigatoriedade que o jogador possui de alcançar e conhecer o desfecho de uma jogo ou, coloquialmente conhecido como “zerar o jogo”, faz com que este entre em contato com diversos outros jogadores, buscando compartilhar informações sobre o progresso nas partidas. Aqui, por exemplo, podemos citar dicas de jogabilidade, análises de

aspectos particulares a *gameplay*, localização de coletáveis espalhados pelo mapa, localização de missões secundárias, formas de abordagens diferentes, a possibilidade de abordagens, escolhas e resultados diferentes, análises críticas (reviews) de todos os aspectos como design, interface, *gameplay*, soluções para puzzles, entre milhões de outras coisas.

A partir disso surgem diversas comunidades de jogos, segmentadas normalmente por faixas etárias e/ou gênero dos jogos. Estas compartilham textos informativos, normalmente por mídias sociais, como Facebook e Twitter, plataformas de streaming como Youtube ou Twitch TV ou suportes virtuais como fóruns de debate e blogs, possibilitando a difusão de ideias, de certa forma, pelo trabalho colaborativo.

Com o desenvolvimento dos RPGs online, que possuem milhares de jogadores simultâneos, jogar online se tornou uma parte importante do ambiente do jogo. As tecnologias de comunicação virtual permitiram o crescimento acentuado dessas redes interativas e consequentemente, a possibilidade de aproximar diversas comunidades de jogos em um nível global.

Segundo Pearce (2009):

As redes amplificam escala, progressão e alcance geográfico das comunidades de jogo, permitindo a elas crescerem em tamanho, mais rápido do que seus homólogos off-line. Esses fenômenos dão abertura para novos playgrounds criativos, não apenas dentro dos discretos espaços de jogo em rede, mas também através de intervenções no mundo real, como “realidade alternada” e “jogos amplos”, ao quais acontecem por meio de mídias múltiplas e no mundo físico; “mobs inteligentes”, interações entre grandes grupos possibilitadas por tecnologias móveis; e outras formas emergentes de jogo que borram as fronteiras entre o real e o virtual, vida cotidiana e imaginação, trabalho e brincadeira (PEARCE, 2009, p. 5-6).

No game *Death Stranding* a dificuldade e as variáveis possíveis do jogo são manipuladas ao passo que, por exemplo, os jogadores são indiretamente obrigados a colaborar com outros jogadores, criando laços (nós) sustentados sob uma comunidade virtual do jogo online.

5.4. Limites para as transformações

Como visto nos tópicos precedentes, a viabilidade de múltiplos caminhos narrativos em *Death Stranding* se potencializa a partir de vários aspectos, seja pelo modo de progressão não linearizado partir das características do gênero, ou seu

caráter colaborativo integrado ao ambiente interno e externo ao jogo ou pela fragmentação de algumas das possibilidades passíveis de interação a partir de processos digressivos ou prospetivos, o game se diferencia dos percursos lineares da leitura tradicional, principalmente através da interação com o suporte digital.

Tal interação possibilita, de fato, a geração de diferentes discursos narrativos que podem afetar completamente o sentido tomado. Porém nem sempre estes diferentes discursos desencadeiam “diferentes narrativas” sob “diferentes leituras”, pois toda essa constituição de sentido varia somente conforme os limites estabelecidos ao próprio design interativo da obra, e que normalmente se dá a partir de disparos dos algoritmos que geram novas estruturas limitantes e limitadas por uma necessidade de coerência na ordem narrativa, e que é pré estabelecida e programada pelos próprios produtores e programadores do jogo.

Em *Death Stranding*, mesmo optando-se por diferentes rotas para navegação, diferentes usos de equipamentos, diferentes abordagens a diferentes situações propostas durante a *gameplay* que surgem de forma programada ou “randômica” e que alteram as formas de contexto eixo/discurso narrativo, é imposto um certo limite de coerência, que pode ser desde objetivos obrigatórios e pré-determinados de cada uma das missões, a ordem que estas missões aparecem ou até mesmo o momento oportuno de cada uma das *cut-scences*. Esse limite se mantém basicamente o mesmo para todos os jogadores, em todos os jogos jogados, mesmo que a maior fragmentação narrativa ali presente e a possibilidade de interação representem uma certa ampliação e um certo desafio a essa coerência.

Podemos observar então, que a hipermídia mesmo possibilitando uma abertura mais concreta da obra para o jogador, pelas escolhas interativas e suas ramificações na navegação, tem na sua composição de sentido e na consequente coerência de leitura, fatores dependentes de um design que preveja uma medida certa entre o controle do autor e a liberdade do leitor na “modificação” da obra, para que o entendimento narrativo não fique comprometido.

Apresentando não somente os aspectos verbais essenciais a qualquer construção narrativa, mas também explorando a própria materialidade do meio a partir da sua utilização com recursos gráficos, sonoros, imagéticos, de dimensão cinética e sinestésica e com fragmentação de textos, ao incluir a ação do jogador

contribui para o efeito de sentido como um todo.

Porém, é valido citar que, ainda que esta interação nos games pelo acionamento dos elementos do suporte virtual aumente as possibilidades narrativas, sua relação de modificação da obra não depende única e exclusivamente desta. Como visto nos tópicos anteriores, a abertura estética a uma construção poética de enredo, sua temporalidade, seu espaço de ação lúdico e diegético, sua construção referenciada sobre contextos ou fatos históricos por verossemelhança ou até mesmo pela possibilidade de produção coletiva de conteúdo dentro e fora do ambiente jogo, devem ser entendidos como fatores agregados a este constructo, não sendo somente aditivos à interatividade no jogo, mas constituindo-se como parte essencial na sua intertextualidade.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao fim deste trabalho passamos por diversos tópicos que nos mostram a importância que formas variadas, interativas, sequenciais e simultâneas de mídia são agregadas na forma de hipermídia para possibilitar a construção de narrativas nos jogos de videogame, em especial para o game do gênero de mundo aberto, como *Death Stranding*.

Ainda que, como demonstrado, nem sempre uma hipermídia se constitua necessariamente por um game, podemos ver que muitos dos atuais games são referenciados, em pelo menos algum aspecto, por características hipermidiáticas amplificadas pelos atuais suportes digitais e avanços tecnológicos.

Agregar aspectos textuais, sonoros, imagéticos e de vídeo em uma estrutura dinâmica e de certa forma randômica, dá a hipermídia o papel de criar conexões e links capazes de agregar sentido a determinada ação dentro e fora dos games, e que consequentemente contribui para uma ordem na progressão de uma narrativa proposta.

O ambiente virtual de *Death Stranding*, por exemplo, é construído sobre este conceito justamente pelo fato de ser um mundo aberto passível de pequenas e grandes escolhas, variadas, e que geram consequentemente variados resultados na *gameplay* e na ordem narrativa, mas que, assim como na hipermídia, somente se constituem após agregar as pessoas ao ambiente conceitual e possibilitando-as de transformar aquele meio por alguma ação, como caminhar, construir, explorar, doar e conectar.

Seja em caráter de simulação ou representação, a hipermídia é o cerne do que se constitui os jogos de mundo aberto, pois é somente a partir da sua tridimensionalidade e estrutura dinâmica, também amparadas nos suportes digitais de hardwares e softwares, que torna-se possível alguma manipulação da interatividade, e consequentemente alteração e incorporação à ordem narrativa e/ou lúdica.

Os conceitos narratológicos e ludológicos foram analisados no presente trabalho a partir da ideia que de estas duas vertentes de pensamento não são apenas essenciais para a compreensão dos jogos, mas existem no interior deles uma em função da outra. Tanto as vertentes narratológicas quanto ludológicas estudadas aqui, podem ser utilizadas a fim de possibilitar uma melhor compreensão dos jogos, onde

todos os aspectos narrativos são criados durante e através do *gameplay*, ao mesmo tempo em que as ações do *gameplay* são definidas na medida em que a lógica narrativa do jogo vai se desenvolvendo, em um processo de troca mútua e contínua.

Como visto em *Death Stranding* e em muitos outros jogos, até mesmo dar um final para a história é ação determinada pelo próprio jogador através da *gameplay*. Seja pelo interesse em finalizá-lo ou pelo desejo em realizar somente atividades secundárias que não se relacionam ao eixo narrativo principal e que cabe somente aos jogadores decidir como progredir e quando acabar.

Segundo Murray (2003) o processo de encerramento narrativo nos videogames é entendido como "finalização por exaustão e não por completo". Pois, o designer, ao contrário do autor das narrativas tradicionais, acaba transferindo para o jogador essa responsabilidade.

De fato, foi-se observado também que em outras mídias populares como os livros ou filmes, o leitor ou espectador também pode escolher abandonar a leitura ou parar de ver o filme quando bem entender. Porém a grande diferença para os videogames está na ideia de que, com relação aos livros e filmes, tais leitores/espectadores conseguem mensurar o quanto daquilo já foi, de fato, realizado e o quanto ainda falta, por se tratar de uma obra "fechada" com começo, meio e fim bem definidos. Nos videogames, por outro lado, não há como o jogador garantir que um determinado caminho narrativo foi percorrido dentre todas as suas possibilidades.

Assim, podemos entender que mesmo dando aos jogadores características semelhantes de possibilidades, dificilmente encontraremos dois ou mais jogadores que, ao jogar o mesmo jogo, experimentam formas idênticas de interpretação e estímulos, ainda que partindo das mesmas condições iniciais.

Isso garante ao videogame uma característica singular ao passo que mesmo se utilizando de recursos técnicos de software e hardware que se apresentam como limitantes para a construção de coerência na história, cada "sessão" do jogo pode ser entendido como única.

É valido relembrar aqui que a narrativa nem sempre é o foco nos jogos de videogames, especialmente naqueles de mundo aberto inteiro, que cercam o jogador de possibilidades que não estão somente dentro do eixo principal. Por outro lado em jogos lineares e de mundo aberto incremental, a narrativa costuma possuir um papel essencial, utilizando essas características de maneira mais plena.

Em via de regra, o sentido narrativo em games normalmente se baseia nas já conhecidas e tradicionais estruturas narrativas do cinema hollywoodiano; onde, dentro de uma estrutura multimídia, o mocinho tem de superar uma série de provações para alcançar, durante o clímax, os seu objetivos, através de uma estrutura narrativa causal mínima composta por de ascensão, queda e redenção.

Pode-se aferir, então, que os videogames possibilitem modos de simulação hipermidiático, e essa característica os distinguem do formato de representação multimidiático presentes nos filmes.

Normalmente, aqueles que usufruem das narrativas tradicionais não podem interferir diretamente no enredo que lhe é apresentado, deixando os eventos seguirem sob rumos já previstos e predeterminados pelo diretor/autor e; como exemplificado por Sérgio Nesteriuk (2002, p. 223), “agindo apenas em sua própria instância mental-psicológica, por meio de sua cooperação textual, em uma chamada participação passiva”.

Nas narrativas dos videogames, por outro lado, a interatividade é justamente o momento de diferenciação, e utiliza as possibilidades via hipermídia como principal ferramenta comunicacional.

Neste ponto Nesteriuk (2002, p. 224) reflete acerca desse processo de interação pelo fato que,

ao interagir com e no videogame, o jogador altera constantemente o estado de jogo que se apresenta, construindo assim, a cada momento, sua própria narrativa. A interatividade se apresenta, desta maneira, não apenas como possibilidade de imersão, experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade comunicacional na construção de narrativas abertas e dinâmicas.

De forma geral, essa “participação” acontece de forma ativa nos videogames, tornando o usuário daquela mídia uma espécie de coautor de uma narrativa dinâmica e que se apresenta diferente de jogador para jogador.

A narrativa no videogame existe basicamente para se ressignificar. Hermeneuticamente, o videogame proporciona uma experiência estética que é e sempre será inacabada, porque constitui um todo e, não, a unidade e a unicidade de um processo. A interação do jogador no videogame que se dá de forma descontínua, não linear e não previsível só existe, por sua vez, pela disponibilidade de um roteiro flexível e que consegue suportar um sistema hiper dimensional de conexões. (NESTERIUK, 2002, p. 224)

Nesse sentido Santaella (2001, pág. 394) também observa que em casos como este “o jogador torna-se capaz de refletir sua própria rede cognitiva, de acordo com a

coerência do desenho estrutural modelado e da abertura do percurso a ser percorrido por ele mesmo".

Assim, constata-se que a narratividade nos jogos de videogame possui seus próprios parâmetros para a construção de espaço e tempo. Os ambientes horizontais ali presentes permitem ao jogador manifestações e atitudes interativas a cada nova ressignificação, amparadas sobre uma certa multiplicidade da compreensão de causas e efeitos.

A velocidade rápida com que observamos a proliferação do número de jogos e jogadores, a criação de grandes comunidades e eventos envolvendo esses jogos, as grandes tecnologias desenvolvidas ao redor de fornecer uma ou mais experiências ou estímulos, e o ingresso recorrente desse tema na área acadêmica sob diversos enfoques, são indícios de um possível futuro promissor no desenvolvimento de novas e variadas formas de jogar um jogo.

Sejam tais formas as mais complexas, interativas ou significativas possíveis não há de se negar que, pelo advento das possibilidades hipermidiáticas e comunicacionais atuais criadas exclusivamente no âmbito dos games, o jogo *Death Stranding* é inovador e pode ser visto atualmente como um "ponto fora da curva" no mercado.

Ao passo, que este trabalho não esgota todas as possibilidades de análise do jogo *Death Stranding*, apresentando apenas algumas das nuances possíveis de serem analisadas, novos estudos podem permitir outros olhares sobre o tema.

BIBLIOGRAFIA

BAIRON, Sérgio e PETRY, Luís Carlos. **Hipermídia, psicanálise e história da cultura.** Caxias do Sul, RS; EDUCS, São Paulo, SP: Editora Mackenzie,2000.

BAIRON, Sérgio. **Multimídia.** São Paulo, SP: Global, 1995..

BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa.** São Paulo, SP: Vozes,1971

BOGOST, Ian. The Rhetoric of Video Games. In **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning.** Cambridge, MA: The MIT Press, 2008, 117–140.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Portugal, 1990.

FRASCA, G., 1999. **Ludology meets narratology:** Similitude and differences between (video)games and narrative. Parnasso, 1(3).

Frasca, G., 2005. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In M. J. P. Wolf & B. Perron, eds. **The Video Game Theory Reader.** New York, London: Routledge.

FRASCA, Gonzalo. **Ludologists love stories, too:** notes from a debate that never took place. 2003. Disponível em:
http://ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf. Acesso em: 21 nov. 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. 5^a ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MOURA, Mônica Cristina de. **O design de hipermídia.** Tese (Doutorado), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural – Unesp, 2003.

NESTERIUK, Sérgio. **A narrativa do jogo na hipermídia:** a interatividade como possibilidade comunicacional. 2002. 257 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2002.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural nos games**. São Paulo: Cengage, 2009. p. 23-37.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas fílmicas e videojogos**. Portugal, Covilhã: LabCom, 2008.

PEARCE, Celia. **Communities of play: emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds**. Cambridge, MA: the MIT Press, 2009.

ROKEBY, David. Espelhos transformadores. IN: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo, FAPESP, 1997.

ROSÁRIO, N. M.; RAMOS, M. Encarnações lúdicas no ciberespaço. In: **UNItrevista**. Vol. 1, nº 3, São Paulo: 2006. Pág. 1 – 11.

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006b.

RYAN, Marie-Laure. Introduction. In: RYAN, Marie-Laure. (ed.), **Narrative Across Media: The Languages of Storytelling**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004. p. 1-40

SANTAELLA, Lúcia. O paroxismo da auto-referencialidade nos games. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural nos games**. São Paulo: Cengage, 2009. p. 51-67

SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural nos games**. São Paulo: Cengage, 2009.

SICART, M. Defining Game Mechanics. In: **Game Studies**, 2 December 2008. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>. Acesso em: 27 set. 2020.

VANNUCCHI, Hélia. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame**. 2010. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Acesso em: 27 set. 2020.

Gameografia

Na relação abaixo, quando um dos videogames faz parte de uma série, a data refere-se ao lançamento do primeiro deles.

Arkham Asylum; jogo originalmente para Playstation 3, XBOX 360 e Windows, desenvolvido pela Rocksteady Studios, lançado em 2009.

Arkham City; jogo originalmente para Playstation 3, XBOX 360 e Windows, desenvolvido pela Rocksteady Studios, lançado em 2011.

Assassin's Creed Odyssey; jogo para Playstation 4, XBOX One e Windows, desenvolvido pela Ubisoft Quebec, lançado em 2018.

Assassin's Creed Syndicate; jogo para Playstation 4, XBOX One e Windows, desenvolvido pela Ubisoft, lançado em 2015.

Assassin's Creed; série de jogos, desenvolvido pela Ubisoft, como o primeiro título lançado em 2007.

Call of Duty; jogo originalmente para PC, publicado pela Activision, lançado em 2003.

Colossal Cave Adventure; jogo para PDP-10, desenvolvido pelo programador William Crowther, lançado em 1976.

Counter Strike; jogo originalmente para Windows, desenvolvido pela VALVE, lançado em 2000.

Dark Souls; saga desenvolvida pela FromSoftware, lançado originalmente em 2011.

Day of The Tentacle; jogo para DOS, desenvolvido pela LucasArts, lançado em 1993.

Deus Ex; jogo para variadas plataformas, desenvolvido pela Ion Sotrm e Eidos Montreal, lançado inicialmente em 2000.

Dishonored; jogo para Playstation 4, XBOX One e Windows, desenvolvido pela Bethesda Softworks, lançado em 2012.

Euro Truck Simulator; jogo para PC, desenvolvido pela SCS Software , lançado originalmente em 2008.

Final Fantasy; saga desenvolvida pela Square Enix, lançado em 1987.

Flight simulator; jogo para Windows, MacOS e DOS, desenvolvido pela Microsoft, lançado originalmente em 1982.

Gadgets; tradução literal do inglês para dispositivos ou aparelhos.

God of War; saga desenvolvida pela Santa Monica Studio, lançado originalmente em 2005.

GTA 5; jogo originalmente para Playstation 3 e XBOX 360, desenvolvido pela Rockstar Games, lançado em 2013.

GTA; série de jogos, desenvolvido pela Rockstar Games, como o primeiro título lançado em 1997.

Hitman; jogo para variadas plataformas, desenvolvido pela IO Interactive e Square Enix Montreal, lançado inicialmente em 2000.

Journey; jogo independente, desenvolvido pela Thatgamecompany, lançado em 2012.

League of Legends; jogo online para Windows e macOS, desenvolvido pela Riot Games, lançado em 2009.

Life is Strange; jogo para várias plataformas, distribuído pela Square Enix, lançado em 2015.

Mad Max; jogo para Linux, Windows, Playstation4 e XBOX One, desenvolvido pela Avalanche Studios, lançado em 2013.

Maniac Mansion; jogo para Commodore 64, desenvolvido pela Lucasfilm Games, lançado em 1987.

Mario; jogo originalmente para Famicom, desenvolvido pela NINTENDO, lançado em 1985.

Metal Gear Solid: The Phantom Pain; jogo para plataformas variadas, desenvolvido pela Kojima Production e publicado pela KONAMI, lançado em 2015.

Metroid; jogo originalmente para Famicom, desenvolvido pela NINTENDO, lançado em 1986.

Pac-Man; jogo originalmente para arcade, desenvolvido pela NAMCO, lançado em 1980.

Phantasy Star; saga desenvolvida pela SEGA, lançado em 1988.

Pokemon GO; jogo para IOS e Android, desenvolvido pela NINTENDO, lançado em 2016.

Red Dead Redemption 2; jogo originalmente para Playstation 4 e XBOX One, desenvolvido pela Rockstar Studios, lançado em 2018.

The Elder Scrolls V: Skyrim; jogo originalmente para Windows, PlayStation 3 e XBOX 360, desenvolvido pela Bethesda Softworks, lançado em 2011.

Série Portal; jogos para Windows, XBOX 360 e Playstation 3, desenvolvidos pela VALVE tendo seu primeiro jogo lançado em 2007.

Sidemissions; Uma missão dada ao jogador que não tem relação direta com a história ou com a campanha principal do jogo.

Silent Hill: Shattered Memories; desenvolvido pela KONAMI, lançado em 2009 para plataformas variadas.

Space Invaders; jogo originalmente para arcade, desenvolvido pela Taito Corporation, lançado em 1978.

Street Fighter; jogo originalmente para arcade, desenvolvido pela CAPCOM, lançado em 1987.

Surgeon Simulator; jogo para diversas plataformas, desenvolvido pela Bossa Studio, lançado em 2013.

The Dig; jogo para PC e Macintosh, desenvolvido pela LucasArts, lançado em 1995.

The Last of Us; jogo para PlayStation 3, desenvolvido pela Naughty Dog, lançado em 2013.

The Legend of Zelda; jogo originalmente para Famicom, desenvolvido pela NINTENDO, lançado em 1986.

The Witcher 3: Wild Hunt; jogo para Windows, PlayStation 4 e XBOX one, desenvolvido pela CD Project RED, lançado em 2015.

Tomb Raider; série de jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos e filmes lançados em 1996.

Uncharted; jogo originalmente para Playstation 3, lançado em 2007.

Zelda; jogo originalmente para Famicom, desenvolvido pela NINTENDO, lançado em 1986.