



UFG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS (UFG)  
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS (FCS)  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PERFORMANCES CULTURAIS

HENRIQUE RODRIGUES PEREIRA MENEZES

**A performance em jogo: o vivenciar do drama simbólico em**  
*Tomb Raider (2013)*

GOIÂNIA  
2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### 1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação     Tese     Outro\*: \_\_\_\_\_

\*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

### 2. Nome completo do autor

Henrique Rodrigues Pereira Menezes

### 3. Título do trabalho

A performance em jogo: o vivenciar do drama simbólico em Tomb Raider (2013)

### 4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento  SIM     NÃO<sup>1</sup>

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);
- b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

**Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Christino, Professor do Magistério Superior**, em 06/05/2024, às 10:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Henrique Rodrigues Pereira Menezes, Discente**, em 08/05/2024, às 20:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **4540580** e o código CRC **C9360A2D**.

HENRIQUE RODRIGUES PEREIRA MENEZES

**A performance em jogo: o vivenciar do drama simbólico em  
*Tomb Raider* (2013)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, da Faculdade de Ciências Sociais, da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Mestre em Performances Culturais.

Área de concentração: Performances Culturais

Linha de pesquisa: Poéticas e Culturas nas Humanidades Digitais

Orientador: Prof. Dr. Daniel Christino

GOIÂNIA

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Menezes, Henrique Rodrigues Pereira

A performance em jogo [manuscrito] : o vivenciar do drama simbólico em Tomb Raider (2013) / Henrique Rodrigues Pereira Menezes. - 2024.

148 f.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Christino.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Ciências Sociais (FCS), Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, Goiânia, 2024.

Inclui lista de figuras.

1. Narrativa. 2. Videogames. 3. Performances Culturais. 4. Drama. 5. Tomb Raider. I. Christino, Daniel, orient. II. Título.

CDU 316



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

**ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO**

Ata nº 03 da sessão de Defesa de Dissertação de Henrique Rodrigues Pereira Menezes que confere o título de Mestre em Performances Culturais, na área de concentração em Performances Culturais.

Aos vinte e nove dias do mês de abril do ano de dois mil e vinte e quatro, a partir das quatorze horas e trinta minutos, por meio de webconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada: A performance em jogo: o vivenciar do drama simbólico em Tomb Raider (2013). Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Daniel Christino (UFG), com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor Doutor Rodrigo Cássio Oliveira (UFG), membro titular interno e Professor Doutor Murilo Gabriel Berardo Bueno (IFG), membro titular externo. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão reservada a fim de concluir o julgamento da Dissertação tendo sido o candidato aprovado pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Daniel Christino, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Cassio Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 29/04/2024, às 16:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Christino, Professor do Magistério Superior**, em 29/04/2024, às 16:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Cleomar De Sousa Rocha, Coordenador de Pós-Graduação**, em 28/05/2024, às 13:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **4326105** e o código CRC **10271061**.

## AGRADECIMENTOS

Ao meu pai, João Ferreira, por me dar a oportunidade de jogar videogames ainda bem novo e me apresentar à Lara Croft e ao universo *Tomb Raider*. À minha mãe, Mércia Rodrigues, pelas inúmeras viagens, sorrisos, alegrias e por todo o apoio sempre. Aos dois (meus pais), por terem me dado condições de chegar aonde cheguei nos estudos e na vida.

Ao Diego Machado, meu esposo, por ter me dado todo o apoio e ter ouvido minhas lamúrias durante todo o período do mestrado; por ter compartilhado comigo todas as aventuras, inclusive ter jogado *Tomb Raider* (2013) por minha causa e ter se apaixonado por videogames assim como eu.

Agradeço imensamente aos professores que fizeram parte da minha jornada até aqui, indiretamente ou diretamente, um abraço a todos vocês, Joanise Levy da Silva (Jô Levy), Daniel Christino, Rodrigo Cássio Oliveira, Geórgia Cynara e José Eduardo Ribeiro. Agradeço também ao amigo da Performances Culturais e colega de trabalho, Murilo Gabriel Berardo Bueno, por todas as contribuições, apontamentos e pela escuta sempre gentil.

To Crystal Dynamics, my acknowledgments for all the adventures provided to us, for all the passionate team that share with us the same obsession and love for Lara Croft.

À minha avó (minha [fada] madrinha) Joana Rodrigues, que me deu meu nome, 'Henrique', por todo o amor e paciência. Também aos meus tios maternos, que me ouviam infinitamente falar da 'mulher Lara' e suas aventuras quando criança e ouvem até hoje.

*"I just hope you can make your own mark on this world someday. Remember that the extraordinary is in what we do, not who we are".*

*(Richard Croft)*

## RESUMO

A presente dissertação apresenta a investigação sobre a performance do jogador através da narrativa do jogo eletrônico *Tomb Raider* (2013) sob o conceito de drama (Dawsey, 2007; Reis, 2022) e, mais especificamente, sob o conceito de drama simbólico e suas fórmulas (Murray, 2003). Murray (2003) afirma que qualquer que seja o conteúdo do jogo, qualquer que seja nosso papel dentro dele, somos sempre os protagonistas da ação simbólica que se desenvolve a partir de determinadas fórmulas. O jogador, portanto, é o protagonista da ação de sobrevivência e interage com o mundo de jogo (mundo ficcional) de forma a encenar o papel da protagonista Lara Croft em sua jornada. A jornada do jogador, então, funde-se à jornada da personagem em um drama simbólico.

**Palavras-chave:** Narrativa; Videogames; Performances Culturais; Drama; *Tomb Raider*.

## ABSTRACT

This research investigates the player's performance through the narrative of the video game *Tomb Raider* (2013) under the concept of drama (Dawsey, 2007; Reis, 2022), and more specifically under the concept of symbolic drama and its formulas (Murray, 2003). Murray (2003) states that whatever the content of the game itself, whatever our role within it, we are always the protagonists of the symbolic action that develops from narrative formulas. The player, therefore, is the protagonist of the survival action and interacts with the game world (fictional world) in order to enact the role of the protagonist Lara Croft on her journey. The player's journey then merges with the character's journey in a symbolic drama.

**Keywords:** Narrative; Video Games; Cultural Performances; Drama; *Tomb Raider*.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - À esquerda o <i>PlayStation</i> , à direita o <i>Nintendo 64</i> .....	40
Figura 2 - <i>Xbox 360</i> .....	43
Figura 3 - Exemplo de jogos com personagens ao invés de avatares.....	49
Figura 4 - Algumas customizações de avatar em <i>Elden Ring (2022)</i> .....	49
Figura 5 - Tela do jogo <i>Spacewar (1962)</i> .....	54
Figura 6 - <i>Forza Horizon 3 (2016)</i> .....	55
Figura 7 - Visão em terceira pessoa, jogo <i>Tomb Raider (2013)</i> .....	55
Figura 8 - Exemplos de jogos em primeira pessoa.....	56
Figura 9 - <i>Super Mario 64 (1996)</i> .....	57
Figura 10 - Lara Croft olhando para baixo em <i>Tomb Raider (1996)</i> .....	58
Figura 11 - <i>Fade to Black (1995)</i> .....	58
Figura 12 - <i>Space Harrier (1985)</i> .....	60
Figura 13 - <i>3-D WorldRunner (1987)</i> .....	61
Figura 14 - <i>Hunter (1991)</i> .....	61
Figura 15 - Exemplos de jogos em terceira pessoa (geração <i>PlayStation 1</i> ) .....	62
Figura 16 - <i>Resident Evil 4 (2004)</i> .....	63
Figura 17 - Exemplos de enquadramentos de câmera diferentes.....	64
Figura 18 - Ciclo interativo na experiência de jogo .....	75
Figura 19 - <i>Resident Evil 7 (2017)</i> dá pistas narrativas através de notas.....	76
Figura 20 - Ambiência de tensão através da cenografia .....	76
Figura 21 - Ambientes ‘sombrios’ do jogo <i>Tomb Raider (2013)</i> .....	77
Figura 22 - Princesa Peach, Mario e vilão Bowser .....	78
Figura 23 - Lara Croft resgata a personagem Sam no fim do jogo .....	79
Figura 24 - A personagem Mia Winters aparece em vídeo gravado .....	80
Figura 25 - Bebê do casal Ethan e Mia em <i>Resident Evil: Village (2021)</i> .....	81
Figura 26 - Lara Croft tenta resgatar Sam em <i>Tomb Raider (2013)</i> .....	81
Figura 27 – ‘Lara Croft clássica’ (esq.) e a nova Lara Croft (dir.).....	85
Figura 28 - Pilares de desenvolvimento de <i>Tomb Raider (2013)</i> em inglês .....	94
Figura 29 - Pilares do jogo <i>Tomb Raider (2013)</i> .....	95
Figura 30 - Arte conceitual de <i>Tomb Raider (2013)</i> .....	97
Figura 31 - Travessia em cenário de <i>Tomb Raider (2013)</i> .....	99
Figura 32 - Arte conceitual demonstrando a travessia em momento de ação.....	100

Figura 33 - Arte conceitual de uma das principais áreas de combate.....	102
Figura 34 - Arte conceitual do jogo <i>Tomb Raider</i> (2013).....	104
Figura 35 - Exemplo de acampamento em <i>Tomb Raider</i> (2013) .....	109
Figura 36 - A tocha é introduzida logo no início de <i>Tomb Raider</i> (2013).....	112
Figura 37 - ‘Segure botão para usar a tocha’ .....	113
Figura 38 - Lara Croft utiliza a tocha para liberar o caminho.....	114
Figura 39 - Lara Croft passando por um túnel alagado .....	114
Figura 40 - Exemplo de ativação da ferramenta ‘tocha’ .....	115
Figura 41 - Lara Croft queima rede (cordas) e libera objeto preso .....	116
Figura 42 - Exemplo da tocha servindo para a resolução de <i>puzzles</i> .....	116
Figura 43 - Captura de tela promocional de trecho de <i>Tomb Raider</i> (2013) .....	117
Figura 44 - Ilustração dramatizada de momento do jogo <i>Tomb Raider</i> (2013) .....	117
Figura 45 - Arte conceitual do arco e flechas em <i>Tomb Raider</i> (2013).....	118
Figura 46 - Imagem ilustrativa do jogo para consoles <i>Xbox</i> e <i>PlayStation</i> .....	119
Figura 47 - Corda do arco e flechas sendo usada para criar tirolesas.....	120
Figura 48 - Uso do arco e flechas para resolver <i>puzzles</i> ambientais.....	121
Figura 49 - Artes conceituais do machado em <i>Tomb Raider</i> (2013).....	121
Figura 50 - Exemplos de Lara escalando com o machado.....	122
Figura 51 - O machado movendo dispositivos para avançar nos cenários.....	123
Figura 52 - Lara Croft descendo tirolesa com o machado.....	123
Figura 53 - Machado sendo usado como arma.....	123
Figura 54 - Lara Croft em luto ao matar um ser vivo pela primeira vez (cervo).....	126
Figura 55 - Primeira vez que Lara mata outro ser humano .....	126
Figura 56 - Ilustrando a dissonância ludonarrativa em <i>Tomb Raider</i> (2013) .....	127
Figura 57 - Captura de tela de divulgação do jogo <i>Tomb Raider</i> (2013) .....	128
Figura 58 - O arco: a principal ferramenta de sobrevivência neste jogo.....	129
Figura 59 - Cena mostra a tensão e repulsa da personagem .....	130
Figura 60 - As mecânicas estão alinhadas ao ‘drama simbólico’ .....	132
Figura 61 - Arte conceitual de <i>Tomb Raider</i> (2013).....	134
Figura 62 - Captura de tela promocional de <i>Tomb Raider</i> (2013).....	135
Figura 63 - Torre de comunicação em <i>Tomb Raider</i> (2013).....	136
Figura 64 - Lara Croft aponta arma para se defender em <i>Tomb Raider</i> (2013) .....	137
Figura 65 - Lara foge de avião desgovernado em <i>Tomb Raider</i> (2013) .....	138

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Alguns jogos com perspectiva em 3ª pessoa entre 1985 e 1995 .....	60
Quadro 2 - Alguns dos sistemas de jogo baseado nos três pilares de jogabilidade..	95
Quadro 3 - Categorização das habilidades que podem ser adquiridas .....	103
Quadro 4 - Exemplos de diálogos de combate em <i>Tomb Raider</i> (2013).....	107
Quadro 5 - Finalidades narrativas e de gameplay do recurso ‘acampamentos’ .....	110
Quadro 6 - Finalidades narrativas e de gameplay do recurso ‘tocha’ .....	112
Quadro 7 - Finalidades narrativas e de gameplay do recurso ‘arco e flechas’ .....	120
Quadro 8 - Finalidades narrativas e de gameplay do recurso ‘machado’ .....	122

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO 1 – OS JOGOS DE AÇÃO/AVENTURA</b> .....	<b>22</b>
<b>1.1 O que são jogos eletrônicos</b> .....	<b>22</b>
1.1.1 A performance que emerge do gameplay .....	25
1.1.2 A evolução da linguagem e narrativas mais elaboradas nos games .....	29
1.1.3 O marco histórico da Sony: a evolução dos jogos até os dias atuais .....	38
1.1.4 Os jogos ‘Triplo A’ ou ‘AAA’ .....	45
1.1.5 Sistemas de um jogo ‘ação-aventura’ .....	48
1.1.6 A visão de jogos em terceira pessoa: os third-person shooters.....	54
<b>CAPÍTULO 2 – FUNDAMENTOS TEÓRICOS</b> .....	<b>66</b>
<b>2.1 Drama, performance, ação!</b> .....	<b>66</b>
2.1.1 Correspondência com o drama .....	69
2.1.2 A narrativa e o drama simbólico como performance vivida .....	70
2.1.3 As histórias de labirinto e as histórias de viagens .....	78
<b>CAPÍTULO 3 – ANÁLISE DO JOGO <i>TOMB RAIDER</i> (2013)</b> .....	<b>84</b>
<b>3.1 O jogo <i>Tomb Raider</i> (2013)</b> .....	<b>84</b>
<b>3.2 Os pilares e sistemas de jogabilidade em <i>Tomb Raider</i> (2013)</b> .....	<b>93</b>
<b>3.3 Os pilares do jogo</b> .....	<b>96</b>
3.3.1 Inteligência e Engenhosidade.....	96
3.3.2 Travessia e Exploração .....	98
3.3.3 Combate de Sobrevivência.....	101
<b>3.4 Os sistemas de jogo</b> .....	<b>103</b>
3.4.1 Sistemas ligados ao pilar ‘Inteligência e Engenhosidade’ .....	103
3.4.2 Sistemas ligados ao pilar ‘Travessia e Exploração’ .....	104
3.4.3 Sistemas ligados ao pilar ‘Combate de Sobrevivência’ .....	105
<b>3.5 Recursos que compõem os sistemas de jogabilidade e narrativa em <i>Tomb Raider</i> (2013)</b> .....	<b>109</b>
3.5.1 Acampamentos .....	109
3.5.2 Ferramentas de Sobrevivência: ‘Tocha’ .....	112
3.5.3 Ferramentas de Sobrevivência: Arco e Flechas ( <i>Bow</i> ) .....	118

3.5.4	Ferramentas de Sobrevivência: ‘Machado’ .....	121
<b>3.6</b>	<b>As mecânicas de jogo em confluência com o drama</b> .....	<b>124</b>
<b>3.7</b>	<b>As fórmulas do drama simbólico</b> .....	<b>132</b>
3.7.1	“Eu encontro um mundo confuso e descubro sua lógica” .....	133
3.7.2	“Eu encontro um mundo em pedaços e reconstruo um todo coerente” ....	134
3.7.3	“Eu me arrisco e sou recompensado pela minha coragem” .....	135
3.7.4	“Eu encontro um difícil oponente e triunfo sobre ele” .....	137
3.7.5	“Eu sou desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e sobrevivo a todas elas” .....	138
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>140</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>144</b>

## INTRODUÇÃO

Videogames fazem parte de uma grande porção de minha vida, enquanto pessoa e enquanto acadêmico. Acredito que os games possuem o potencial de contar histórias fantásticas e, diferentemente de qualquer outra mídia, dá a possibilidade de participar em sua criação, encenando-as.

Esta é a continuação de uma pesquisa que se deu no início da graduação (2012-2015) sobre o jogo *Tomb Raider* (2013) e, com o intuito de aprofundá-la, parto para esta nova incursão de forma a tentar compreender melhor algo que tanto me instigou na primeira parte desta jornada: o jogador como protagonista das ações e consequências sofridas pela personagem Lara Croft e o drama simbólico vivenciado por ambos. Além do exposto, compartilho também um pouco do que me levou a pesquisar os jogos eletrônicos.

Cresci assistindo televisão, muitas vezes não de um jeito ‘convencional’ como as demais crianças da minha idade: pouco me interessava os conteúdos com pessoas reais (*live action*) e sim, eu gostava mesmo era dos personagens de desenho animado, especialmente das personagens femininas. A minha ‘cultura audiovisual’ era diferente, cresci jogando videogames e jogar videogame na televisão foi a principal das minhas atividades de lazer quando criança, adolescente e até depois de me tornar adulto. Nasci em 1994 e, portanto, considero-me da ‘geração *PlayStation*’<sup>1</sup>.

Eu era uma criança diferente, que gostava de uma personagem feminina, Lara Croft, da franquia *Tomb Raider*, protagonista dos meus jogos favoritos da infância (e até a atualidade). Lara Croft sempre foi uma grande referência para mim e, assim como todo *gamer*<sup>2</sup>, eu dizia aquela frase bastante comum: “eu sou tal personagem”, e me identificava com a personagem, eu era ela. Quando jogo sou aquela/aquele personagem. Qualquer personagem que seja. Quando jogo ‘eu’ controlo o personagem e sou, portanto, a ‘consciência’ dele, mesmo que o personagem seja uma figura do gênero oposto. No meu caso, minha personagem favorita era a Lara.

Quando criança eu dizia: “Eu sou a Lara”, “eu faço isso”, “eu faço aquilo”. Eu atravesso cachoeiras e portais, escalo montanhas e dirijo quadriciclos, eu agacho, eu rastejo, eu levanto, eu pulo, eu morro e revivo. E tento de novo. Tudo isso pelos

---

<sup>1</sup> Sem bancar favoritos, apenas registro aqui qual foi o console de videogame que marcou minha infância e surgiu no mesmo ano de meu nascimento. Possuo consoles de diferentes marcas (PlayStation, Xbox e Nintendo), além de um PC gamer.

<sup>2</sup> Jogador de videogame/jogos eletrônicos.

controles de jogo, através de uma tela, jogando do sofá ou da cama.

Há um elemento nos jogos de videogame que faz a interface entre o ser 'você' e o ente virtual que gera identificação. Creio que isso seja a base da natureza lúdica dos jogos eletrônicos, tal como a arte em geral (e a sétima arte) nos permite vivenciar outras realidades. Similar ao que é dito por McKee (2006, p. 19) sobre o Cinema: "Nós não desejamos escapar da vida, mas sim encontrar a vida, usar nossas mentes de uma maneira nova, experimental, flexionar nossas emoções, nos divertir, aprender, adicionar intensidade aos nossos dias". Creio que este seja um dos significados de performar.

Eu era Lara Croft e ainda sou Lara Croft. Assim como sou múltiplos personagens fictícios que marcaram a minha vida. Eu 'faço de conta'. E sinto essa veia performática da minha identidade, que pulsa pela vontade de incorporar o poder, a coragem, a audácia de personagens como Lara Croft, Ellie Williams, Jill Valentine, Leon S. Kennedy, Indiana Jones e Pitfall Harry, entre tantos outros. Essa vivência está na veia de atores/performers, *gamers*, está no transe nos rituais religiosos, está nas diversas vertentes das performances culturais. Nos games eu ensaio a vida, celebro a vida, celebro a perseverança e ressignifico minha vivência e existência.

Sobre 'viver o jogo' (viver o drama) e experienciar na pele as dificuldades e as proezas dos personagens, sempre me perguntei sobre o que seria a imersão e como poderia retomar este assunto em uma nova pesquisa acadêmica, talvez com um pouco mais de sucesso do que na época da graduação. No entanto, o problema da imersão, enquanto elemento constitutivo da experiência do jogador, é que é preciso uma caracterização mais detalhada das dinâmicas de identificação. O percurso que escolhi neste mestrado foi concentrar o trabalho nestas dinâmicas, perfazendo o caminho através da performance. E a noção de drama simbólico foi o que me permitiu articular ambos os conceitos. O problema da imersão, todavia, será pesquisado com maior profundidade em um trabalho posterior.

Durante minha graduação em Comunicação Social: Audiovisual, na Universidade Estadual de Goiás (UEG), muito me questionava sobre a imersão nos jogos de videogame, queria compreender essa manifestação de 'identificação' com os personagens de videogame que controlamos durante o jogo; qualquer jogo. A imersão é um termo bastante utilizado por quem joga e estuda games e também outras formas de arte, como o Cinema.

De acordo com Murray (2003), imersão é a experiência de ser transportado

para um lugar primorosamente simulado e é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Ou seja, independentemente da mídia, dispositivo, linguagem, forma ou conteúdo, a imersão, de acordo com a citada autora, é a experiência psicológica que buscamos ou ‘adentramos’ quando estamos envolvidos por um inundar da mente com sensações e superabundância de estímulos sensoriais metaforicamente análoga à experiência física de estar submerso na água.

Gomes (2003, p. 9) fala sobre um certo desejo de entrar no filme que, de um modo ou de outro, parece se encontrar no imaginário de uma sociedade moldada<sup>3</sup> pelo cinema canônico, como a que cresceu durante o século XX. A imersão acontece nos videogames e, neste, que é, sobretudo, um meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer coisas que o novo ambiente torna possíveis (Murray, 2003).

Algumas outras definições de imersão, de acordo com revisão bibliográfica de Ferreira (2010) são:

Radford [2000] descreve a imersão como a “habilidade de se entrar no jogo através de seus controles”. Para Janet Murray [1998], imersão refere-se à “sensação de estar cercado por uma outra realidade [...] que toma toda a nossa atenção, todo o nosso aparato perceptual”. Edmond Couchot [2003] define a imersão como a capacidade de um sistema de trazer seus espectadores ou usuários para dentro da realidade por ele construída. O denominador comum de todas essas definições repousa na premissa de que a imersão se refere à sensação de presença numa outra realidade, neste caso, gerada por computador (Ferreira, 2010, p. 9).

Avançando nesta dissertação, deixando para trás o conceito de imersão, penso ser possível falar de drama e drama simbólico como caminho de análise para a conexão emocional criada pela narrativa para com o jogador/espectador<sup>4</sup> através da integração entre narrativa e jogabilidade em uma experiência significativa para o jogador, definida por Murray (2003) como um ‘drama simbólico’. O drama simbólico

---

<sup>3</sup> Este desejo parece estar expresso na forma como os jogos de videogame da atualidade são desenvolvidos e parecem ser concebidos para serem fruídos pelos jogadores, onde os desenvolvedores de games (especialmente designers de narrativa e escritores) possuem um histórico na indústria cinematográfica ou formação em Cinema, como é o caso de Neil Druckmann, criador da franquia *The Last of Us*. É possível, hoje em dia, perceber cada vez mais a ‘colonização’ dos jogos eletrônicos por trabalhadores da área de Cinema espalhados pelo mundo, em Hollywood especialmente.

<sup>4</sup> Acreditamos que, no tipo de jogo específico analisado nesta dissertação, o jogador não é somente um interator ou um jogador, mas também um espectador, pois esses papéis se fundem o tempo todo durante a experiência de jogo. Enquanto o jogador frui o processo da espectralidade ele não deixa de ser um jogador, pois, por mais demorados ou indefinidos (em duração) que sejam, esses são trechos momentâneos e que exigem a atenção e todo o engajamento e tensão de ter que performar ações através dos controles que fazem parte de um fluxo de jogabilidade estabelecido pelos gêneros e sedimentados ao longo dos anos/décadas em que se produzem jogos Triplo A (AAA).

assim, em tese, emerge do contato do jogador com o jogo e seus sistemas, designados para gerar um impacto emocional-afetivo. Cabe, ao jogador, adentrar ou não à vivência liminar (imersão) através de sua performance.

O drama simbólico tem aderência às teorias dos estudos da performance e, portanto, neste Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais, decidi tentar esmiuçá-lo em *Tomb Raider* (2013), jogo escolhido para compor o corpus de análise da dissertação.

Murray (2003) diz que:

Qualquer que seja o conteúdo do jogo, qualquer que seja o nosso papel dentro dele, somos sempre os protagonistas da ação simbólica, cujo enredo se desenvolve à semelhança de uma das seguintes fórmulas:

- a) Eu encontro um mundo confuso e descubro sua lógica;
- b) Eu encontro um mundo em pedaços e reconstruo um todo coerente;
- c) Eu me arrisco e sou recompensado pela minha coragem;
- d) Eu encontro um difícil oponente e triunfo sobre ele”;
- e) Eu sou desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e sobrevivo a todas elas (Murray, 2003, p. 140-141).

Murray (2003, p. 141) complementa que, “nos jogos temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade”,

[...] de sobreviver às nossas inevitáveis derrotas, de modelar nosso ambiente, de dominar a complexidade e de fazer nossas vidas se encaixarem como as peças de um quebra-cabeça. Cada lance num jogo é como um evento no enredo de uma dessas histórias simples, mas envolventes (Murray, 2003, p. 141).

E, ainda, “Da mesma forma que as cerimônias religiosas de passagem pelas quais marcamos o nascimento, a maioridade, o casamento e a morte, os jogos são ações rituais que nos permitem encenar simbolicamente os padrões que dão sentido às nossas vidas” (Murray, 2003, p. 141).

Quando da pesquisa para o projeto de mestrado, ao investigar o ‘encarnar’ de personagens de videogame que tanto me traz a curiosidade de investigar academicamente, verifiquei a afirmação de Bueno (2021) de que é possível, nos videogames, através dos espaços, estruturas estéticas e estímulos (mediados pelo console), vivenciar situações e tornar-se o próprio personagem do jogo, pois jogar (escolher e interpretar personagens) é, por si só, ser o jogo e as identidades híbridas assumidas. E, assim,

No jogo, o jogador se identifica com personagens já definidos ou construídos, assume esse papel liminar e percebe tanto o corpo escolhido como parte de sua estrutura orgânica e psíquica, quanto uma fusão do espaço real com o virtual na realização do ato performático de jogar (Bueno, 2021, p. 22-23).

O papel 'liminar' mencionado é definido por Victor Turner (1974 *apud* Bueno, 2021, p. 22) e "consiste em um instante onde o indivíduo deixa a sua identidade temporariamente e nesse momento de suspensão assume outro papel ou personalidade, mas ao mesmo tempo continua com características do seu eu, mesmo como espectador". O jogador não é transportado para um mundo virtual, ele permanece em seu mundo físico presente, porém, habita também o mundo virtual; e este 'entre' (*in between*) é o fator 'liminar' de performar o game.

Esse estágio liminar, assim como na antropologia, na performance ou no teatro, acontece também no jogo, sendo possível perceber alterações temporárias de consciência e, assim, "o jogador se insere na narrativa ao assumir um estado de consciência paralelo ou 'outro eu' durante esse período entre o eu e o outro" (Bueno, 2021, p. 22).

Em *Tomb Raider* (2013) é possível observar que o jogo brinca com essa natureza intrínseca dos jogos eletrônicos, qual seja, a liminaridade. A imersão está diretamente relacionada, pois o momento liminar é o da 'suspensão da descrença' ou a crença ativa em um determinado 'fictício' ou 'criação ativa da crença' (Murray, 2003). Esse jogo traz consigo o fator 'engajamento' ou 'conexão emocional' bastante evidente: utiliza o drama e a abertura estética da liminaridade para manter o jogador envolvido na narrativa.

Assim como um filme de ação mantém o espectador envolvido ou um filme de drama mobiliza todo um aparato para evocar emoções como tensão, choque e alívio, os videogames operacionalizam isto com um fator adicional: quem coloca as engrenagens em movimento é o jogador e, portanto, homem e máquina performam seus papéis. Desta forma, os jogadores não apenas observam, mas também participam ativamente na 'criação' da narrativa – ainda que sua programação seja fechada – ao performar o jogo, influenciando os eventos e tomando decisões que afetam o desenrolar da história.

Isso cria um engajamento profundo, dando a sensação de controle sobre o mundo do jogo e de estar influenciando diretamente os eventos ficcionais. Sobre isto,

Kirkpatrick (2011) aponta algo que parece muito útil para compreender a vivência do drama simbólico nos jogos através da experiência estética que se dá pela jogabilidade. De acordo com o autor,

São os controles que nos permitem experienciar a forma no *gameplay*. O controle transmite as intenções do jogador no jogo e é um dispositivo de 'input'. Manobrar através de um jogo sempre envolve o pressionar de dedos e o esforço de músculos e tendões. Um campo de força complexo e dinâmico é estabelecido na palma da mão, envolvendo o controle, e **são as mudanças de pressão e tensão aqui que parecem determinar o que acontece no jogo, dando-nos a sensação de que iniciamos seus eventos** (Kirkpatrick, 2011, p. 102, tradução nossa, grifo nosso)<sup>5</sup>.

Resumindo, a presente dissertação de mestrado foi constituída por meio de uma lente interdisciplinar e apresenta os resultados do estudo do fenômeno dos jogos eletrônicos sob o prisma de suas narrativas e a subjetividade do jogador-espectador na relação estética (Kirkpatrick, 2011) e performática (Camargo, 2013; Singer, 1955; Dawsey, 2007) deste com o espaço diegético (Bal, 2021; Reis, 2022) e a personagem principal presente no jogo *Tomb Raider* (2013), que mobiliza, no jogador, o engajamento e a abertura estética para o drama simbólico (Murray, 2003).

Desta forma, foram selecionados autores da tradição narratológica nos games (Murray, 2003; Ryan, 2004) e formalista (Bordwell, 1985; Bordwell; Thompson, 2013), bem como da estética e das performances culturais. O intuito era investigar a relação de performance jogador vs. personagem no que é caracterizado como 'jogo de 3ª pessoa', onde a narrativa ficcional é performada (Fernández-Vara, 2009) pelo sujeito jogador ou interator (Machado, 2007) no controle ou manipulação da personagem jogável; bem como performada e vivenciada 'em sua pele' através das fórmulas do drama simbólico.

O escopo da pesquisa aqui delimitada na dissertação, bem como o seu desenvolvimento, está ancorado nas teorias das performances culturais a fim de problematizar a interação entre jogador e jogo de videogame em sua vivência estética do jogo durante o ritual de jogabilidade.

Para tanto, foi desenvolvida a seguinte questão-problema, a qual norteou a

---

<sup>5</sup> "It is controllers that allow us to experience form in gameplay. The controller transmits the player's intentions into the game and is correspondingly understood as an 'input' device. Manoeuvring through a game always involves digits pressing and muscles and tendons straining. A complex and dynamic forcefield is established in the palm, wrapped around the controller, and it is changes of pressure and tension here that seem to determine what happens in the game, giving us the feeling that we initiate its events" (Kirkpatrick, 2011, p. 102).

construção desta dissertação: Quais são os elementos narrativos e de *gameplay* responsáveis por colocar o jogador na potencial vivência do drama simbólico no jogo *Tomb Raider* (2013), tendo em vista as fórmulas do drama simbólico propostas por Janet Murray? O objetivo geral da pesquisa foi analisar como as mecânicas de jogo e jogabilidade oferecem oportunidades para o jogador vivenciar o espaço liminar-estético do drama simbólico na narrativa a partir da análise dos elementos formais do jogo. Os objetivos específicos então foram estruturados da seguinte forma:

- a) Analisar a construção da fábula através do estilo: como os elementos da trama são apresentados através dos sistemas narrativos e sistemas de *gameplay*;
- b) Analisar quais elementos de *gameplay* são mobilizados para a exposição narrativa do jogo;
- c) Analisar a relação do jogador com os sistemas de jogo e como estes oportunizam potencialmente a vivência do drama simbólico.

Os objetivos específicos foram assim estruturados de forma a orientar a análise do jogo. Levamos em consideração a metodologia de análise de jogos baseada em 'blocos de construção' proposta por Fernández-Vara (2014) em seu livro '*Introduction to game analysis*'. Nesta obra ela propõe construir a análise de um jogo como blocos de construção tendo o: a) contexto; b) *game overview* (visão geral do conteúdo do jogo); c) forma (análise formal).

A análise, de acordo com a autora, pode ser baseada exclusivamente em um desses blocos de construção, bem como recorrer à intersecção destes, pois cada jogo possui também sua própria dinâmica de desenvolvimento e gêneros constituídos. Fernández-Vara (2014) propõe estudar os jogos como 'textos narrativos' em uma perspectiva estruturalista/formalista/narratológica, de forma a não ignorar a performance do jogador; este que constitui parte essencial do que é considerado *gameplay* e da análise de jogos. Realizando, assim, uma interface com os estudos da performance, a autora enfatiza o papel da máquina (programação) como *performer* junto ao jogador que performa sua narrativa.

## CAPÍTULO 1 – OS JOGOS DE AÇÃO/AVENTURA

### 1.1 O que são jogos eletrônicos

Jogos eletrônicos, também conhecidos como videogames<sup>6</sup> ou simplesmente *games*, são objetos culturais<sup>7</sup> e uma forma de entretenimento que envolve a utilização de dispositivos eletrônicos (plataformas) – como computadores, consoles de videogame, *smartphones*, *tablets* e outros aparelhos –, para jogar e interagir com ambientes virtuais ou simulados.

Esses jogos geralmente incluem elementos visuais, auditivos e interativos, permitindo que os jogadores controlem personagens ou elementos do jogo, tomem decisões e participem de enredos ou objetivos pré-definidos (programados). Os jogos eletrônicos podem variar amplamente em gênero, estilo, complexidade e plataforma. Alguns exemplos comuns de gêneros de jogos eletrônicos incluem ação, aventura (ou caracterizados indissociavelmente como ação/aventura), RPG (*Role-Playing Games* - jogos de interpretação de papéis), estratégia, esportes, quebra-cabeças, simulação e outros.

Com o avanço da tecnologia os jogos eletrônicos evoluíram consideravelmente em termos de gráficos, mecânicas de jogo, narrativa e modos de jogabilidade. Além disso, a ascensão da conectividade *on-line* possibilitou a interação entre jogadores de todo o mundo, permitindo *multiplayer*<sup>8</sup> competitivo ou colaborativo em muitos jogos.

Os jogos eletrônicos têm se tornado uma forma relevante de cultura popular com o passar das décadas e, mais recentemente, com torneios, competições e eventos de grande escala dedicados a eles – os chamados *e-Sports*. Eles também têm aplicações em educação, treinamentos e diversas outras áreas além do entretenimento.

Os ‘videogames’ (mídia) possuem, em sua história, quatro grandes suportes ou

---

<sup>6</sup> Na variedade linguística do português falado em Portugal, ‘videojogo’ é um termo bastante comum, porém, soa estranho para nós, consumidores brasileiros.

<sup>7</sup> “O videogame é um objeto cultural, firmado pela história e materialidade consistindo em um dispositivo eletrônico computacional e um jogo simulado em software” (Galloway, 2006, p. 1).

<sup>8</sup> O multiplayer competitivo ou colaborativo, seja *off-line* ou *on-line*, é uma realidade quase onipresente nos jogos atuais devido às condições técnicas/tecnológicas da contemporaneidade. No entanto, há jogos em que os desenvolvedores optam por seguir uma dinâmica *single-player* (apenas um jogador).

áreas: a) jogos *arcade* ou fliperama<sup>9</sup>; b) jogos para consoles de videogame ou consoles domésticos<sup>10</sup>; c) jogos de computador – para sistemas operacionais como, por exemplo, Windows, MacOS e Linux; e d) os dispositivos portáteis, sendo estes últimos tradicionalmente os consoles portáteis<sup>11</sup> ou, mais recentemente, a partir do uso de dispositivos como celulares, *smartphones* e *tablets*.

Os jogos de videogame, videogames<sup>12</sup> (*video games*) ou sua forma reduzida games, são chamados de tal forma porque para os jogadores, e também teóricos e críticos, a distinção entre jogos de vídeo e jogos de computador já não é mais relevante tendo em vista a convergência das mídias. Santaella e Feitoza (2009) afirmam que há autores que fazem questão de marcar a diferença entre os ‘jogos para computadores’ e os ‘jogos para consoles’; compreendem que o termo ‘videogame’ foi firmado como uma forma de designar genericamente quaisquer jogos desse tipo e consideram que a forma mais apropriada em português seria ‘jogos eletrônicos’<sup>13</sup>.

De acordo com Galloway (2006, p. 1, tradução nossa<sup>14</sup>), jogos eletrônicos são objetos culturais vinculados à história e materialidade, sendo uma mídia cultural massiva envolvendo “um grande número de máquinas orgânicas e inorgânicas”<sup>15</sup>. Esta afirmação provém de seu entendimento de que o videogame é um organismo complexo em que o jogador/ operador e máquina se comunicam e performam, enviando mensagens codificadas via dispositivos de entrada e recebendo mensagens codificadas via dispositivos de saída (Galloway, 2006).

---

<sup>9</sup> Os fliperamas, espaços onde os jogadores se reuniam para testar suas habilidades em jogos eletrônicos, enfrentaram um declínio gradual ao longo das décadas à medida que a indústria de videogames evoluía. Um impulso significativo para essa mudança foi a evolução e popularização dos consoles de videogame (videogames domésticos) e de computadores pessoais. A capacidade destas plataformas de oferecer experiências de jogo mais sofisticadas, com gráficos impressionantes e jogabilidade complexa, gradualmente atuou em desfavor aos famosos ‘arcades’ ou ‘taitos’. Os jogadores podiam desfrutar de experiências similares em casa, eliminando a necessidade de se deslocar para fliperamas e com custo menor, uma vez que os fliperamas exigiam o contínuo desembolso de moedas. Os jogos de console e de computador ofereciam um modelo de pagamento único para acesso ilimitado, tornando-se uma opção mais acessível e econômica a longo prazo.

<sup>10</sup> Exemplos de grandes marcas conhecidas são Atari, Nintendo, PlayStation e Xbox, embora a Atari não exista mais comercialmente.

<sup>11</sup> Existentes desde os anos 1980 e principalmente popularizado pelo Nintendo GameBoy, os consoles portáteis são diferentes de dispositivos portáteis que suportam jogos – como celulares e *tablets*, pois eles são dedicados a jogos.

<sup>12</sup> Outro termo utilizado, principalmente em Portugal, é ‘videojogo’.

<sup>13</sup> O termo ‘jogos eletrônicos’ aparece com bastante frequência em textos acadêmicos, enquanto os demais termos (games, videogames, ou simplesmente ‘jogos’) possuem bastante força coloquialmente, no vocabulário *gamer*.

<sup>14</sup> “A video game is a cultural object, bound by history and materiality, consisting of an electronic computational device and a game simulated in software” (Galloway, 2006, p. 1).

<sup>15</sup> “It is a massive cultural medium involving large numbers of organic machines and inorganic machines” (Galloway, 2006, p. 2).

Sobre o que compõe os jogos, estes são a soma de todos os mecanismos inerentes à máquina computacional – interfaces, armazenamento, *software*, *hardware*, instruções, dados, operações lógicas; o resultado de tudo isso é o *gameplay*. Ao falar sobre jogos, é inevitável que a palavra *gameplay* apareça, seja em uma conversa casual entre dois jogadores, em vídeos de YouTube ou falando sobre games academicamente e suas propriedades intrínsecas ao simples ato de jogar.

*Gameplay*, posto de uma forma simples, refere-se à interação entre um jogador e um videogame, sendo a experiência prática de jogar um jogo, envolvendo todas as mecânicas, controles, objetivos e interações que ocorrem enquanto o jogador está ativo no mundo virtual criado pelo jogo. Ou seja, *gameplay* é o próprio jogo ou ‘sessão de jogo’. O termo muitas vezes é traduzido como ‘jogabilidade’, o que consideramos um equívoco, pois em inglês o correspondente a jogabilidade seria *playability*<sup>16</sup>. E os conceitos, apesar de similares, são ligeiramente diferentes. A jogabilidade pode estar dentro do *gameplay*, uma vez que o *gameplay* abrange a dinâmica de como o jogador se envolve com o jogo, como os elementos do jogo se conectam, como tudo é visto e ouvido e tudo o que se passa em tela; e os controles que são designados para tornar o jogo a experiência a qual ele se propõe. Segundo Rouse (2005),

[...] *gameplay* é o componente dos jogos de computador que não é encontrado em nenhuma outra forma de arte: a interatividade. [...] ou seja, como os jogadores são capazes de interagir com o mundo do game e como o mundo reage às escolhas que os jogadores fazem (Rouse, 2005, p. 18).

A jogabilidade, por sua vez, está mais relacionada à usabilidade dentro de um jogo, referindo-se à facilidade com que o jogador pode começar a jogar e interagir com o jogo – curva de aprendizado, entre outras coisas. A jogabilidade tem a ver com a intuitividade das mecânicas de jogo, a eficiência das interfaces de usuário e a capacidade de envolver os jogadores do início ao fim; apesar de que a narrativa possui a mesma prerrogativa em determinados jogos, sendo indissociável. Segundo Menezes (2015),

Jogabilidade diz respeito a tudo que pode ser “jogável” ou “interativo” no mundo do jogo, que se modifica com a ação do jogador. Refere-se a estar no controle da experiência, e mesmo de tudo o que pode ser “sentido nos controles de jogo” ou de controles ou gamepads; joysticks; mouses e teclados; sensores de movimento e sensores touch. O que pode ser “sentido

---

<sup>16</sup> Conhecemos apenas o termo equivalente em inglês, mas acreditamos haver uma palavra específica equivalente em outras línguas que também seja destoante da palavra *gameplay*.

no controle” do jogo está relacionado a propriedades que estimulam funções sensoriais, através do tato, ou de forma psicológica, a sensação de estar “imerso” no ambiente do jogo, pela resposta direta do “apertar de botões” no controle, que gera uma resposta imediata nas ações do personagem dentro do jogo, ou um feedback qualquer que pode ser percebido pelo jogador, como uma resposta de sua ação (Menezes, 2015, p. 23).

De acordo com Menezes (2015), a falta de um termo mais apropriado que seja equivalente em língua portuguesa para traduzir o que é *gameplay* faz com que muitas vezes o termo seja traduzido como ‘jogabilidade’, pois o termo ‘jogatina’ associa os jogos a conotações negativas culturais.

*Gameplay* é o conjunto de experiências interativas, com suas diversas regras, mecanismos, métodos e estilos de jogar variados. É, portanto, o resultado de todas as ações do jogador (e tudo que ele vê em tela e consegue “controlar”) e da relação do jogador com o que está disposto no jogo, como desafios, tarefas, quebra-cabeças, etc. O *gameplay* é algo intrínseco aos jogos eletrônicos e é – assim como a narrativa – uma forma de organizar a experiência. Nele, está contida a chamada “jogabilidade” ou *playability* em inglês, que semanticamente pode ser entendido ao pé da letra como a “habilidade de jogar”. Em português, o termo sofre da falta de um equivalente mais apropriado, muitas vezes sendo o *gameplay* traduzido como “jogabilidade”, ou ainda como “jogatina”, sendo este último talvez o mais apropriado, porém, não utilizado – ou utilizado com estranhamento – pela pesada significação cultural contida na palavra, que diz respeito a jogos de azar ou mesmo o vício em jogos (Menezes, 2015, p. 22).

Jogar um jogo eletrônico é, em si, uma forma de performance. Os jogadores assumem papéis, tomam decisões e interagem com o ambiente do jogo. Esta performance é moldada tanto pela jogabilidade (as regras e mecânicas do jogo) quanto pelo *gameplay* (a experiência total do jogador).

### 1.1.1 A performance que emerge do *gameplay*

Um jogo é uma atividade definida por regras, a partir das quais os jogadores tentam alcançar algum tipo de objetivo (Galloway, 2006). O jogo de videogame, para ser considerado jogo deve oferecer desafios e regras, assim como formas de superar esses desafios seguindo as amarras das regras impostas pelo sistema, ou burlando-as. Jogador e máquina performam em conjunto para constituir o espaço narrativo no qual ocorre o drama e da performance emerge o *gameplay*.

O jogo de videogame tem, como característica principal, o *gameplay*, que é composto por duas palavras: *game* (jogo) e *play*. O *play* é considerado por diversos autores uma palavra-chave que não pode ser traduzida pelo risco que se tem de

perder suas diversas acepções. E, ainda, na língua portuguesa, segundo Ranhel (2009),

[...] há que se destacar um problema referente ao fato de a língua portuguesa utilizar vários vocábulos para definir atividades que, em outras línguas, são tratadas apenas por uma palavra: *spielen*, em alemão; *to play*, em inglês, *jouer*, em francês, *jugar*, em espanhol. Por exemplo, o dicionário Babylon define *play* como: jogar; brincar; tocar (instrumento musical); representar (teatro); gracejar (Ranhel, 2009, p. 4).

O *gameplay*, então, pode ser definido como o conjunto específico de tarefas, objetivos ou possibilidades ‘fora-do-mundo-real’ direcionados para a diversão do jogador em uma arena ‘em tela’, performados de acordo com um conjunto de regras pré-estabelecidas e cujo resultado pode abranger um número de diferentes finais possíveis (King; Krzywinska, 2006). O *gameplay* é o espaço da interação, do prazer imersivo, da participação, da performance do drama simbólico. É um dos locais nos quais o jogo se torna performance híbrida entre homem e máquina.

Segundo Bueno (2021), o sujeito que joga entra em um processo de fruição profundo pela identificação com o espaço e os avatares, executa, assim, ações espontâneas, temporárias, que o levam a uma transformação da consciência.

De acordo com as definições de diversos autores, a atividade de jogo conhecida como *gameplay* é também uma relação dialética entre liberdade e regras. Como apontado por Espen Aarseth (2003 *apud* King; Krzywinska, 2006, p. 10), “sem regras para estruturar as ações nós teríamos *play* gratuito ou outras formas de interação, mas não *gameplay*”<sup>17</sup> E, de acordo com Suits (1978 *apud* King; Krzywinska, 2006, p. 10), as regras são ‘obstáculos desnecessários’, criados puramente para permitir a possibilidade de jogar<sup>18</sup>.

Jogar envolve vencer ou ser derrotado, mas também ganhos e perdas; com base nisso e nos ‘obstáculos’ que são postos para os jogadores é que percebemos os mais diferentes tipos de jogos de videogame, em uma gradação entre jogos que são totalmente baseados na ideia de vencer e jogos que apresentam o mínimo de gratificação, ou que apresentam os prazeres do entretenimento de outras formas –

<sup>17</sup> “As Espen Aarseth puts it: ‘Without rules to structure actions... we would have free play or other forms of interaction, but not *gameplay*.’” (King; Krzywinska, 2006, p. 10).

<sup>18</sup> “Game rules are defined in similar terms by Bernard Suits as ‘unnecessary obstacles’ created purely to make possible the activity of play, forbidding more efficient means in favour of less efficient means (...)” (King; Krzywinska, 2006, p. 10).

como o prazer intrínseco<sup>19</sup> aos videogames de navegar nos ambientes virtuais pelo simples prazer de tráfegá-los, explorá-los e descobrir objetos, ideias, fatos, eventos.

Clara Fernández-Vara, ao estudar jogos de aventura (*adventure games*) e falar sobre histórias em videogames, define o conceito de ‘mundo ficcional’ e informa que ele está presente em qualquer tipo de jogo, qualquer que seja seu nível de narratividade, ou seja, a diegese<sup>20</sup> (conceito da narratologia) está presente mesmo que não haja uma história/trama bem elaborada no jogo. Ela divide o mundo ficcional em duas categorias: ‘pré’ histórico e história do jogador.

De acordo com Fernández-Vara (2009) o mundo ficcional é um conjunto de três coisas: a) os eventos; b) os personagens envolvidos nestes eventos; c) a ambientação onde os eventos se passam.

Os elementos ‘pré’ históricos do jogo são eventos que aconteceram no mundo antes que o *gameplay* começasse. Já a história do jogador é o que acontece quando o jogador interage com o *game*. Assim, tudo o que é posto em tela faz parte da história que é experienciada pelo jogador e, portanto, performada pelo jogador, inclusive os eventos pré-roteirizados e os eventos representados (Fernández-Vara, 2009).

Ou seja, esta é a noção de que os games não são desprovidos de histórias, eles podem possuir histórias embutidas, através de diversos recursos narrativos, mas também podem ser as próprias histórias, pois, no videogame – uma mídia inegavelmente audiovisual, aceitar as regras, performar, assistir e jogar são atividades integradas que produzem significação. E, para além de sua significação dramática ou narrativa, estimula o prazer estético específico desta mídia.

De acordo com Fernández-Vara (2009), a distinção básica entre discurso e história permite-nos entender como os jogos são diferentes de outras mídias. Ainda de acordo com a autora, enquanto a história se refere ao conteúdo, ou seja, aos eventos ocorridos em jogo, o discurso é ‘como’ estes eventos são representados. Porém, a representação nos games ocorre de forma diferente da ficção escrita ou do filme, pois no jogo há o elemento da interatividade. Ou seja, a qualidade interativa dos

---

<sup>19</sup> “Como diz Huizinga (2014, p. 33), o jogo é uma ‘atividade voluntária’, e normalmente o jogador a exerce plenamente, sem esforços. Ele joga porque quer, porque há uma satisfação inerente ao ato, à qual a psicologia se refere como motivação intrínseca” (Domingues, 2018, p. 12).

<sup>20</sup> Diegese de acordo com o Dicionário de Estudos Narrativos de Carlos Reis: “designa o conjunto de elementos significativos que integram a *história* (v.) contada numa narrativa. A partir da sua caracterização por Gérard Genette, em textos fundacionais da narratologia (cf. Genette, 1983: 71 ss.), diegese tornou-se um conceito praticamente sinónimo de história, dando lugar a expressões derivadas (diegético, intradiegético, homodiegético, etc.), hoje largamente difundidas (REIS, 2022, p. 87, grifo do autor).

jogos – a habilidade do jogador afetar o tempo e o espaço no mundo do jogo – permite que “a ‘representação’ em forma de cutscenes, imagens, descrições textuais, [...] [seja integrada] a um discurso mais amplo que é a performance” (Fernández-Vara, 2009, p. 53).

E, ainda, como apontado pela autora, os elementos básicos que ligam a história e o jogo são os personagens, o tempo e o espaço, sendo estes elementos encarnados no mundo ficcional do jogo um construto que configura o palco dos eventos (Fernández-Vara, 2009). Eventos pré-roteirizados ou micronarrativas (Fernández-Vara, 2009) – como histórias em quadrinhos, narrações textuais ou animações inseridas dentro de um jogo, fazem parte da experiência, bem como os eventos representados (já mencionados, entre o principal deles estão as *cutscenes*), são respostas à interação que dão significado às ações do jogador no mundo ficcional.

De acordo com Fernández-Vara (2009), é difícil compreender os videogames como uma série de eventos recontados e seguindo uma divisão aristotélica entre diegese e mimese. Ryan (2001 *apud* Fernández-Vara, 2009, p. 54) aponta que o discurso não é sempre necessariamente recontado (narração diegética), mas também pode ser dramático.

A concepção diegética pressupõe a existência do narrador ou contador de história endereçando a audiência. Na concepção mimética ou dramática de narrativa, por contraste, não há necessidade de um contador de história. A narrativa surge não por ser contada mas por ser encenada. [...] No modelo mimético, o computador não é um contador de história mas um personagem que interage com o usuário de tal forma que o usuário irá considerar sua interação como uma história (Ryan, 2001, tradução nossa<sup>21</sup>).

Fernández-Vara (2009) aponta que Ryan (2001) contrasta dois modelos diferentes: a) *storytelling*; e b) encenação de eventos; e nós percebemos que no jogo de videogame ambos podem coexistir e se complementam. Tal como Fernández-Vara (2009), seguimos Ryan (2001) na concepção de que o fluxo da experiência vivida no jogo pode ser considerado a própria história – ou narrativa, neste caso sendo sinônimo de história. Clara Fernández-Vara ainda considera que o *storytelling* pode ser um ato de performance e que o computador como narrador também é um performer, uma vez

---

<sup>21</sup> “The diegetic conception presupposes the existence of a narrator or storyteller addressing an audience. In the mimetic or dramatic conception of narrative, by contrast, there is no need for a storyteller. Narrative comes into existence not by being told but by being enacted. [...] In the mimetic model, the computer is not a storyteller but a character who interacts with the user in such a way that the user will regard their interaction as a story” (Ryan, 2001).

que ele produz o ‘texto’ procedimentalmente e em resposta às ações (*inputs*) do jogador. “Assim, os videogames podem ser considerados como uma nova forma de discurso dramático, como uma série de eventos encenados” (Fernández-Vara, 2009, p. 55).

Compartilhando do mesmo raciocínio, acreditamos que a narrativa em jogos eletrônicos não é apenas uma história contada; é uma história vivida, dramatizada. O jogador assume um papel através de um avatar ou personagem e interage com o ambiente virtual. Esta interação é uma dança complexa de decisões, estratégias e emoções. Diferentemente de um livro ou filme, nos quais a história são consumidas passivamente, nos jogos os jogadores são atores ativos, moldando a narrativa. Eles tomam decisões e enfrentam consequências. Esta interatividade proporciona uma conexão profunda do jogador com a história e seus personagens. Os jogadores se envolvem completamente no mundo do jogo, chegando, muitas vezes, a um estado de liminaridade em que a distinção entre a realidade e o virtual se torna tênue. Esta sensação de estar ‘entre dois mundos’ amplifica a conexão do jogador com o jogo, tornando a experiência ainda mais significativa.

### 1.1.2 A evolução da linguagem e narrativas mais elaboradas nos games

Os videogames<sup>22</sup> são objeto de estudo na arte, na comunicação, no estudo das performances culturais e estudos da performance (*performance studies*), na estética, na fenomenologia, no âmbito das linguagens e das ciências cognitivas. Desenvolveu-se até um campo acadêmico próprio, o chamado *game studies*, que se propõe a estudar os jogos sob seus aspectos formais. Diversas áreas do conhecimento<sup>23</sup> têm sido atraídas para o estudo dos games devido à sua interdisciplinaridade evidente e “tem-se aí, de fato, um campo híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações

---

<sup>22</sup> Na língua inglesa a grafia do termo ‘videogames’ é menos recorrente, o padrão utilizado é *video games*, utilizando-se sempre de um complemento quando necessário especificar sobre o que se fala, por exemplo: *video game consoles*, *video game industry* e outros. Na língua portuguesa a grafia reconhecida é videogame e videogames e possuem uma significação mais ampla. Neste trabalho opta-se por fazer o uso – de forma intercambiável – dos termos como: a) games, jogos eletrônicos, videogames, jogos; b) *gameplay* e jogabilidade; c) consoles, videogames, ou ainda ‘consoles de videogame’ para se referir aos aparelhos de videogame.

<sup>23</sup> De acordo com Santaella e Feitoza (2009, p. xii), “áreas diversas do conhecimento como a filosofia, a semiótica, a psicologia, a antropologia, as ciências da computação, a engenharia elétrica, as telecomunicações, o design, a computação gráfica, a animação, a crítica literária e da arte, a narratologia, a ludologia, a educação, todas elas em relação direta com as múltiplas e integradas características dos games”.

fixas, uma vez que é movido pela inovação tecnológica” (Santaella; Feitoza, 2009, p. xii).

Santaella e Feitoza (2009) afirmam que os games, ou jogos eletrônicos, são um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que vale a pena ser investigada.

Em um segundo momento – este em que estamos situados –, a importância crescente que esse fenômeno já conhecido como “cultura game” vem desempenhando na sociedade, com inegável impacto no conceito de entretenimento e mesmo no conceito de educação, não pôde mais passar despercebida, e **o game como produto cultural passou a ser visto, sob diversas perspectivas, enquanto mídia, manifestação de arte e até como novo ícone da cultura pop, o que só vem comprovar cada vez mais a notável influência e a relevância cultural dos games nas sociedades contemporâneas.** Poucos têm ainda dúvidas de que se trata de um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem, que foi capaz de desenvolver em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que cumpre ser investigada (Santaella; Feitoza, 2009, p. xi, grifo nosso).

Apesar das variadas abordagens possíveis para se pesquisar os videogames<sup>24</sup>, escolhemos a ótica da narratologia<sup>25</sup>, como tem sido estudado por diversos autores nacionais e internacionais que se debruçam sobre os jogos eletrônicos. Interessa então, a esta pesquisa, a aproximação dos jogos eletrônicos às performances culturais e ao Cinema (partindo do princípio de que o cinema é uma arte predecessora) pelo que estes têm em comum, que é a existência de uma narrativa e o compartilhamento de uma mesma linguagem: a linguagem audiovisual.

O estudo sistemático da narrativa está no domínio da narratologia, a qual pode ser brevemente definida como “o estudo da forma e funcionamento da narrativa” (Prince, 1982 *apud* Reis; Lopes, 1988, p. 79) ou, nas palavras Bal (2021, p. 25, grifo da autora), “a *narratologia* é o conjunto de teorias de narrativas, textos narrativos, imagens, espetáculos, eventos; artefatos culturais que ‘contam uma história’. Tal

<sup>24</sup> Os termos ‘game’, ‘videogame’ e ‘videogames’ são estrangeirismos reconhecidos pelo Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa, da Academia Brasileira de Letras, e podem ser grafados sem itálico ou aspas, de acordo com a lista do Manual de Comunicação do Senado Federal. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/manualdecomunicacao/verbetes-acessorio/estrangeirismos-grafados-sem-italico-ou-aspas>. Acesso em: 25 set. 2023.

<sup>25</sup> Do Estruturalismo e da Semiologia provém o aporte teórico que consubstancia as principais reflexões teórico-metodológicos no campo da narratologia, uma vez que esta busca “descrever os códigos que estruturam a narrativa, os signos que esses códigos compreendem e, de modo geral, a dinâmica de enunciação que preside a enunciação dos textos narrativos” (Reis; Lopes, 1988, p. 79).

teoria ajuda a compreender, a analisar e a avaliar as narrativas”.

Teoria, para Bal (2021), é um conjunto sistemático de afirmações generalizadas sobre determinado segmento da realidade. “Esse segmento da realidade, o *corpus* sobre o qual a narratologia tenta realizar suas afirmações, consiste em ‘textos narrativos’ de todos os tipos, com diversas finalidades e diferentes funções” (Bal, 2021, p. 25).

De acordo com a revisão bibliográfica de Fonseca (2019), em ‘Uma introdução aos fundamentos da narratologia’, quando do surgimento da palavra narratologia, em 1960, por Todorov, em que ele apontou para a necessidade de constituir uma ciência que estudasse a narrativa, os textos narrativos já vinham sendo estudados por outras disciplinas, tais como: a Linguística, a Semiótica, a Retórica, a Gramática, a Teoria Literária.

Entretanto, como aponta Fonseca (2019), “a Narratologia não quer explicar filmes ou livros enquanto tais (isso cabe à Teoria do Cinema e à Teoria da Literatura), ela quer explicar textos narrativos”. Quer dizer, a narratologia não se detém exclusivamente a nenhum desses campos teóricos e, ao mesmo tempo, pode abarcar todos eles e utilizar ferramentas que os expliquem e vice-versa. A narratologia está para explicar a estrutura de seus sistemas e fazer afirmações sistematizadas sobre textos narrativos, quaisquer que sejam eles.

Logo, tentamos assumir o texto que aqui se aparenta como um texto de narratologia, sistematizando o que é possível sistematizar do jogo que escolhemos para nossa análise<sup>26</sup> ao verificar como sua narrativa se apresenta através de sistemas e esquemas narrativos. Seja a partir das fórmulas do drama simbólico, das fórmulas dramáticas de histórias de viagens e/ou histórias de labirinto (Murray, 2003) e também adotando metodologias como a de Fernández-Vara (2009, 2014), que relaciona performance e jogos sob um viés narratológico (estruturalista/formalista).

É necessário, no entanto, pontuar que, no videogame, assim como no Cinema, a construção de uma linguagem e seus sistemas não ocorreu de uma hora para outra, mas foi sendo construída coletivamente ao longo de décadas, a partir de experimentações, de mudanças tecnológicas e através da apropriação de linguagens

---

<sup>26</sup> É importante para o autor desta monografia a revisão dos conceitos e das teorias de forma a fazer uma análise mais consubstanciada, o que não foi possível ser feito anteriormente, na monografia de sua graduação em Cinema e Audiovisual (Universidade Estadual de Goiás). Por este motivo, parte da pesquisa e do texto da monografia foram revistos e reaproveitados de forma a inseri-los na perspectiva das Performances Culturais.

de outros meios ou artes antecessoras. Além disso, é necessário pontuar também que, apesar de suas similaridades e de seus quase 60 anos de existência, os videogames, diferentemente do cinema, ainda não possuem uma linguagem totalmente própria e consolidada. E esta é mais uma característica da ‘novidade tecnológica’ que são os games, fruto da hibridiz mencionada.

Na perspectiva de que a linguagem dos videogames se transforma constantemente com os avanços tecnológicos e as experimentações artístico-expressivas de desenvolvedores de games, gostaríamos de fazer uma breve reflexão sobre o que são as narrativas nos jogos eletrônicos e quais são suas potencialidades (no estado da arte) visto seu atual nível de desenvolvimento. Deixando de lado uma parte inicial e dispendiosa, que é o embate conhecido na área do *game studies*<sup>27</sup> – tendo, de um lado os chamados ludólogos<sup>28</sup> e, de outro lado, os narratólogos<sup>29</sup> – entendemos os jogos, a partir da década de 2010, como narrativas, para além de sua faceta lúdica (também importante). E, portanto, os entendemos como ‘narrativas interativas’, considerando a própria natureza performática, procedimental e ritual dos videogames.

Percebe-se que os padrões narrativos dos jogos eletrônicos na atualidade – tendo como recorte, nesta pesquisa, os ‘*blockbuster*’, também chamados de jogos ‘Triplo A’<sup>30</sup> (‘AAA’) – têm sido, em concordância com Gomes (2006), uma tentativa de recriar, neste novo formato, alguns aspectos do conceito de narrativa audiovisual perpetuado pelo modelo hegemônico de cinema. Talvez até como uma forma de ‘colonização cultural’ deste novo meio, como já mencionado, à medida que cada vez mais profissionais provenientes do Cinema e Audiovisual, especialmente de Hollywood, trabalham na indústria dos jogos.

Porém, mesmo com as tentativas de perpetuar, nos videogames, formatos e fórmulas narrativas presentes no Cinema, é através da ‘interatividade’ que a narrativa

---

<sup>27</sup> Gonzalo Frasca popularizou o termo ludologia (*ludology*) a partir da palavra *ludus*, do latim, em 1999. A partir de 1998 houve a publicação dos primeiros jornais acadêmicos Board Game Studies e, em seguida, a Game Studies, em 2001. Em 2003 houve a criação da Digital Games Research Association, onde então passou-se a considerar o estudo de games como uma área acadêmica, apesar de seu tímido início em um colóquio realizado em 1990, que se tornou a International Board Game Studies Association.

<sup>28</sup> Entre os chamados ludólogos (*ludologists*) temos Henry Jenkins, Espen Aarseth, Jesper Juul, Gonzalo Frasca, Brenda Laurel e Roger Caillois, entre outros.

<sup>29</sup> Entre os narratólogos temos Janet H. Murray, Marie-Laure Ryan e Clara Fernández-Vara e outros.

<sup>30</sup> “O triplo A é a classificação mais alta, sendo possível também existir jogos com a classificação AA e A. Há também a classificação de jogo B em analogia aos filmes B na indústria cinematográfica”. (Menezes, 2015, p. 33).

dos jogos eletrônicos ganha novas possibilidades, ressignificando os dispositivos de exposição da trama e o contato com a experiência enquanto espectador-jogador<sup>31</sup>, não só incorporando a linguagem audiovisual, enquadramentos e movimentos de câmeras cinematográficas, mas também se utilizando de diversos outros recursos, como ilustrações, mídia textual, navegação em espaços cênicos tridimensionais, narrativa ambiental (*environmental storytelling*) e desafios cognitivos comuns aos jogos. Estes elementos já são convencionais, tidos como padrão da interatividade intrínseca aos jogos e é possível ver cada vez mais a integração destes nas tramas elaboradas pelos jogos.

O advento do 3D<sup>32</sup> nos jogos eletrônicos foi um grande marco nos videogames, pois trouxe a possibilidade de criar cenários navegáveis com profundidade tridimensional e personagens animados similares aos atores reais captados pelas lentes cinematográficas. E foi, inicialmente, através da capacidade de armazenamento do CD-ROM que não somente o modelo tridimensional passou a ser um padrão na construção do que se vê, ouve e se performa nos games. Além disso, tornou-se possível obter animações mais elaboradas pré-renderizadas em computação gráfica ou renderizadas em tempo real pelo videogame, ou mesmo com processamento adicional provido pela nuvem. E também a inserção de produções sonoras, como músicas gravadas e vozes reais, possibilitando um novo campo de atuação profissional para desenhistas de som (*sound designers*), compositores fílmicos e diversos artistas de outras áreas, como o meio cinematográfico.

Todas essas inovações no campo do videogame foram, ao passar das décadas, superadas para além dos limites da mídia física. E as tecnologias de processamento computacional e gráfica dos videogames foram sendo cada vez mais aprimoradas, também trazendo novas oportunidades para atores que não mais simplesmente dublavam personagens fictícios, mas também passaram a interpretar papéis e personagens de forma completa, com suas vozes, expressões faciais e seus corpos, através das tecnologias de captura de movimentos (*motion-capture*).

As mídias físicas e as mídias digitais dos videogames com suas devidas

---

<sup>31</sup> Murray (2003) utiliza o termo *interator* em vez de *espectador-jogador*.

<sup>32</sup> O formato 3D ou tridimensional aqui mencionado se refere à computação gráfica, sua espacialidade, objetos e personagens animados desta forma. Não estamos falando aqui do 3D estereoscópico ou da ilusão 3D criada por telas de televisão com suporte a este formato ou por equipamentos de realidade virtual (RV / VR). É verdade que o 3D se tornou um padrão na indústria dos videogames, mas é possível encontrar jogos alternativos ou *mainstream* com propostas bidimensionais (2D) ou que simulam essa bidimensionalidade.

atualizações tornaram possíveis diversas evoluções nos videogames, como, por exemplo, a prática de lançar conteúdos expandidos baixáveis (*downloadable content* ou DLCs) e lançar complementos de narrativas nos jogos eletrônicos ou mesmo missões seriadas – lançados por episódios, similares a séries televisivas ou séries via *streaming*.

A linguagem audiovisual nos videogames, em seus primórdios, era claramente segmentada, sendo possível distinguir facilmente os recursos audiovisuais e os significados postos para o jogador: a) telas estáticas<sup>33</sup> ou cartelas indicavam o início e o fim do jogo; b) momentos jogáveis; c) momentos não-jogáveis<sup>34</sup>; d) momentos pontuais com *feedback* sonoro, ou seja, a sonorização de ações realizadas em jogo<sup>35</sup>; e) representação gráfica/visual quando um comando é acionado nos *joysticks* (relativo ao tempo de resposta da interface) ou representativo do estado de saúde do personagem protagonista.

Jogos que costumavam ser segmentados em fases ou níveis (*levels*) com diversas transições de telas (cartelas) passaram a ser obras inteiriças, a exemplo de jogos de mundo aberto, onde a espacialidade do mundo de jogo parece não ter fim. Mas esses elementos foram adotados também em diversos jogos de ação-aventura, entre outros gêneros, considerados lineares, trazendo mais realismo às telas.

Percebe-se que o videogame, ao construir e perpetuar determinadas convenções exclusivas desse meio, tais como as situações mencionadas – frutos da relação jogo-jogador proporcionada pela interatividade – e, posteriormente, ao adotar gradativamente a linguagem cinematográfica – através de ângulos e movimentações de câmera, enquadramentos, *leitmotifs*, estruturas formais de construção narrativa, desenvolvimento de tramas, personagens, ambientações –, acabou por garantir que esse projeto narrativo proposto ao videogame, como pontua Gomes (2006, p. 1), “excessivamente centrado nas características de uma linguagem de outro meio”,

---

<sup>33</sup> As telas estáticas poderiam ser muito bem animadas, porém, percebiam-se serem telas, quais sejam: títulos, créditos iniciais, ou tela de *game over*.

<sup>34</sup> Os momentos não-jogáveis em sua maior parte eram dedicados a apresentação de vídeos ou os famosos *cutscenes* e realmente eram interrompidas a interação do jogador, diferentemente das *cutscenes* em jogos atuais. Outros momentos não-jogáveis são as instruções em texto interrompendo a movimentação de personagens pelo ambiente, porém estes podem ser considerados parte do jogo para alguns jogadores. Jogos de RPG ou com inspirações em RPG apresentam muito disso até os dias atuais.

<sup>35</sup> A recorrente falta de trilha sonora incidente era uma característica na maioria dos casos, diferente dos jogos atuais nos quais, para além dos *feedbacks* sonoros, a trilha sonora é constante, como no cinema.

pudesse ser reconfigurado, ganhando, assim, novos contornos.

É perfeitamente possível ver jogos lançados após os anos 2000 nos quais existem uma estrutura clássica de narrativa e cenas de ação que constroem uma tensão e trabalham em favor de um clímax, mas que o próprio jogo (jogabilidade) acaba por arruinar a crescente tensão e o clímax devido a alguma ação malsucedida por parte do jogador, resultando na famosa tela de *game over*<sup>36</sup>. Percebe-se que, embora haja muita evolução nos jogos, há sempre alguns que seguem modos um pouco ‘retrógrados’, advindos de décadas anteriores. A partir da década de 2010 percebe-se cada vez menos discrepâncias entre elementos diegéticos (de história) e extradiegéticos (de *gameplay*), resultando em narrativas mais elaboradas em meio à hibridez característica do meio interativo.

É essa natureza híbrida do videogame que através dos olhos de muitos jogadores passa a ser questionada quando há implementação de narrativas que não atentam para a natureza interativa dos videogames e falham por destruir a ilusão do mundo fictício ali construído – que o cinema narrativo faz tão bem. Ou mesmo por retirar a sensação de prazer de jogar um jogo (propriamente dito) por terem a pretensão de serem como filmes interativos. Em diversos jogos ocorre uma linha tênue, e por muitas vezes frágil, entre as possibilidades de performance que proporcionam aos jogadores.

Os jogos de videogame passaram, através das décadas, de experiências lúdicas casuais – com personagens formados de pixels em telas geralmente estáticas e bidimensionais que passavam a ilusão de movimento – para espaços virtuais que são possíveis de serem navegados tridimensionalmente, com personagens mais bem definidos que se assemelham a seres humanos, com seus dramas e conflitos, relações, *backstory* e construções de arcos dramáticos. Passou a ser possível performar como os próprios personagens, como um espelho, uma vez que estes possuem características cada vez mais humanizadas.

Ainda é possível encontrar jogos desenvolvidos na atualidade que recriam as experiências meramente lúdicas de momentos anteriores, tal qual ao modelo de jogos

---

<sup>36</sup> Muitos jogos ainda permanecem com as tradicionais telas de *game over*, que informam que o jogador perdeu a partida, que o personagem morreu em combate ou qualquer outra situação que resultou na morte do personagem e na conseqüente interrupção do jogo. É possível justificar isso a partir das convenções de alguns gêneros de jogos – como o terror e em jogos como *Resident evil*, mas o caminho tem sido o inverso: a adoção de formas de *feedback* sem interromper a narrativa e o curso de ação do jogador em tela, sem prejudicar o fluxo das atividades.

da Atari e Nintendo das décadas de 1970 a 1990. Ou ainda que recriam interfaces retrô, com propostas narrativas mais sofisticadas, mas é possível afirmar que pelo menos agora, neste novo contexto, não são mais as limitações tecnológicas que definem um formato caricato de quais jogos são somente pixels, quais são somente textos ou quais incorporam cenas roteirizadas em vídeo com qualidades cinematográficas e/ou audiovisuais próprias.

A partir dos anos 2010 percebe-se uma atenção maior a um senso de comunidade na indústria dos videogames e, principalmente, de profissionalização, tornando as equipes de trabalho cada vez mais segmentadas e expandidas, compostas por profissionais de diversas áreas artísticas e setores de desenvolvimento – como o game design (*combat design, level design, systems design* e outros), design de interfaces, programadores (incluindo programadores de inteligência artificial), artistas de personagem e artistas de ambiente, e, mais recentemente, os designers de narrativa (que trabalham junto com os escritores de jogos).

A atenção com a construção de uma narrativa mais elaborada nos games, ou mesmo a preocupação com uma narrativa, e sua importância tem crescido cada vez mais na indústria de videogames. E tem tornado os jogos mais comerciais, os chamados AAA, experiências mais marcantes. Um jogo pode ser mais proveitoso com uma história a ser ‘vívida’ e/ou com personagens que possam cativar o jogador e conectá-lo emocionalmente à história. As histórias não somente têm sido um bônus da experiência de jogo como têm se tornado centrais nos jogos mais recentes.

E o mais importante é como as histórias têm deixado de protagonizar um papel instrumental para se tornarem parte da própria fruição. Se o mundo ficcional era construído com seus ambientes, personagens e formas de narrar que justificariam os visuais, a jogabilidade e as ações enfrentadas pelos jogadores *in-game*; os recursos narrativos cresceram e se tornaram fundamentais tanto para ditar um ritmo de *gameplay*, propor obstáculos e desafios a serem superados quanto para tornar os jogos experiências envolventes, gratificantes e significativas emocionalmente para os jogadores que performam no mundo do jogo.

Percebe-se a tendência atual nos videogames, pelo menos nos últimos dez anos, de jogos que estimulam, no jogador, estados emocionais através de suas narrativas, de modo similar ao que o Cinema faz, com a construção e desenvolvimento de personagens, arcos narrativos, tramas com início, meio e fim. Alterações que têm modificado os games substancialmente ao torná-los mais comerciais, ou também até

mesmo mais artísticos, trazendo inovações simbólicas e linguísticas aliadas aos recursos interativos intrínsecos aos games.

Percebemos isso no jogo *Tomb Raider* (2013), em seu sucessor *Rise of the Tomb Raider* (2015), também em diversos jogos como *Quantum Break* (2015), *Layers of Fear* (2016), *Resident Evil 7* (2017) e *Village* (2021), e mais recentemente *Alan Wake 2* (2023) que ganhou quatro prêmios *The Game Awards* (TGA) em 2024, por suas inovações linguísticas, inclusive o prêmio de Melhor Narrativa. Ao aliar as convenções de linguagem cinematográficas às características interativas e participativas dos games, os jogos mencionados puderam quebrar regras e estabelecer novas convenções na forma em que se desfruta da espetatorialidade – elemento também presente nos jogos eletrônicos).

*The Last of Us* (2013, 2020), franquia de jogos com jogabilidade similar à de *Tomb Raider* (2013), trouxe, em seus jogos, uma atmosfera de urgência à sua narrativa, criando e desenvolvendo personagens com os quais é possível se identificar e colocando-os em posições de dificuldade e conflito que urgem à sobrevivência dos personagens protagonistas. Jogar videogame muitas vezes significa a performance virtual de matar ou morrer, logo, as temáticas pós-apocalípticas ou de seitas religiosas que te perseguem conferem a característica de urgência e dinamicidade necessárias aos analógicos e gatilhos do controle do videogame, da tentativa e erro, e à maestria da sobrevivência a qualquer custo.

Jogos como estes colocam o jogador à prova para criar estratégias de jogabilidade que funcionem a seu favor, de observar o ambiente, coletar informações e utilizá-las, guiando decisões importantes a serem tomadas a seguir, iterativamente<sup>37</sup> (repetidas vezes) para vencer confrontos e obstáculos.

Estes elementos de jogabilidade são diversas vezes alinhados ao drama simbólico da narrativa, sua trama e seus personagens, gerando identificação e imersão na experiência de jogo. A ambiguidade entre estar imerso no mundo do jogo e estar fora dele, controlando os botões do controle, é uma vivência liminar e por si só uma performance, pois o jogador aceita as regras do jogo, aprende a ‘nadar’ ou trafegar no mundo virtual com base em seus conhecimentos do mundo real e nos aprendizados adquiridos via tentativa e erro através da jogabilidade. De acordo com Santaella e Feitoza (2009), todo e qualquer jogo é, por natureza, imersivo e interativo.

---

<sup>37</sup> Iterativo se refere a uma ação que se repete muitas vezes. Diferentemente do significado de ‘interativo’ que faz referência a interação; em que há ou ocorre interação.

Sem o agenciamento participativo do jogador e sem o prazer quase mágico que é próprio das atividades lúdicas não haveria jogo.

### 1.1.3 O marco histórico da Sony: a evolução dos jogos até os dias atuais

Os jogos eletrônicos devem o seu surgimento a estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) que na década de 1960 desenvolveram o primeiro jogo para um computador (*DEC PDP-1*), intitulado *Spacewar* (1961). Após isto há todo um percurso histórico que deu origem aos videogames, comercialmente falando, através dos fliperamas, com a Atari, fundada por Nolan Bushnell nos anos de 1970 e o desenvolvimento e popularização de videogames domésticos. No entanto, atemo-nos aqui à história recente, que (até a escrita desta dissertação) está prestes a completar três décadas, com o marco do lançamento do videogame doméstico *PlayStation*, da Sony.

Entendemos que a entrada da multinacional japonesa Sony (Sony Corporation) no mercado de videogames foi o principal fator que mudou todo o cenário dos games até os dias atuais. A Sony é um dos maiores conglomerados de mídia do mundo (Simmons, 2011) e é uma das seis *majors* do cinema, através de sua matriz *Sony Pictures Entertainment* (Columbia Pictures). Além de produzir diversos aparelhos eletrônicos, como televisores, aparelhos de som, DVDs, Blu-Rays, celulares, possuir canais de TV e controlar a segunda maior gravadora da indústria fonográfica do mundo, a *Sony Music Entertainment* (Sony [...], 2021).

A Sony entrou no mercado dos videogames através da companhia subsidiária *Sony Computer Entertainment* (atual '*Sony Interactive Entertainment*'), criada em 16 de novembro de 1993 durante o projeto *PlayStation*. O *PlayStation* teria surgido após uma parceria frustrada entre a Sony e a Nintendo – empresa já considerada tradicional nos videogames – em 1988, na qual a Sony desenvolveria um reproduzidor de discos para videogame baseado na tecnologia do CD (o *Superdisc*) para o console *Super Nintendo* (SNES). A Sony foi trocada pela Phillips, que também tinha a tecnologia.

A criação do CD (compact-disc) havia sido um trabalho de esforços conjuntos entre a Phillips e a Sony, sendo lançado em março de 1979, tendo sido implementado primeiramente na indústria fonográfica, tornando-se, posteriormente, uma tecnologia revolucionária no armazenamento de dados digitais – até o surgimento de tecnologias superiores (How [...], 2007). Aproveitando o trabalho desenvolvido em acordo com a

Nintendo – que não veio a ser concluído –, a Sony desenvolveu o primeiro videogame bem-sucedido baseado na tecnologia do CD. O produto logo se tornou se um padrão da indústria naquele momento – até a aparição do DVD, que viria a substituí-lo, e do subsequente *Blu-Ray*, em 2015.

O primeiro console baseado em CD foi o Mega CD, ou, como é mais conhecido no Brasil e nos Estados Unidos, Sega CD, desenvolvido pela Sega (Sega CD, 2024). Mas apenas alguns meses depois de sua aparição já era considerado ultrapassado, ou como Heath-Smith o descreve em uma entrevista: morto (Deuber-Mankowsky, 2005).

O que definiu o sucesso da Sony e sua liderança com o *PlayStation* no mercado de videogames, na época de sua origem, foi o combo de seu sistema baseado em gráficos em 32-bits e a utilização da tecnologia do CD. Enquanto a Nintendo, que era a líder mundial dos videogames até certo período, lançava o Nintendo 64 com um sistema de 64-bits, porém com a utilização de cartuchos, uma tecnologia já ultrapassada. Por manter o formato de cartucho<sup>38</sup>, perdeu muitos desenvolvedores e a maioria dos títulos vinha da própria Nintendo, enquanto o *PlayStation* conseguia o apoio de desenvolvedoras importantes, como Square, Konami e Namco, tornando-se uma líder devido à sua diversidade e qualidade de títulos (História [...], 2024).

Não bastava apenas a utilização de um sistema de bits superior ou apenas ser um console baseado em CD. Os dois fatores em conjunto contribuíram para que os jogos desenvolvidos para o *PlayStation* pudessem ousar com um sistema e atributos gráficos melhores, com um acabamento mais realista em termos de imagem e de som, e também pela melhor capacidade de processamento da máquina e maior armazenamento da mídia física.

Mesmo sendo um sistema de bits menor, 32-bits, a Sony oferecia: possibilidade de renderizar em tempo real ambientes gráficos mais promissores e o real advento de gráficos tridimensionais nos videogames. Estas vantagens devem ser creditadas, em parte, à mídia CD-ROM, que permitia armazenar sons gravados diretamente de concertos sinfônicos ou músicas gravadas em estúdio e outros sons e a possibilidade de se incluir vídeos (pré-renderizados), que eram animados por computador e exportados para o CD, os chamados FMVs (*Full Motion Video*).

---

<sup>38</sup> Além do cartucho não oferecer muito espaço de armazenamento para *cutscenes* mais longas e elaboradas como o seu concorrente, PlayStation, que utilizava a tecnologia do Compact Disc (CD).

Este período, que vai de 1993 a 2002, que culmina no lançamento de consoles de 32 e 64-bits e na implementação do CD-ROM, é caracterizado como a quinta-geração dos consoles de videogame. A Sony foi a primeira a introduzir um console de 32-bits em 1994 – ano de surgimento do *PlayStation* – e dominou o mercado colocando vários outros consoles ainda baseados em 16-bits fora de circulação. De acordo com Deuber-Mankowsky (2005, p. 18, tradução nossa), o domínio foi “até 1996, quando a Nintendo introduziu o seu console Nintendo 64, [...] [aí] a Sony teve alguma competição”<sup>39</sup> (Figura 1).

Para ter um senso das ramificações econômicas da liderança da Sony, as vendas do *PlayStation* e seu sucessor, *PlayStation 2*, são atualmente maiores do que qualquer venda de qualquer outro produto da Sony. Até o fim dos anos 2000, mais de 80 milhões de *PlayStations* haviam sido vendidos (Deuber-Mankowsky, 2005, p. 18, tradução nossa)<sup>40</sup>.

**Figura 1 - À esquerda o *PlayStation*, à direita o *Nintendo 64***



Fonte: Elaboração própria. Google Imagens.

Ainda conforme Deuber-Mankowsky (2005, p. 18, tradução nossa<sup>41</sup>), “Por causa de seus gráficos aperfeiçoados, as plataformas 32-bits podiam produzir jogos cuja aparência se aproximava àquela dos filmes”, e esse tipo de desenvolvimento dos jogos também foi marcado por outro evento fundamental: a introdução das placas gráficas 3D para o PC. Com sua habilidade de criar espaços tridimensionais exploráveis na tela do computador, o PC se tornava uma plataforma ideal para jogos com gráficos avançados e, assim, tornou-se um real competidor no mercado dos

<sup>39</sup> “Not until 1996, when Nintendo introduced its N64 console, did Sony have any competition” (Deuber-Mankowsky, 2005, p. 18).

<sup>40</sup> “To give a sense of the economic ramifications of Sony’s lead, the sales of PlayStation and its successor, *PlayStation 2*, are currently greater than sales of any other Sony product. By the end of 2000, over 80 million PlayStations had been sold” (Deuber-Mankowsky, 2005, p. 18).

<sup>41</sup> “Because of their improved graphics, 32-bit platforms could produce games whose appearance approached that of movies. This development toward ‘real-life’ graphics was also shaped by another pivotal event: the introduction of 3-D graphics cards for the PC” (Deuber-Mankowsky, 2005, p. 18).

videogames. “Embora os consoles fossem mais confortáveis de usar, os gráficos do PC eram superiores” – e ainda permanecem até os dias de hoje – “agora era possível desenvolver jogos para o PC que verdadeiramente se pareciam algo como um filme” (Deuber-Mankowsky, 2005, p. 19, tradução nossa)<sup>42</sup>.

Este contexto foi o ideal para o surgimento do jogo *Tomb Raider*, em 1996, e da visão que os desenvolvedores (Core Design) tinham para esse jogo. A incorporação de cenas filmadas ou pré-renderizadas nos videogames – ou, como chama Deuber-Mankowsky (2005, p. 19, tradução nossa), “a incorporação da mídia fílmica”<sup>43</sup> – é anterior a *Tomb Raider* (1996) e também se faz presente em vários outros jogos posteriores. Mas, naquele momento, *Tomb Raider* se tornou um modelo de jogo mais “realista” e explorável tridimensionalmente, o que viria ser o padrão da indústria.

Há alguns autores, como Astrid Deuber-Mankowsky, que, entre diversos outros críticos, acadêmicos e documentaristas, reconhecem a importância do jogo *Tomb Raider* e de sua personagem Lara Croft para aquele contexto da indústria dos videogames. Bem como o mérito do jogo em lançar alguns dos alicerces nos quais estão baseados os jogos de ação/aventura ainda nos dias de hoje. Ou até mesmo da própria forma como se passou a desenvolver os jogos. Geoff King, da Universidade de Brunel, que realiza pesquisas em estudos fílmicos e de TV, e Tanya Krzywinska são os autores do livro *Tomb Raiders & Space Invaders* (2006), no qual reconhecem *Tomb Raider* como um dos jogos que marcaram a história dos videogames.

Após a Sony marcar o território com o seu bem-sucedido *PlayStation One*, que teve uma vida útil de 11 anos, ela se consolidou como uma das mais bem-sucedidas e principais plataformas de videogames com seu segundo console, o *PlayStation 2*<sup>44</sup>. Este, por sua vez, não só superou drasticamente a qualidade de seus títulos como teve uma biblioteca largamente expandida, com 11 mil títulos disponíveis – muitos dos quais podiam ser jogados no *PlayStation 3*, seu sucessor. E ainda se tornou sinônimo de videogame, com sua enorme popularidade e reconhecimento,

<sup>42</sup> “Although consoles were more comfortable to use, PC graphics were far superior (and would remain so until the release of *PlayStation 2*.) [sic]. It was now possible to design games for the PC that truly appeared movielike” (Deuber-Mankowsky, 2005, p. 19).

<sup>43</sup> [sic] “It was now possible to design games for the PC that truly appeared movielike. This “incorporation” of the film medium, of course, anticipates Lara Croft’s medial origins” (Deuber-Mankowsky, 2005, p. 19).

<sup>44</sup> O *PlayStation 2* também ficou por volta de 11 anos no mercado de videogames, batendo milhões de vendas ao redor do mundo. Disponível em: <http://metro.co.uk/2011/06/16/playstation-3-lifespan-will-be-ten-years-minimum-sony-insists-46548/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

quase como um monopólio nos videogames, sem um equivalente páreo e consistente (pelo menos até a chegada do *Xbox 360*, da Microsoft).

A realidade gráfica mudou drasticamente nos jogos para *PlayStation 2*, com a melhor utilização de texturas em personagens tridimensionais formados com muito mais polígonos e uma melhor renderização das texturas em cenários e técnicas mais sofisticadas de iluminação e de física aplicadas ao mundo virtual, possibilitadas pela performance de um console mais poderoso.

No *PlayStation 2* foi implementada de fato a utilização dos controladores direcionais, chamados analógicos, como um padrão em todos os tipos de jogos, ao invés de botões direcionais comuns. No *PlayStation 1* era mais comum ver este tipo de controle utilizado em jogos como *Gran Turismo* (simulador de corridas de carro), enquanto as setas direcionais eram mais utilizadas para mover personagens através de um cenário. O *PlayStation 2* também marca a popularização dos chamados *quick-time events* (QTEs), recurso de cenas interativas que são recorrentemente utilizadas até os dias de hoje (ainda que tenha sido reconfigurado e seja utilizado agora de novas formas, e até mascarado).

O ano de 2001 foi marcado com a saída da Sega do mercado de videogames e o surgimento da marca *Xbox*, pela Microsoft. Ainda que a marca *Xbox* só venha a se consolidar a partir de 2005, com o console *Xbox 360*, aquele momento significa o início do declínio do oligopólio japonês no mercado dos videogames. O mercado passava a ter a presença de uma marca ocidental, mais especificamente americana, que se tornaria a principal concorrente da Sony e se expandiria de forma vasta pelos mercados americano, europeu e brasileiro.

O *Xbox 360* (Figura 2), da Microsoft, surgiu em 2005, quase um ano antes do lançamento do *PlayStation 3* (2006), inaugurando a chamada sétima geração dos videogames, da qual este último também faz parte. E pelo seu lançamento antecipado, as empresas desenvolvedoras de jogos já desenvolviam e apostavam seus lançamentos para esse novo console, ao mesmo tempo em que ainda faziam versões de seus jogos para o *PlayStation 2*. Quando o *PlayStation 3* surgiu, no fim de 2006, o console da Microsoft já tinha conquistado o gosto das empresas desenvolvedoras de games e dos consumidores norte-americanos com um produto que também era americano. O *Xbox 360* também foi nesta época o console mais popular do Brasil assim que as pessoas migraram de geração (largando o *PlayStation 2* da Sony).

**Figura 2 - Xbox 360**



Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/267671-Xbox-360-tera-loja-fechada-2024-jogos-seguem-funcionando.htm>. Acesso: 15 nov. 2023.

A facilidade de programação do console *Xbox 360* era um dos principais atrativos para os desenvolvedores de jogos<sup>45</sup> e tornou o videogame competitivo diante de seu principal rival, o *PlayStation 3*, que, por sua vez, possuía potência gráfica e de processamento superiores aos do *Xbox 360*. Posteriormente ocorreu o inverso, tanto na geração do *Xbox One* e *PlayStation 4*, quanto na geração do *Xbox Series X* e *PlayStation 5*, com a Sony retomando o protagonismo de outrora, da marca *PlayStation*, liderando novamente o mercado, tanto em vendas, quanto em preferência dos desenvolvedores e consumidores.

A popularidade do *Xbox* durou muitos e muitos anos e deveu-se, em partes, ao investimento da Microsoft em uma infraestrutura de servidores *on-line*, oferecendo melhores configurações para jogos *multiplayer on-line*. Também oferecia um serviço mais preocupado com um outro perfil de consumidor, trazendo especificidades técnicas mais adaptadas à cultura ocidental, diferentemente da concorrente japonesa Sony e sua marca *PlayStation*.

A hegemonia japonesa de décadas, por meio das gigantes Sony, Nintendo e Sega perdeu força, como aponta<sup>46</sup> Byford (2014) em artigo para a revista *The Verge*. No entanto, empresas como a Sony e a Nintendo continuam influenciando a cultura dos games e lançam tendências para o mundo todo.

A respeito do tipo de experiência de jogo, enquanto consoles como os da Nintendo estimulavam a produção e aquisição de jogos mais lúdicos – entre eles,

<sup>45</sup> O desenvolvedor Hiroshi Takai, da Square Enix, foi um dos produtores a afirmar publicamente a maior facilidade de se programar jogos de *Xbox 360* em relação ao *PlayStation 3*. Disponível em: <http://www.1up.com/news/square-enix-developer-360-easier>. Acesso em: 17 out. 2015.

<sup>46</sup> “Japan was once the epicenter of gaming culture. Indie developers are trying to make it great again” (“O Japão foi uma vez o epicentro da cultura dos videogames. Desenvolvedores independentes estão tentando fazê-lo grande novamente”).

jogos de esportes, infantis, entre outros –, voltados a jogadores mais casuais ou mesmo tendo a família como um público-alvo; os consoles da Sony investiam (e investem) em inovação tecnológica, e em jogos exclusivos<sup>47</sup> para sua plataforma, o que resulta em jogos mais realistas graficamente (já que são otimizados para o console) e dotados de mais possibilidades narrativas e de jogabilidade, como por exemplo, a presença de recursos táteis diferentes e exclusivos, atrelados aos seus controles (como o *DualShock 4* e o *DualSense*) que possuem tecnologias como sensor de toque, LEDs responsivos e feedback háptico.

Entre os títulos exclusivos dos consoles *PlayStation* que atestam o investimento da Sony em games que se assemelham a ‘filmes interativos’, os quais são bem cotados pela crítica e público, estão *Heavy Rain* (2010), *Beyond Two Soul* (2013) e, mais recentemente, *Detroit: Become Human* (2018). Há também que se destacar os jogos *God of War* (2018), premiado como jogo do ano no *The Game Awards* (TGA), e *God of War: Ragnarok* (2022), que, embora não sejam considerados como ‘filmes interativos’ como os demais, são evidentes suas qualidades “cinematográficas”.

Além destes há também o jogo *The Last of Us* (2013), contemporâneo de *Tomb Raider* (2013), considerado o jogo da década por diversos críticos e publicações especializadas em videogames em função da qualidade dos gráficos, do som, de sua jogabilidade, do realismo e, principalmente, de sua narrativa, além de receber premiações da indústria, como o *Spike Video Game Awards* (VGA) e o *British Academy of Film na Television Art* (BAFTA). É válido mencionar que, por sua vez, *The Last of Us: Parte 2* (2020) superou o jogo anterior, que havia conquistado, por um determinado tempo (até *Elden Ring*, em 2022), o lugar de jogo mais premiado de todos os tempos, tendo reconhecida todas suas qualidades técnicas, gráficas, de *level design*, *gameplay* e narrativa, além da atuação fenomenal de Laura Bailey (personagem ‘Abby’) premiada pelo *The Game Awards* (2020).

Se a indústria mudou drasticamente o seu estilo de jogos, os consoles da Nintendo parecem preservar certos tipos de jogos voltados para um entretenimento fácil, com um sentimento retrô – o que vai na contramão das tendências de produções atuais. Produzem jogos com um estilo considerado clássico, porém, também bastante

---

<sup>47</sup> A escolha pelo desenvolvimento de jogos exclusivos ao invés de jogos multiplataforma gera o potencial de focar toda a tecnologia no aprimoramento e otimização que são possíveis para aquele console e, portanto, aproveitar todo o potencial da máquina.

premiados, como foi *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017); continuam a investir nas mesmas franquias, sempre as aprimorando; e a qualidade de seus jogos fazem os seus consoles continuarem com uma fiel base de fãs há décadas.

Se a Sony, com o *PlayStation*, ainda hoje lidera o mercado – tanto oriental quanto ocidental – em termos de vendas, de qualidade de títulos e experiências com seus jogos exclusivos (atualmente com o *PlayStation 5*), há que se considerar que a presença do *Xbox* no mercado mostrou-se e mostra-se como uma potente e competitiva alternativa. Atualmente *PlayStation* e *Xbox* são as principais plataformas buscadas pelas empresas desenvolvedoras para servir de suporte à produção de seus jogos multiplataforma.

Já no âmbito de videogames para plataformas de computador (PC), a Microsoft praticamente monopoliza o mercado com seu sistema operacional Windows. Atuando não somente em jogos para PC, mas também no mercado de consoles, com o *Xbox* a Microsoft vem, há anos, sedimentando sua base na indústria dos videogames. Enquanto isto, os sistemas operacionais de computador, como Linux e macOS, continuam com tímidos lançamentos de jogos. Ainda sobre jogos para computador, é digno de nota como a Sony vem abrindo as fronteiras do lançamento de seus jogos também para PC, com diversos títulos sendo relançados (*ports* para PC), algo que não ocorria no passado, pois o ‘exclusivo’ realmente significava exclusivo para os jogos da Sony, ou seja, lançados apenas para sua plataforma *PlayStation*.

#### **1.1.4 Os jogos ‘Triplo A’ ou ‘AAA’**

Após o *crash* dos videogames em 1983, que foi uma grande recessão na indústria dos jogos eletrônicos, as companhias de games precisavam encontrar formas de garantir um controle de qualidade em jogos eletrônicos lançados no mercado.

Assim, a Nintendo, a companhia de games que se configurava como a mais importante e influente da época, lançou o seu ‘Nintendo selo de qualidade’. Outras companhias de games também tentavam diferenciar seus jogos daqueles ‘pobrememente’ desenvolvidos com a utilização de algumas estratégias, como a inserção de críticas positivas na capa de seus games e por meio de sua divulgação; também com destaques feitos por importantes revistas especializadas e divulgação das

nomeações e prêmios ganhados em festivais voltados para jogos eletrônicos, entre outras ações. Ainda hoje as empresas utilizam estratégias parecidas no *marketing* dos jogos.

Era necessário, porém, um termo que descrevesse e diferenciasse estes jogos dos demais encontrados no mercado, por vezes de qualidade duvidosa. O termo AAA, pronunciado Triplo-A (*Triple-A*), surgiu na década de 1990 durante as convenções e exposições mais importantes de videogames e entretenimento digital, que são voltadas à indústria e aos ‘operários’ dela, tais como: *Consumer Electronics Show* (CES), *Game Developers Conference* (GDC) e a *Electronic Entertainment Expo* (E3).

O termo AAA ou Triplo-A não se trata de um acrônimo, ele é baseado no padrão da grade acadêmica norte-americana, sendo “A, a nota mais alta, e F, indicando a mais baixa” (AAA [...], 2024). Trata-se de uma complexa classificação, utilizada e melhor compreendida pelas próprias companhias de games e publicações especializadas, como, por exemplo: *Gamasutra*, *Game Informer*, *IGN*, *Gamespot* e mesmo a acadêmica *Game Studies*, que busca compreender e melhor formular essas classificações. O AAA é a classificação mais alta, sendo possível também existir jogos com a classificação AA e A. Há também a classificação de jogo B, em analogia aos ‘filmes B’ da indústria cinematográfica. A classificação de jogos AAA se tornou, com o passar do tempo e diante do cenário que se desenvolveu ao longo dos anos, um sinônimo de jogos desenvolvidos com altos orçamentos, por vezes superiores ao custo de produção de *blockbusters* cinematográficos norte-americanos.

Entendendo assim, os jogos AAA podem ser comparados aos filmes *blockbusters* e aos *best-sellers* na literatura. Muitas vezes altos lucros, números de vendas (bilheteria), grande número de consumidores e/ou popularidade não implicam necessariamente em qualidade superior. Ou seja, assim como no mercado cinematográfico, no cenário dos jogos eletrônicos nem sempre os *blockbuster games* são responsáveis pela criação de experiências inovadoras, por novas propostas de linguagem ou estética e pela consolidação de novos padrões.

Os jogos independentes, ou como são chamados: *indies*, têm importância fundamental na indústria dos videogames, principalmente com a popularização dada a estes games por plataformas como a *Epic Games*, a *Steam*, da Valve, e a mais antiga *Xbox Live Arcade* (XBLA), da Microsoft (e iniciativas similares como o *Xbox Live Indie Games* e o *ID@Xbox* todos da época do *Xbox 360*). Tais plataformas

democratizaram o acesso a jogos de pequenos desenvolvedores e companhias para todos os públicos com preços mais acessíveis em relação ao padrão econômico dos Triplo A vendidos para consoles.

Outra forma de democratização ocorrida na indústria dos videogames recentemente foi a disponibilização do motor de jogo (*engine*) *Unreal Engine*, disponibilizado gratuitamente pela empresa *Epic Games*, desenvolvedora do jogo *Fortnite*. Este motor foi bastante popularizado durante o *Unreal Engine 4*, que agora já está em sua quinta versão (*Unreal Engine 5*).

Da mesma forma, temos o motor gráfico *Unity 3D*, que lançou diversos jogos independentes (*indies*) a novos patamares. É possível ver diversos jogos independentes que se confundem com jogos AAA produzidos nestas *engines* e até mesmo jogos que são propriamente AAA. Em meados de 2022 a *Crystal Dynamics*, desenvolvedora de *Tomb Raider*, anunciou o abandono de sua *engine* proprietária (motor gráfico exclusivo de sua empresa) para adotar o desenvolvimento do novo *Tomb Raider* no motor gráfico *Unreal Engine 5*.

Por muitas vezes os jogos *indie* têm trazido inovações e experimentações, com novas e promissoras propostas narrativas, dificilmente arriscadas em jogos de altos orçamentos e de público-alvo consolidado. Jogos *indies* como: *Amnesia: The Dark Descent* (2010), *Limbo* (2010), *Dear Esther* (2012), *Gone Home* (2013), *Layers of Fear* (2016) e *Inside* (2019) se tornaram reconhecidos pela crítica e pelos desenvolvedores; estes que, por sua vez, acabam por implementar essas inovações também em seus jogos de alto orçamento (AAA) ao longo dos anos, e portanto gerando novos padrões na indústria dos jogos.

Há, inclusive, casos como o do jogo *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013), que angariou premiações importantes que muitas vezes costumavam ser vencidas por jogos Triplo A. Entre estas premiações estão o Prêmio BAFTA de Inovação em Jogos (2014) e Melhor Jogo de Xbox na VGX (atual *The Game Awards*, o ‘Oscar dos games’), derrotando jogos de alto orçamento como *Grand Theft Auto V* (GTA V), *Bioshock Infinite* e o próprio *Tomb Raider* (2013), sendo muito elogiado pela sua jogabilidade e história comovente.

Temos, ainda, exemplos de jogos independentes, como os da franquia *Life Strange* e o *Minecraft* (2011), que no senso comum são confundidos como jogos Triplo A. *Minecraft*, criado originalmente pelo programador sueco Markus ‘Notch’ Persson, tornou-se um jogo de sucesso mundial, sendo relançado em diversas versões,

inclusive para consoles, como o *Xbox One* e o *PlayStation 4*. O jogo busca estimular a criatividade dos jogadores, o que acabou por cair no gosto de jovens *gamers*, crianças, adolescentes e adultos.

### 1.1.5 Sistemas de um jogo ‘ação-aventura’

Um jogo de ação-aventura (ou ‘ação/aventura’) apresenta alguns pilares em comum com outros tipos de jogos (como os de RPG, etc) e possui características que podem variar de jogo a jogo, mas geralmente incluem combate, exploração, criação de itens (*crafting*), melhoramento ou progressão de habilidades, entre outros. Não são todos os jogos que possuem todos esses elementos, mas os dois fundamentais no que concerne aos jogos de ação-aventura são combate e exploração – que podem ser interpretados como a ação e a aventura presente nestes jogos, respectivamente.

Uma característica específica, muito comum e presente neste tipo de jogo de videogame, é a presença de um personagem propriamente dito, em vez de um avatar. É comum a concepção de um avatar filosoficamente e fenomenologicamente como é entendida no jogo (e popularizada pelo filme *Avatar*, de James Cameron), mas seguimos nesta dissertação a distinção entre *player-character* (termo em inglês bem difundido) e avatar por serem coisas essencialmente diferentes. O termo *player-character* adotado aqui pode ser traduzido como personagem jogável, ou entendido simplesmente como ‘personagem’ ou ainda ‘personagem protagonista’ (em oposição aos *NPCs*<sup>48</sup>, por exemplo).

Em um jogo de ação-aventura é possível controlar um personagem com características bem estabelecidas (Figura 3), com uma voz própria (dublada por atores), cor de pele, cor de cabelo e demais atributos físicos, e a trama trabalha sua personalidade.

---

<sup>48</sup> *NPC* significa “*Non-Playable Character*”, que pode ser traduzido literalmente como personagens não-jogáveis, são personagens secundários que estão presentes no jogo com os quais não é possível jogar.

**Figura 3 - Exemplo de jogos com personagens ao invés de avatares**



Fonte: Push.

Já o avatar geralmente apresenta um boneco (*vessel*) que pode ser controlado, o qual o jogador customiza suas características físicas e de personalidade como se fossem um espelho de si (embora não necessariamente) ou de determinado papel que ele queira interpretar. Este é o princípio dos jogos de *Role-Playing Games* (RPG). O avatar está presente principalmente em jogos de RPG. Na Figura 4 está um exemplo de avatar e suas diferentes possíveis<sup>49</sup> combinações realizadas por uma mesma jogadora em seu *gameplay* de *Elden Ring* (2022).

**Figura 4 - Algumas customizações de avatar em *Elden Ring* (2022)**



Fonte: <https://immerse.news/the-art-of-avatar-creation-b7d291c6cd7f>. Acesso em: 19 set. 2023.

<sup>49</sup> Em determinados jogos de RPG, como os da desenvolvedora de *Elden Ring* (From Software), as combinações de atributos físicos são infinitas (ao alcance da tecnologia mais recente) e não necessariamente precisam ser o retrato fiel (espelho) do jogador, fisicamente ou moralmente, porque o jogador pode, em determinados RPGs, criar um avatar a seu gosto que não se pareça fisicamente com ele mesmo e que não seja da raça humana, por exemplo.

Retomando os pilares de jogo geralmente presentes em jogos de ação-aventura, inclusive no jogo aqui analisado, descrevemos as características que costumam ser mais recorrentes nestes tipos de jogos:

- a) Combate - a presença de mecânicas de combate, ou seja, o personagem com o qual jogamos (controlamos) luta contra outros personagens (oponentes, inimigos, amigos), corpo-a-corpo ou com armas (por exemplo, armas brancas, armas de fogo, arco e flechas, bombas de fumaça, outros tipos de bomba);
- b) Exploração - é possível navegar nos cenários tridimensionais como se fossem espaços do mundo real, cada qual com suas próprias regras. Em ambientes urbanos o jogador pode controlar o personagem, adentrar salas, quartos, corredores e vasculhar móveis e objetos ali presentes (e outros personagens podem reagir a isto), e em ambientes naturais, como florestas, selvas e campos, é possível encontrar animais e interagir com eles, assim como com objetos ali presentes. Parte da mecânica de exploração em jogos significa coletar informações, objetos, papéis, diários, folhetos, livros, ler grafites e pichações, vasculhar gavetas, armários, guarda-roupas, coletar utensílios de sobrevivência ou de combate (que servem à jogabilidade), entre outros;
- c) Quebra-cabeças (*puzzles*) - quebra-cabeças e desafios lógicos são comuns no gênero ação-aventura. Os jogadores podem enfrentar enigmas ambientais ou lógicos que precisam ser resolvidos para progredir na história ou desbloquear áreas. Isso adiciona uma camada de estratégia e pensamento crítico à jogabilidade;
- d) Criação de itens (*crafting*) - diversos jogos da atualidade possuem a mecânica de *crafting*. É um elemento muito comum em jogos de mundo aberto, RPGs e sobrevivência, sendo fundamental neste último tipo de jogo. Permite que os jogadores usem recursos disponíveis no mundo virtual para criar novos itens que podem ser utilizados para melhorar sua jogabilidade, seja para a exploração de novos locais, para criar itens de combate como

munições, bombas, melhorias de armas, ou mesmo itens de saúde, de recuperação do personagem protagonista (ou avatar, no caso dos RPGs e jogos que sejam de avatar).

- e) Progressão de habilidades e/ou armas - a maioria dos jogos contemporâneos de ação-aventura adotou técnicas e convenções de jogos de videogame de RPG nos quais é possível 'melhorar as habilidades' de um personagem;
- f) Melhoria (*upgrade*) de armas - assim como a ideia de 'progressão de habilidades' é possível ver, nos jogos de ação-aventura, o *upgrade*, sejam vinculadas à criação de itens ou não. Estas melhorias podem ser realizadas com uma espécie de moeda ou espólios (itens/objetos/peças/fragmentos) e sistema de 'compras';
- g) Colecionáveis - itens colecionáveis geralmente podem ser encontrados em todo jogo de ação-aventura e são parte integral do elemento 'exploração' destes jogos, muitas vezes utilizados para preencher ou 'dar vida' aos ambientes virtuais dos jogos porque entre eles estão documentos deixados por personagens, anotações, cartas, diários e outros. Estes itens colecionáveis podem ter diversas nomenclaturas e categorias, de acordo com cada jogo, mas os mais comuns costumam ser 'reliquias' e/ou 'artefatos' e 'documentos'. Estes itens podem proporcionar, ou não, detalhes sobre a narrativa presente no jogo, como pequenas histórias sobre personagens ou sobre o mundo ficcional, bem como são itens utilizados para conseguir troféus de jogo, que são itens extradiagéticos e que servem como prova da maestria do jogador em jogo e/ou para com seus pares, como forma de demonstrar, para outros jogadores, que o jogo foi jogado à exaustão e foram realizados todos os seus desafios, entre eles o de colecionar todos os itens possíveis.

Todos esses sistemas presentes dentro de um jogo, além dos objetivos lúdicos, que são importantes à jogabilidade e ao prazer da interatividade e imersão, podem englobar também características narrativas, de construção e desenvolvimento de personagens, de arcos dramáticos e desenrolar da trama e do mundo ficcional, a

dependem do nível de narratividade do jogo. Entretanto, existem mais quatro recursos que podem ser considerados sistemas de jogo, especialmente sistemas narrativos, que são as *cutscenes* (cinemáticas), os eventos de ação-rápida (*QTEs*), os eventos roteirizados, e o *storytelling* ambiental.

- a) *Cutscenes* ou cinemáticas - *cutscene* ou *cut-scene* é um termo recorrente no linguajar *gamer* e do desenvolvimento de jogos eletrônicos, traduzido literalmente como ‘cena de corte’. Utilizado para se referir às cenas ou vídeos que são inseridos dentro de um jogo e é o principal meio de exposição narrativa de um jogo, pois se apoia na linguagem audiovisual – nos enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera diversos e que possuem algo em comum: o corte momentâneo da interatividade, ou ‘agência’, do jogador dentro do jogo. Este corte é principalmente incômodo aos jogadores quanto ao seu tempo de duração, momento de inserção (se ao início do jogo, ou em momentos inadequados) e quando não corresponde à proposta do jogo (seja em relação à sua premissa/trama, seja em relação ao seu *gameplay*). Embora sua nomenclatura soe de forma quase que pejorativa, tendo em vista seu importante potencial narrativo, o termo *cutscenes* se consolidou como um termo padrão, diferentemente de ‘cinemática’ que é uma nomenclatura menos usual. O termo *cutscenes* é usado academicamente por pesquisadores mundo afora e por jogadores ainda na atualidade mesmo que haja jogos com propostas bem elaboradas na utilização destas cenas ‘cinematográficas’.
- b) *Quick-time events* (*QTEs*) ou eventos de ação rápida - estes, por sua vez, são como *cutscenes* interativas, sendo possível assistir à medida em que a ação acontece ao mesmo tempo em que solicita a ação do jogador em determinados momentos com o apertar de botões, geralmente culminando em uma resposta diferente do estado padrão. Geralmente os eventos de ação rápida culminam na morte de um personagem nos jogos de ação-aventura e não são todos jogos que possuem esse sistema. Há jogos, no entanto, como *Detroit: Become Human* (2018), que se baseiam quase que completamente nesse sistema e são taxados como ‘filmes interativos’.
- c) Eventos roteirizados (*scripted events*) - estes eventos funcionam a partir de

um gatilho, uma série de gatilhos ou *scripts* que acionam objetos do ambiente, personagens e outros elementos para gerar transformações visuais e sonoras nos ambientes navegáveis, gerar cenas de ação como desmoronamentos, ventanias, chuvas, e outros efeitos especiais. Sua base são animações que são acionadas pela performance do jogador ou pela performance da inteligência artificial através da programação ou de personagens não-jogáveis que são mobilizados para serem acionados no momento correto, procedimentalmente. Estes eventos *scriptados*, aliados a movimentações de câmera e enquadramentos, têm tornado os videogames mais ricos visualmente e até transformado a forma como as *cutscenes* são implementadas dentro de jogo, inserindo-as de uma forma menos invasiva do que a usual. Grandes exemplos são jogos como *Layers of Fear* (2016), *Quantum Break* (2016), *Alan Wake 2* (2023), entre outros. Na franquia *Tomb Raider* por exemplo, o jogo *Rise of the Tomb Raider* (2015/2016) utilizou-se destes efeitos especiais visuais na DLC '*Baba Yaga: The Temple of the Witch*'. Porém, os eventos roteirizados nem sempre são evidentes tais como efeitos especiais visuais. Ao longo da trilogia 'survivor', os jogos *Tomb Raider* (2013), *Rise of the Tomb Raider* (2015/2016), e *Shadow of the Tomb Raider* (2018) se utilizaram bastante desse sistema, especialmente em suas cenas de ação.

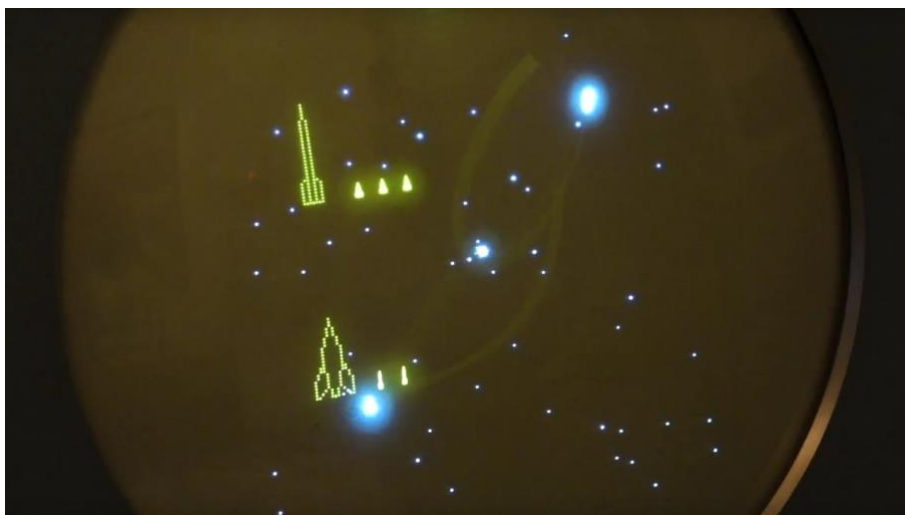
- d) *Environmental storytelling* (*storytelling* ambiental) - como parte do sistema de exploração de um jogo pode estar contido o sistema narrativo de *environmental storytelling*, onde são possíveis de serem observadas pistas da história no mundo ficcional do jogo. Tudo na ambientação do jogo, desde a iluminação aos sons, passando pela direção de arte, cenografia e *mise-en-scène*, pode ser considerado *environmental storytelling* desde que reforce a crença no mundo ilusório e 'conte' histórias. Os itens colecionáveis mencionados anteriormente – como relíquias, artefatos, diários, anotações, jornais, fotografias, baús de tesouro, entre outros itens que podem ser encontrados no mundo do jogo (cada um de acordo com sua proposta fantasiosa) – podem se configurar como itens de *environmental storytelling*, principalmente os grafismos, pichações em ambientes (paredes, chão, teto), posicionamento de objetos e outros.

### 1.1.6 A visão de jogos em terceira pessoa: os *third-person shooters*

Jogos em terceira pessoa existem desde o início da história dos jogos eletrônicos, remetendo ao próprio *Spacewar*, de 1962, se considerarmos que a visão em terceira pessoa aponta para um elemento na tela que funciona como o ‘protagonista’ do jogo. *Spacewar* (1962), por exemplo, possuía uma nave espacial (Figura 5) que funcionava como o mediador entre jogo e jogador, ou seja, o protagonista, embora não fosse um personagem.

Os jogos atuais, em sua vasta maioria possuem personagens, logo, a noção de jogos em terceira pessoa tal como conhecemos hoje, significa: jogos com personagens postos na tela com o qual performamos dentro do mundo do jogo. De acordo com Reis (2022, p. 388), personagem pode ser definido como “a representação de uma figura humana ou humanizada que, numa ação narrativa, contribui para o desenvolvimento da história e para a ilustração de sentidos projetados por essa história”.

Figura 5 - Tela do jogo *Spacewar* (1962)



Fonte: Google Imagens.

Estamos, neste trabalho, desconsiderando, por exemplo, os jogos de corrida, entre outros – como *Spacewar*, *Space Invaders* e seus similares – que não possuem de fato personagens, embora jogos com carros e similares também possam ser chamados de jogos em terceira pessoa se considerarmos apenas a perspectiva da câmera.

**Figura 6 - Forza Horizon 3 (2016)**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023). Steam.

*Tomb Raider* (2013) é um jogo de ação-aventura em terceira pessoa. Dizer que um jogo é em primeira ou terceira pessoa, ou quaisquer outros formatos, é definidor para categorizar o tipo de experiência que ele proporciona. Jogos em terceira pessoa são chamados desta forma porque a perspectiva da câmera nestes jogos é posicionada atrás do personagem, diferentemente de um jogo em primeira pessoa, na qual a perspectiva da câmera emula a visão do 'eu', como se o jogador fosse o próprio personagem. A perspectiva em terceira pessoa permite ver o corpo do personagem posicionado no cenário do jogo, como no exemplo da Figura 7.

**Figura 7 - Visão em terceira pessoa, jogo *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023).

A visão em terceira pessoa significa que o ente 'personagem', ou avatar, se for

o caso, está claramente definido visualmente no mundo do jogo; ou seja, é possível enxergar o personagem e apontá-lo na tela. Diferentemente de jogos em primeira pessoa, nos quais a câmera adota o olhar do personagem (câmera subjetiva). Veja na Figura 8 (abaixo) os exemplos de *Far Cry 4* (2014), *Call of Duty: Modern Warfare* (2019) e *Resident Evil: Village* (2021), respectivamente. O que esses jogos (exemplificados visualmente abaixo) possuem em comum, além da perspectiva de câmera em primeira pessoa, é que todos eles são do gênero *third-person shooter*, onde necessariamente existe o combate com armas, embora possa existir jogos em primeira pessoa que não possuam armas (ou sequer combate).

**Figura 8 - Exemplos de jogos em primeira pessoa**



Fonte: Captura de tela dos três jogos (2023). Steam.

Enquanto os jogos na perspectiva de primeira pessoa dão a ideia de que você ‘é o personagem’, os jogos em terceira pessoa dão ao jogador um ‘representante’ que atua como a consciência do jogador. Isto leva a um sentimento paradoxo de ‘ser’ e ‘encarnar’ o personagem e, ao mesmo tempo, perceber o personagem como um ‘outro’. A experiência é mediada por este personagem ou avatar, como apontam King e Krzywinska (2006):

Jogos em terceira pessoa dão ao jogador um representante claramente localizado dentro da ‘paisagem virtual’, um avatar que atua como o agente do jogador, dentro do game. Um maior sentido pode ser estabelecido do que podemos chamar de ‘estar no mundo do jogo’, uma impressão fenomenológica da presença no cenário do jogo. **O fato de que a sensação do jogador de “estar no mundo do jogo” é mediada, se torna explícito em games de terceira pessoa porque o personagem jogável pode ser visto, como uma entidade claramente separada do jogador.** O personagem é projetado para ser visto e também para ser manipulado, o que contribui para inúmeros problemas envolvendo a maneira na qual personagens são representados (King; Krzywinska, 2006, p. 98-99 , tradução nossa<sup>50</sup>).

<sup>50</sup> “Third-person games give the player a representative clearly located inside the gamescape, an avatar that acts as the player’s agent in the game. A greater sense can be established of what might be termed being-in-the-game-world, a phenomenological impression of presence in the gamescape” (King; Krzywinska, 2006, p. 98-99).

*Tomb Raider* (2013) é um jogo da franquia *Tomb Raider* que surgiu em 1996 com título homônimo, e o jogo de 1996 foi um dos jogos que revolucionou a indústria dos games. *Super Mario 64* (1996) (Figura 9), antecedeu *Tomb Raider* (1996) em poucos meses, e ambos possuem diversas características dos jogos em terceira pessoa da atualidade.

**Figura 9 - *Super Mario 64* (1996)**



Fonte: Google Imagens.

Ambos os jogos, apesar de não serem os primeiros a possuírem a visão em terceira pessoa, trouxeram gráficos tridimensionais (3D) reais com personagens jogáveis e não jogáveis renderizados em 3D. Além dos espaços navegáveis tridimensionais e controles de câmera que permitiam 'olhar' e explorar os arredores, tudo isto com a visão dos personagens protagonistas vistas por detrás, que se tornou um padrão na indústria.

**Figura 10 - Lara Croft olhando para baixo em *Tomb Raider* (1996)**



Fonte: Google Imagens.

É válido mencionar que outro jogo, embora não tão conhecido como os demais, também ficou marcado como um dos que marcaram tendências para o estilo de jogo em terceira pessoa. O jogo *Fade to Black* (1995) (Figura 11) antecede *Super Mario 64* (1996) e *Tomb Raider* (1996), lançados respectivamente nesta ordem, trazendo um personagem renderizado em 3D com ambientes 3D e a visão por detrás do personagem, além da característica de ser um *shooter* – jogo de tiro, como muitos jogos atuais.

**Figura 11 - *Fade to Black* (1995)**



Fonte: <https://news.Xbox.com/en-us/2015/10/09/games-know-your-genres-third-person-shooters/>.  
Acesso em: 7 nov. 2023.

De acordo com o site *Xbox Wire* (Know [...], 2015), ainda que *Fade to Black*

tenha sido um *trendsetter*, ele não seria o jogo a popularizar o gênero *shooter* em terceira pessoa, devemos isto à Lara Croft. E ainda, mesmo que atirar não fosse o principal foco do jogo *Tomb Raider* (1996), foi por meio da mistura dos elementos: exploração 3D, mecânicas de plataforma (*platforming*), resoluções de *puzzles* e um dos primeiros a oferecer exploração livre em um espaço totalmente tridimensional que *Tomb Raider* (1996) acabou sendo tão popular. “estabelecendo assim o modelo para muitos jogos que viriam” (Know [...], 2015).

Ainda sobre jogos em terceira pessoa, é possível perceber vários títulos que, a seu modo, produziram o efeito de jogos em terceira pessoa mesmo com gráficos bidimensionais (2D). Estes existiram antes dos já mencionados e relembram vagamente o que viria a se tornar os jogos em terceira pessoa que conhecemos hoje.

Os videogames certamente percorreram um longo caminho desde a experiência de *Space Invaders* (1978), um dos jogos de arcade inovadores dos anos 1970, até aquela oferecida por episódios da série *Tomb Raider*, como *Angel of Darkness* (2003). *Space Invaders* restringe o jogador a uma forma de jogo amplamente abstrata e relativamente imutável, na qual é necessária uma gama limitada de respostas fixas e imediatas. Os jogos *Tomb Raider* (de 1996) oferecem algo muito mais parecido com um mundo virtual com o qual se envolver – uma série mais rica e detalhada de espaços para explorar e tarefas a performar – através da figura em terceira pessoa de Lara Croft (King; Krzywinska, 2006, p. 2, tradução nossa)<sup>51</sup>.

O primeiro destes exemplos é o jogo *Space Harrier* (1985), do *Sega MasterSystem* (Figura 12). Talvez o mais antigo de todos eles, conforme conseguimos alcançar em nossa pesquisa historiográfica, disposta no Quadro 1.

No Quadro 1 (próxima página) listamos exemplos dos jogos ‘pré-históricos’ na perspectiva em terceira pessoa; pelo menos um por ano. Não tivemos acesso a estes jogos, tampouco caberia analisá-los aqui nesta dissertação, então nos limitamos apenas a mencioná-los. A lista também se limita até o ano de 1995, pois considera-se o ano de 1996 como o ponto de virada para os jogos em terceira pessoa com seus inúmeros títulos lançados – a exemplo dos próprios jogos *Tomb Raider*, que passaram a ser lançados anualmente após 1996 – entre diversas franquias.

---

<sup>51</sup> “Videogames have certainly come a long way from the experience of *Space Invaders* (1978), one of the breakthrough arcade games of the 1970s, to that offered by episodes of the *Tomb Raider* series such as *Angel of Darkness* (2003). *Space Invaders* restricts the player to a largely abstract and relatively unchanging form of play in which a limited range of fixed and immediate responses are required. The *Tomb Raider* games (from 1996) offer something much more like a virtual world with which to engage – a richer and more detailed series of spaces to explore and tasks to perform – through the third person figure of Lara Croft” (King; Krzywinska, 2006, p. 2).

Figura 12 - *Space Harrier* (1985)



Fonte: Montagem com a capa do jogo (esq.) e captura de tela (dir.). Google Imagens.

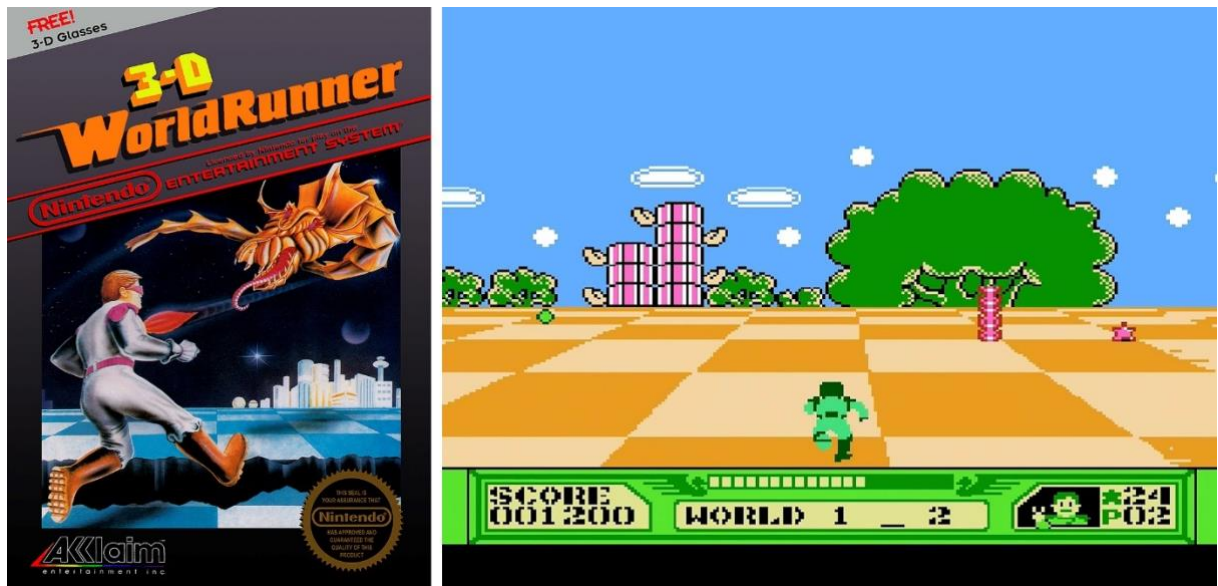
**Quadro 1 - Alguns jogos com perspectiva em 3ª pessoa entre 1985 e 1995**

Lançamento	Título	Plataforma	Desenvolvedora/Publisher
1985	<i>Space Harrier</i>	Fliperama (Arcade)	Sega
1986	<i>Airheart</i>	Apple II (computador)	Broderbund
1987	<i>Contra</i>	Fliperama (Arcade)	Konami
1988	<i>Devastators</i>	Fliperama (Arcade)	Konami
1989	<i>Last Survivor</i>	Fliperama (Arcade)	Sega
1990	<i>NAM-1975</i>	Fliperama (Arcade)	SNK
1991	<i>Hunter</i>	Amiga / Atari ST	Activision
1992	<i>G.I. Joe</i>	Fliperama (Arcade)	Konami
1993	<i>Cyber Sled</i>	Fliperama (Arcade)	Namco
1994	<i>Wild Guns</i>	Super Nintendo	Natsume
1995	<i>Fade to Black</i>	DOS / PlayStation	Electronic Arts

Fonte: Elaboração própria (2023).

Outro exemplo de jogo em terceira pessoa, *3-D Worldrunner* (1987), tal como *Space Harrier* (1985), evidenciava o personagem protagonista em sua capa de jogo. Era um jogo pseudo 3D apesar de seu nome, e apresenta uma discrepância maior entre a fidelidade visual dentro do jogo quando comparado às peças gráficas promocionais (Figura 13). Já por sua vez, temos *Hunter* (1991) como um dos primeiros jogos em terceira pessoa a apresentar gráficos 3D (Figura 14).

Figura 13 - *3-D WorldRunner* (1987)



Fonte: Montagem com a capa do jogo (esq.) e captura de tela (dir.). Google Imagens.

Figura 14 - *Hunter* (1991)



Fonte: Captura de tela do jogo. Google Imagens.

Sobre a câmera em jogos em terceira pessoa, diversos jogos da quinta geração de videogames (1993-1999), como a geração do *PlayStation 1*, possuíam enquadramento fixo de câmera posicionada logo atrás do personagem jogável, como podemos ver nos jogos *Tomb Raider* (1996), *Crash Bandicoot* (1996) e *Syphon Filter* (1999), respectivamente, na Figura 15.

**Figura 15 - Exemplos de jogos em terceira pessoa (geração PlayStation 1)**



Fonte: Montagem a partir de capturas de tela dos três jogos.

A câmera seguia o personagem de forma estática (não interativa), dando a sensação de uma câmera invisível, já que ela sempre acompanha o personagem (a partir do mesmo ponto, sem aproximações ou distanciamentos). Estes jogos também não permitiam que o jogador movesse a câmera livremente, como os jogos em terceira pessoa da atualidade, salvo raras exceções, como *Super Mario 64* e *Zelda* (a Nintendo estava à frente de seu tempo).

Em *Tomb Raider* (2013) a câmera acompanha a personagem Lara Croft por detrás, mas não de forma estática, pois os desenvolvedores – entre eles, Remi Lacoste – optaram por um estilo ‘câmera na mão’. A câmera do jogo não possui estabilização como se estivesse em um *steadycam*, mas sim acompanha o terreno e seus relevos, dando-nos a impressão de que presenciamos Lara Croft realisticamente em primeira mão, como em um documentário. A câmera participa da ação, reagindo junto à protagonista. Não é todo jogo que utiliza esta abordagem, mas consideramos válido mencionar aqui.

Os jogos em terceira pessoa da atualidade, por exemplo, podem mudar dinamicamente os enquadramentos, a depender da situação, seja por ação do jogador que manipula a câmera através dos controles, seja pela performance da máquina (*scripts*). Ou seja, é possível que a programação adapte os enquadramentos e ângulos de câmera que evidenciem (aproximem) ou distanciem o personagem jogável em tela conforme a utilização de ferramentas, como, por exemplo, armas ou para dar dinamicidade estética ao jogo.

Isto se deve certamente ao jogo *Resident Evil 4* (2004), considerado um dos jogos responsáveis por popularizar<sup>52</sup> a visão em terceira pessoa (e jogabilidade de

<sup>52</sup> *Resident Evil 4* (2004) foi apontado, em 2018, pela Game Informer, conceituada revista de videogames, como o jogo que após 14 anos continua sendo o mais influente no gênero *third-person*

ação) tal como a conhecemos hoje em dia (Figura 16). A câmera, além de ser posicionada atrás do personagem, no estilo ‘sobre o ombro’ (*over the shoulder*), é dinâmica, pois muda o enquadramento quando o jogador performa o ato de mirar sua arma nos oponentes. Diversos jogos da atualidade seguem este padrão.

**Figura 16 - Resident Evil 4 (2004)**



Fonte: Capturas de tela do jogo. Game Informer.

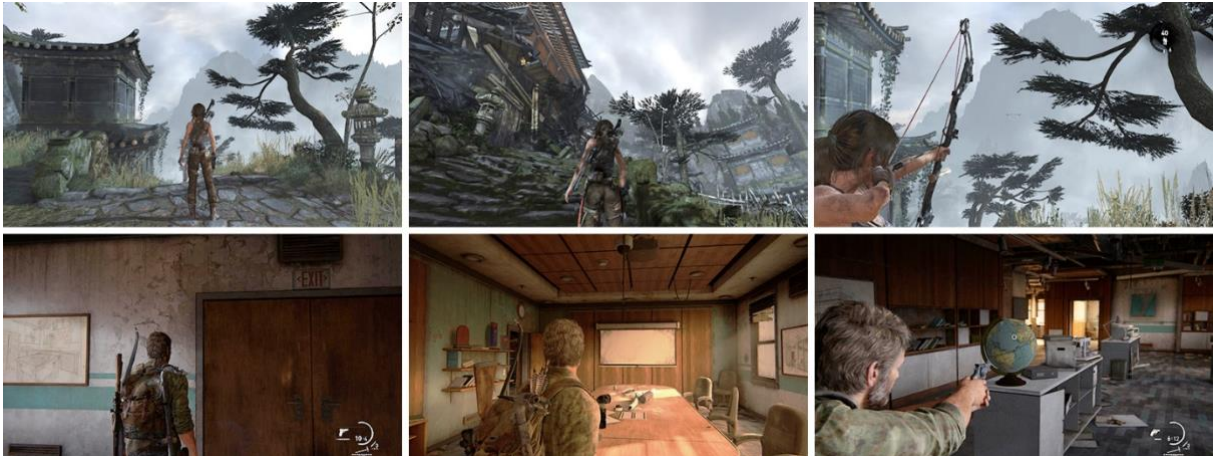
Existe uma complexa dança entre os sistemas de câmera dos jogos na qual os desenvolvedores buscam equilibrar o quanto de ‘agência’ (controle) o jogador possui sobre a câmera interativa do jogo e o quanto a câmera pode se mover de forma autônoma sem tirar o jogador de um estado de imersão ou mesmo frustrá-lo.

Um exemplo bastante comum de adaptação da câmera (enquadramentos diferentes) é quando há algo importante a ser visto pelo jogador no cenário, algo evidenciado pela narrativa, ou, por exemplo, na ‘ativação’ do jogador na utilização de armas com o sistema de mira. Essa ‘ativação’ do sistema de mira consiste na mudança de enquadramento com aproximação da tela (*zoom in*), estreitando-se o campo de visão para realçar o objeto ou sujeito no centro da mira (Figura 16 e Figura 17).

---

*shooter* de todos os tempos. Acreditamos, ainda em 2024, que sua popularidade e inovação são inegáveis, sendo reconhecida praticamente com unanimidade entre *gamers* e desenvolvedores na indústria dos games. Disponível em: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2017/01/22/12-years-later-and-resident-evil-4-remains-the-best-third-person-shooter-ever.aspx>. Acesso em: 10 nov. 2023.

**Figura 17 - Exemplos de enquadramentos de câmera diferentes**



Fonte: Elaboração própria, capturas de tela dos dois jogos e montagem.

Logo, a programação da máquina pode ‘roteirizar’ e performar os movimentos de câmera e enquadramentos com finalidades narrativas, seja para evidenciar inimigos (como na Figura 16, à direita); dar dramaticidade a ações, objetos; conferir caráter ‘cinematográfico’ e propriedades de *cutscenes* à jogabilidade. Diferentemente dos jogos de décadas passadas, nos quais inexisiam tais programações ou eram mesmo rudimentares, há uma preocupação também em não retirar a ‘agência’ do jogador, ou mesmo não o forçar de forma tão incisiva e óbvia.

Os movimentos de câmera que estão além do controle do jogador, que são independentes da vontade do mesmo, são também utilizados como transições de entrada ou saída entre *cutscenes* e momentos jogáveis, ou entre momentos jogáveis e eventos de ação rápida (QTEs). O princípio é o mesmo da animação em computação gráfica (animação computadorizada com *keyframes*), porém sendo performada ao vivo com o poder computacional da plataforma de jogo, sejam consoles de videogame ou computadores pessoais.

A perspectiva em terceira pessoa permite que os jogadores vejam seus personagens e se conectem emocionalmente com eles de uma maneira que não é possível em jogos de primeira pessoa. Essa visão permite, aos jogadores, verem o personagem que estão controlando, suas ações e reações ao ambiente. Isso cria uma sensação de presença no mundo do jogo, já que os jogadores podem observar o mundo de uma perspectiva mais abrangente do que em jogos de primeira pessoa; é a visão do jogador somada à perspectiva da própria personagem jogável.

Em *Tomb Raider* (2013) além de termos a visão da protagonista Lara Croft navegando pelos ambientes do jogo, explorando e combatendo inimigos, temos, a

todo momento, Lara Croft se expressando oralmente sobre os fatos ocorridos em tela. Sejam expressões de alívio ou de medo, comentários sobre artefatos, documentos e pichações feitas em cenários, ou até dando pistas sobre locais escondidos, como tumbas opcionais.

Esta é uma opção estética e dramática que o jogo propõe para conectar o jogador empaticamente com a personagem ao mesmo tempo em que o jogador se torna responsável por suas ações (no controle da personagem jogável). A câmera em terceira pessoa e outros artifícios linguísticos (recursos audiovisuais) são empregados para conectar o jogador com a protagonista. À medida que os jogadores avançam na história, eles se tornam investidos emocionalmente no destino da personagem. Desta forma, compartilham suas alegrias, tristezas e triunfos, criando um vínculo emocional.

O vínculo entre jogador e personagem torna a experiência de jogo envolvente e memorável, à medida que os jogadores se preocupam com a personagem e suas escolhas – estas que, por sua vez, são escolhas do jogador. Os jogadores assumem estas escolhas e as consequências que enfrentam, pois criam um relacionamento emocional com a personagem.

## CAPÍTULO 2 – FUNDAMENTOS TEÓRICOS

### 2.1 Drama, performance, ação!

A concepção narratológica de drama, como vista no ‘Dicionário de estudos narrativos’ (Reis, 2022), é instrumental, mas serve bem ao propósito desta pesquisa, tendo em vista o que é definido nesta obra como ‘drama’.

No campo dos estudos literários o conceito de drama reporta ao sentido etimológico do termo ‘ação’ e remonta à poética aristotélica. Partindo desta acepção fundadora: “o drama é entendido como uma representação de tensões e de conflitos, num certo lapso de tempo, vivido por personagens em número não muito alargado, sem intermediação de um narrador [...]” (Reis, 2022, p. 94-95).

De acordo com Reis (2022), a identificação de um narrador é dificilmente encontrada nos ‘jogos narrativos’ – nomenclatura utilizada pelo autor – se comparada à expressividade e à nitidez que frequentemente se manifesta na narração verbal. Como ele aponta, o jogo narrativo apresenta semelhanças com o cinema e com sua instância enunciativa. Isto porque em ambas as mídias há uma conjugação de dispositivos que atuam como o narrador, e um destes dispositivos é exatamente a “participação ativa do jogador, pelas decisões que toma e pelos rumos que ajuda a incutir à história, no quadro de interatividade em que esta se desenrola” (Reis, 2022, p. 232).

E ainda, é possível perceber algo que, senão inédito nas narrativas ditas convencionais, é pelo menos raro (Reis, 2022) e, portanto, daí a proximidade do jogo com o drama: a qualidade performativa do jogo. No que concerne à relação entre jogador e personagem, a participação do jogador é fortemente performativa<sup>53</sup> (Reis, 2022) e essa performatividade acaba por incidir sobre a figuração da personagem, que ganha a feição de um construto comunicativo intersubjetivo (Schröter; Thon, 2014 *apud* Reis, 2022, p. 232).

Sobre a performatividade em um game, o personagem protagonista e jogador se ‘fundem’ em um só, uma vez que a “*metalepse* se torna um procedimento recorrente, porque as fronteiras entre mundo ficcional e mundo real diluem-se, disponibilizando-se o jogador para (literalmente) incorporar a personagem” (Reis,

---

<sup>53</sup> Ela desencadeia consequências no desenrolar do jogo (Reis, 2022).

2022, p. 95).

Sobre o drama ser ação e a representação de tensões e conflitos, representar é “trabalho e jogo, uma atividade solene e lúdica, simulação ou verdade, aquilo de que são feitas as nossas transações mundanas e aquilo que fazemos ou observamos no ritual ou no teatro” (Turner, 1982, p. 102 *apud* Reis, 2022, p. 95). Dawsey (2007), em sua intensiva incursão nomeada por ele como ‘arqueologia da performance’, define o drama como ação, de forma a revisar bibliograficamente o termo. Além disto, como ele aponta: “o termo deriva do grego *drao*, ‘eu faço’. Ação!” (Dawsey, 2007, p. 540).

Reis (2022, p. 15), por sua vez, diz que a ação é o componente fundamental da estrutura da narrativa e esta “designa o conjunto de acontecimentos que, num certo quadro temporal, são vividos pelas personagens em espaços determinados”. E, finalmente,

Para a sua concretização, a ação depende da interação de pelo menos, três componentes: (i) um (ou mais) sujeito(s) empenhado(s) nela; (ii) um tempo, em que a ação se desenrola; (iii) as transformações evidenciadas pela passagem de certos estados a outros (Reis, 2022, p. 15).

“Ressalvadas as diferenças de contextualização, identificamos no drama categorias que correspondem a algumas das que encontramos na narrativa, o que justifica a aproximação estreita da teoria da narrativa e da teoria do drama (Richardson, 2007, p. 142 *apud* Reis, 2022, p. 95).

Galloway (2006) teoriza que, se as fotografias são imagens e filmes são imagens em movimento, os jogos eletrônicos são ações. De acordo com este autor, os videogames são uma mídia baseada em ação e, portanto, diríamos, em performance. Isto porque enquanto o jogador joga o *software* roda; ambos jogam o mesmo jogo. Sua materialização acontece no momento presente, efêmero. “Pessoas movem suas mãos, corpos, olhos, e bocas quando jogam jogos. Mas as máquinas também atuam. Elas atuam em resposta às ações do jogador bem como independentemente delas” (Galloway, 2006, p. 4, tradução nossa)<sup>54</sup>.

Galloway (2006, p. 2, tradução nossa) diz: “Considere as diferenças formais entre jogos e outras mídias: de fato, alguém *tira* uma fotografia; alguém *atua* em um

---

<sup>54</sup> “People move their hands, bodies, eyes, and mouths when they play video games. But machines also act. They act in response to player actions as well as independently of them” (Galloway, 2006, p. 4).

filme. Mas essas ações transpiram antes ou durante a fabricação da obra”<sup>55</sup>, que, portanto, antecedem o acesso do espectador à obra. O citado autor continua:

Com os videogames, a obra em si é a ação materializada. Alguém joga um jogo. E o software roda. O operador e a máquina jogam o jogo juntos, passo a passo, movimento por movimento. Aqui a ‘obra’ não é tão sólida ou integral como em outras mídias. Considere a diferença entre câmera e joystick, ou entre imagem e ação, ou entre assistir e fazer (Galloway, 2006, p. 2, tradução nossa)<sup>56</sup>.

Sendo um meio baseado em ação (Galloway, 2006) e possuidor das mesmas características dos ambientes digitais, com suas propriedades procedimentais, participativas, espaciais e enciclopédicas (Murray, 2003), o jogador é como um coreógrafo que fornece os ritmos, o contexto e o conjunto de passos que serão executados (Murray, 2003), fazendo o uso de um repertório estabelecido pelo *software* de jogo (pela máquina), onde o interator em partes, se torna autor de uma performance que acontece em jogo.

Janet Murray estabelece que as características procedimentais e participativas dos ambientes digitais e, conseqüentemente dos jogos eletrônicos, caracterizam o que é chamado por diversos autores como interatividade; enquanto as características espacial e enciclopédica se referem à qualidade imersiva destes ambientes.

De acordo com Reis (2022, p. 210), “o termo *interatividade* designa a propriedade daquilo ou de quem, realizando certas ações, estimula respostas que interferem diretamente em novas ações ou naquelas que estão a decorrer” e por meio da interatividade “estabelece-se uma atitude colaborativa entre os sujeitos intervenientes, provocando eventualmente efeitos transformadores nos referidos sujeitos”.

Murray (2003, p. 140) fala sobre o drama simbólico nos seguintes termos, como já mencionado anteriormente: “Qualquer que seja o conteúdo do jogo, qualquer que seja o nosso papel dentro dele, somos sempre os protagonistas da ação simbólica”. A ação simbólica, por sua vez, é definida por Burke (1966, p. 45 *apud* French; Brown,

<sup>55</sup> “Video games are actions. Consider the formal differences between video games and other media: indeed, one takes a photograph, one acts in a film. But these actions transpire before or during the fabrication of the work, a work that ultimately assumes the form of a physical object (the print)” (Galloway, 2006, p. 2).

<sup>56</sup> “With video games, the work itself is material action. One plays a game. And the software runs. The operator and the machine play the video game together, step by step, move by move. Here the “work” is not as solid or integral as in other media. Consider the difference between camera and joystick, or between image and action, or between watching and doing” (Galloway, 2006, p. 2).

2011, p. 2) como uma dada interpretação que é o “reflexo da realidade [...] uma seleção da realidade; e nesta medida deve funcionar também como um desvio da realidade”.

“Um componente fundamental do dramatismo burkeano é a ação simbólica” (French; Brown, 2011, p. 2). Ver o jogo eletrônico ou jogo narrativo como um drama ou um drama simbólico sugere, então, uma interpretação ou vivência de uma certa realidade – a realidade dada pelo mundo ficcional (ou mundo do jogo) selecionada para ser verossímil, em qualquer que seja o conteúdo da fantasia. Tendo então dito tudo isso, o drama simbólico nos jogos eletrônicos é ação, que, por sua vez, é uma ação simbólica.

### **2.1.1 Correspondência com o drama**

Bueno (2021) aponta que, com base nos estudos de Camargo (2016 *apud* Bueno, 2021) e Carlson (2010 *apud* Bueno, 2021), é possível afirmar que a relação tempo/espaço durante a experiência intensificada da performance é, além da liminaridade, outro ponto que aproxima os jogos eletrônicos da performance na medida em que ocorrem os rearranjos de fragmentos comportamentais. Estes arranjos comportamentais ocorrem nas decisões e estratégias do jogador em *gameplay* conforme ele adquire as informações, consciente ou inconscientemente, em sua performance através do mundo do jogo e em sua relação com o mundo ficcional da história presente em jogo.

O comportamento restaurado descrito por Schechner (1985, p. 37 *apud* Bueno, 2021, p. 33), “eu me comporto como se eu fosse outro alguém”, é, na teoria social cognitiva de Bandura (2001 *apud* Lim *et al.*, 2020), algo descrito como processos de correspondência psicológica através do qual o observador (jogador) muda seus padrões de resposta emocional e/ou comportamentos para corresponder com aqueles da pessoa modelo (personagem).

Identificar-se como um personagem significa “sentir uma afinidade direcionada ao personagem que é tão forte que nos tornamos absorvidos no texto e chegamos a um entendimento empático dos sentimentos que o personagem experiencia, e seus motivos e objetivos” (Cohen, 2006, p. 184 *apud* Lim *et al.*, 2020, p. 3, tradução

nossa)<sup>57</sup>.

Segundo Lim *et al.* (2020), quando este envolvimento é estendido ao desejo de um indivíduo de ser ou atuar como seu personagem favorito, chamamos isto de *wishful identification* (Hoffner, 1996; Hoffner; Buchanan, 2005). De acordo com Fraser e Brown (2002), fãs de celebridades são mais propensos a emular celebridades e *youtubers* quando têm uma forte identificação com eles.

### 2.1.2 A narrativa e o drama simbólico como performance vivida

Nesta dissertação adotamos a noção de que os videogames podem ser estudados a partir de suas narrativas e considerando os jogos como textos narrativos (Fernández-Vara, 2009), uma vez que os videogames são uma mídia nova e promissora, onde é possível comunicar, narrar, e contar histórias (Murray, 2003). Janet Murray é uma das grandes referências para esta pesquisa como autora que estuda os videogames sob a ótica da narratologia.

Narrativa, para Ryan (2004), é uma imagem mental; uma construção cognitiva feita pelo leitor em resposta a um texto (Gomes, 2009). Em concordância com Gomes (2008), admitimos que é necessária uma nova noção de narrativa aos videogames. Esta noção estaria principalmente relacionada ao fato de que o videogame é uma mídia performática (Fernández-Vara, 2009).

A narrativa seria, então, uma forma de organizar a experiência vivida para o jogador e pelo jogador. Enquanto o *game design* estrutura os elementos do jogo (enredo e mecânicas), a experiência de jogo é organizada pelo jogador ao interagir com o game, do seu envolvimento com o personagem jogável ou avatar<sup>58</sup> em relação ao mundo ficcional apresentado até as escolhas e consequências experimentadas na interação com o *gameplay*.

Reunindo teorias de linguística e ciência cognitiva, Branigan afirma que “a narrativa é uma atividade perceptual que organiza os dados em um padrão especial que representa e explica a experiência” (Branigan). Esquemas narrativos constituem uma forma de compreender nossa experiência, de

<sup>57</sup> “Identifying with a character means “feeling an affinity toward the character that is so strong that we become absorbed in the text and come to an empathic understanding for the feelings the character experiences, and for his or her motives and goals” (Cohen, 2006, p. 184 *apud* Lim et al., 2020, p. 3).

<sup>58</sup> Há jogos de videogame em que não existe um personagem jogável com características pré-definidas, e, portanto, esse ‘ser vazio’ seria o ‘avatar’, em oposição a personagens pré-definidos, que são característicos de muitos jogos de ação/aventura. Os avatares geralmente são customizáveis e não possuem personalidade própria, estão em jogos de RPG e possuem toda uma dinâmica própria, diferente dos personagens jogáveis (*player-character*).

modo que parece natural aplicá-los a uma experiência de jogo; eles também podem explicar alguns dos benefícios da incorporação de histórias em jogos (Fernández-Vara , 2009, p. 40, tradução nossa)<sup>59</sup>.

Na perspectiva de que a narrativa se adapta aos meios que a incorporam, Gomes (2008) salienta que, para além dos meios, a narrativa preserva sua característica intrínseca, qual seja: organizar o fluxo da experiência vivida.

Enxergando-a como uma forma expressiva que emerge da necessidade de organizar a experiência, acreditamos que a narrativa transcende os meios que a incorporam, tendo existido mais funcionalmente na oralidade, evoluído e se modificado no texto manuscrito, no texto impresso, mas também, em sua forma mimética, no teatro, no cinema, na televisão, entre várias formas presentes e outras que, acreditamos, ainda não de surgir. A cada um desses meios a narrativa se amolda de maneira diferente, em diálogo com o contexto histórico, fazendo-se valer das características intrínsecas a cada um para criar diferentes possibilidades que, contudo, de alguma maneira, continuam reorganizando o fluxo da experiência vivida (Gomes, 2008, p. 43).

Em consonância com as proposições de Fernández-Vara (2009) e Gomes (2008) sobre a articulação entre narrativa e experiência, entendemos que a narrativa, nos videogames, além de organizar todos os elementos dramáticos e de *storytelling* do jogo, é a própria experiência vivida no ato de jogar. Para isso, narrativa e *gameplay* trabalham conjuntamente para que o jogador seja capaz de construir um sentido da experiência vivida do início ao fim do jogo. Esta experiência vivida no ato de jogar é performática, como explicamos nos capítulos seguintes.

Dessa forma, em busca do específico do 'texto' narrativo, Ryan (2004, *apud* Gomes, 2009), afirma que ele deve ser capaz de evocar uma determinada imagem mental no intérprete. Tal imagem deve conter as seguintes qualidades:

1. Precisa criar um mundo e populá-lo com personagens e objetos; 2. Tal mundo precisa sofrer mudanças causadas por eventos extraordinários: acidentes ou ações deliberadas. Tais mudanças criam uma dimensão temporal e colocam o mundo narrativo no fluxo da história; 3. O texto precisa permitir a construção de uma rede interpretativa de objetivos, planos, relações causais e motivações psicológicas em torno dos eventos narrados. Essa rede implícita dá coerência e inteligibilidade aos eventos materiais e os transforma num enredo (Ryan, 2004 *apud* Gomes, 2009, p. 185).

---

<sup>59</sup> "Bringing together theories from linguistics and cognitive science, Branigan affirms that "narrative is a perceptual activity that organizes data into a special pattern which represents and explains experience" (Branigan). Narrative schemas constitute a way of understanding our experience, so it seems natural to apply them to a *gameplay* experience; they can also explain some of the benefits of incorporating stories in-games. This narrativization of experience is a proven concept, but its contribution to understanding games can also be abused" (Fernández-Vara, 2009, p. 40).

Para compreender os videogames em termos narrativos temos também que levar em conta a intencionalidade por parte dos produtores do game de elaborar um jogo que possa ser entendido como uma narrativa (Fernández-Vara, 2009).

A intencionalidade por parte dos produtores de jogos em incluir uma história é expressa no design do game. A história como conteúdo vem do jogador interagindo com o design do sistema, ou da história embutida no game. A história embutida pode ser descrita como um conjunto de passos dos quais o jogador deve completar, e constitui os eventos do jogo. Cut-scenes, descrições textuais, quadrinhos, e outras formas de storytelling tradicionais podem também ser embutidas no jogo (Fernández-Vara, 2009, p. 56, tradução nossa)<sup>60</sup>.

Daí provém o nosso entendimento dos videogames como narrativas interativas, tal como compreendido pelas autoras da área da narratologia, como Murray (2003, 2017), Ryan (2004) e Fernández-Vara (2009).

É necessário, no entanto, fazer a distinção dessa noção de narrativa que enxerga amplamente o jogo como uma narrativa interativa, da significação de narrativa como estrutura técnica das histórias que são embutidas nos jogos. Na área do *game studies* e também entre desenvolvedores de jogos é recorrente o fato de o termo narrativa ser utilizado como sinônimo de trama ou história; e ainda contraposto ao conceito de *gameplay*, sendo a narrativa considerada algo que seria conflitante à noção de interatividade.

Na acepção de jogo como narrativa interativa todos os elementos interativos ou mecânicas de jogo e estruturas de história/trama trabalham conjuntamente para formar uma experiência que tem início, meio e fim, construída sob os princípios de causalidade, tempo e espaço.

Porém, é importante ressaltar que não é todo tipo de jogo que pode ser considerado uma narrativa interativa. Murray (2003) apresenta um exemplo muito claro disso quando, ao tentar ver as propriedades narrativas nos jogos, observa que, mesmo um jogo sem qualquer conteúdo verbal, como o *Tetris* (1984), não é desprovido de narrativa e significação dramática.

Nele, objetos de formas irregulares caem constantemente do alto da tela e

---

<sup>60</sup> “The intentionality on the part of the game makers to include a story is expressed in the design of the game. The story as content comes from the player interacting with the designed system, or from the embedded story of the game. The embedded story can be the prescribed set of steps that the player has to complete, and constitute the events of the game. Cut-scenes, text descriptions, comics, and other forms of traditional storytelling can also be embedded in the game” (Fernández-Vara, 2009, p. 56).

vão se acumulando na parte inferior dela. O objetivo do jogador é guiar cada peça individual, enquanto ela está caindo, e posicioná-la de forma a se encaixar nas demais peças, formando uma fileira contínua. Cada vez que uma fileira assim é formada, ela desaparece. Ao invés de manter o que você constrói, como num quebra-cabeça convencional, em Tetris tudo o que você modela com perfeição é varrido para fora da tela. Ter sucesso significa apenas ser capaz de manter o fluxo. Esse jogo é uma encenação perfeita da vida sobrecarregada dos norte-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 a fim de abrir espaço para o próximo e violento assalto (Murray, 2003, p. 142).

Fernández-Vara (2009) adverte, porém, sobre o risco de uma interpretação ‘textual’ narrativa sem critério, de um conteúdo que não possui qualquer narratividade (como *Tetris*), o que poderia comprometer a percepção da especificidade dos jogos em termos narrativos. A autora diz que ‘narrativizar’ uma sessão do jogo *Bejeweled* (2001)<sup>61</sup>, por exemplo, é problemático: “por igualar os videogames com qualquer outra experiência podemos perder de vista como eles podem ser inovadores e diferentes de outras mídias” (Fernández-Vara, 2009, p. 40, tradução nossa)<sup>62</sup>. Tal observação pode ser pertinente para problematizar a argumentação de Murray (2003) sobre o jogo *Tetris* (1984) e seu suposto potencial narrativo.

À maneira de David Bordwell, essas autoras utilizam uma abordagem cognitivo-perceptiva para compreender o que é narrativa e, desta forma, aplicam esta abordagem no entendimento do que são as narrativas interativas. Pela abordagem cognitivo-perceptiva entende-se a narrativa como uma “cadeia de eventos ligados por causa e efeito, ocorrendo no tempo e no espaço” (Bordwell; Thompson, 2013, p.144). David Bordwell recupera conceitos da narratologia como estruturado originalmente por formalistas russos<sup>63</sup>, tais como *syuzhet*, fábula e estilo, no intuito de articular uma teoria da narração.

Uma teoria construtivista não permite uma fácil separação entre percepção e cognição. Grosso modo, o ato típico da percepção é a identificação de um mundo tridimensional baseado em certos sinais. A percepção se converte em um processo de comprovação ativa de hipóteses. O organismo está preparado para reconhecer dados do ambiente. A percepção tende a ser

<sup>61</sup> *Bejeweled* é uma série de jogos de quebra-cabeça (encaixe/correspondência de blocos) no mesmo estilo de *Tetris* (1984), criado pela PopCap Games. Inicialmente lançado para navegadores, em 2001, teve cinco sequências, em 2004, 2008, 2009, 2010 e 2016, estando disponível para diversas plataformas entre consoles de videogame e versões portáteis para dispositivos móveis.

<sup>62</sup> “Narrativizing a play session of *Bejeweled* is problematic—by equating videogames with all other experiences, we can lose sight of how they may be innovative and different from other media” (Fernández-Vara, 2009, p. 40).

<sup>63</sup> Vladimir Propp, entre outros.

antecipatória, estruturando expectativas mais ou menos prováveis a respeito do que existe no exterior (Bordwell, 1985, p. 31, tradução nossa)<sup>64</sup>.

A especificidade da narrativa nos games é trabalhada em torno da interatividade – mas, embora possa ser desenvolvida da forma que Bordwell (1985, p. 38-39) descreve sobre a narrativa fílmica: “as narrativas se constroem com a ideia de recompensar, modificar, frustrar ou vencer a busca da coerência por parte do perceptor” – molda-se às mecânicas de jogo.

O ato típico da percepção, segundo Bordwell (1985) – que é a identificação de um mundo tridimensional, dá-se de forma análoga no videogame, caracterizando o que Janet Murray chama de imersão e interatividade, características por ela consideradas essenciais do ambiente digital e evidenciadas no videogame. Sendo a imersão a habilidade de engajar os jogadores nos seus espaços navegáveis e enciclopédicos (narrativos) e a interatividade os sistemas computacionais programados que funcionam a partir de regras e procedimentos e se (re)ajustam de acordo com a participação e performance do jogador.

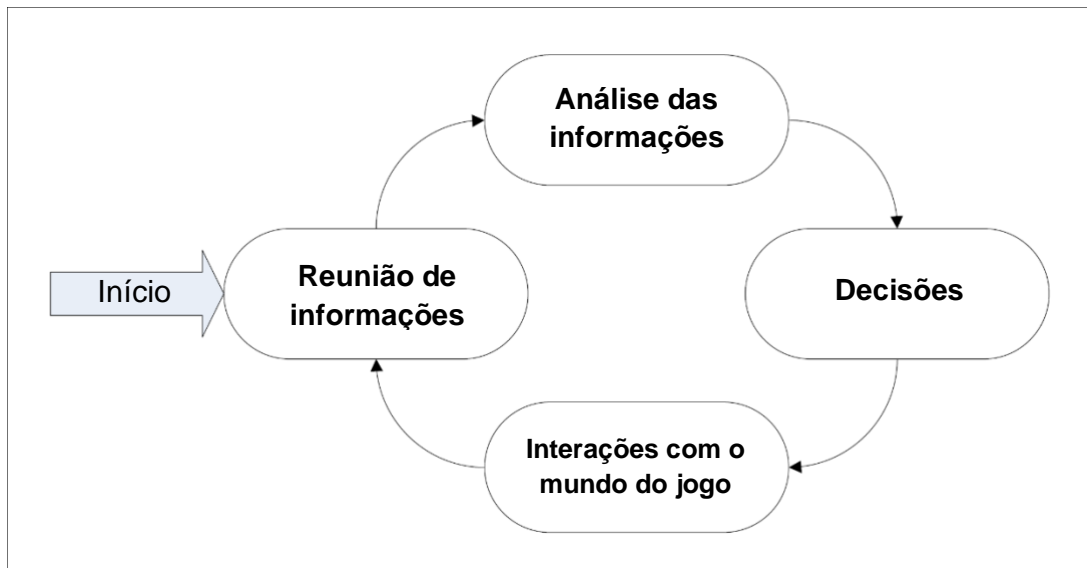
Ou seja, uma vez que a narrativa de videogame é construída em torno de um agente (jogador), que percebe o mundo de jogo e interage com ele e seus sistemas interativos, a narrativa, além de prover um contexto para o qual se constrói todo o mundo do jogo e estabelecer eventos nos quais o jogador irá performar, também influencia diretamente na forma de agir em jogo. Este processo de comprovação ativa de hipóteses passa pela percepção do jogador por meio da análise de informações (1), que, por sua vez, subsidia a tomada de decisões (2), decisões estas que resultam nas interações com o mundo do jogo (3), reunindo novas informações acerca da trama e *gameplay* (4); e então o processo se repete.

Fabricatore (2007) ilustra a seguir de forma simples o processo que acaba de ser descrito (Figura 18).

---

<sup>64</sup> “A Constructivist theory permits no easy separation between perception and cognition. Speaking roughly, the typical act of perception is the identification of a three-dimensional world on the basis of cues. Perception becomes a process of active hypothesis-testing. The organism is tuned to pick up data from the environment. Perception tends to be anticipatory, framing more or less likely expectations about what is out there” (Bordwell, 1985, p. 31)

Figura 18 - Ciclo interativo<sup>65</sup> na experiência de jogo



Fonte: Fabricatore (2007, p. 3, tradução nossa).

Fabricatore (2007) afirma que este ciclo 'interativo' é repetido de modo 'iterativo'<sup>66</sup> (*sic*) até que o jogador vença ou perca o jogo ou simplesmente decida suspender temporariamente sua sessão de jogo.

Este ciclo pode se manifestar de diferentes formas em cada tipo de jogo, significando que para cada tipo de jogo pressupõe-se performances diferentes. Para um jogo como *Resident Evil 7* (2017), que é do gênero *survival horror*, o jogador tem, nos ambientes do jogo (cenários), objetos espalhados pelas salas, notas e documentos largados em bancadas ou presos a imãs de geladeira (Figura 19), móveis que não estão onde deveriam estar, entre outras coisas. Estas informações são reunidas e analisadas pelo jogador, gerando decisões de sua parte, e, conseqüentemente, formas de interagir com o mundo do jogo que seriam diferentes caso estas informações não chegassem ao conhecimento do jogador.

<sup>65</sup> Apesar do ciclo ser repetido, ou seja 'iterativo' (*sic*), o autor utiliza a palavra 'interativo' na legenda da figura. Legenda original do artigo de Fabricatore (2007): "*Interactive cycle in the play experience*".

<sup>66</sup> Iterativo significa 'repetidamente'. Texto original: "This cycle is repeated iteratively, until the player wins or loses the game, or simply decides to suspend temporarily his/her play session" (Fabricatore, 2007, p. 3).

**Figura 19 - Resident Evil 7 (2017) dá pistas narrativas através de notas**



Fonte: Montagem feita a partir capturas de tela do jogo (2023). Steam.

A manutenção da tensão, entre outros diversos sentimentos – como os de euforia e os próprios sustos provocados pelo jogo, são uma construção perceptiva obtida a partir dos diversos elementos narrativos ali presentes (Figura 19, Figura 20 e Figura 21).

**Figura 20 - Ambiência de tensão através da cenografia**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023). Steam.

No jogo *Tomb Raider* (2013) percebemos uma atmosfera sombria desde os primeiros minutos de jogo quando vemos a protagonista ser nocauteada por um sujeito estranho e colocada em um casulo pendurada no topo de uma caverna (Figura 21), em uma ilha em que tudo se mostra questionável conforme o desenrolar da trama.

**Figura 21 - Ambientes ‘sombrios’ do jogo *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Montagem feita a partir capturas de tela do jogo (2023).

Essa atmosfera sombria é construída não somente pelas ações e situações que se passam em tela e pelas informações textuais recebidas pelo jogador, mas também pela visualidade e trilha sonora que, por sua vez, funcionam como uma espécie de sintonizador das emoções e definem o tom (*mood*) do jogo (Gumbrecht, 2014). Entendemos, a partir das informações apresentadas e percebidas em jogo – seja consciente ou subconscientemente –, que é necessário evitar outros (personagens) seres-humanos; e quando não é possível evitá-los, o próprio jogo nos apresenta situações de confronto (combate), indicando que os personagens ali presentes são hostis e perseguem a protagonista.

Existe um processo de aprendizado através da narrativa e, a cada ambiente no qual o jogador navega, são apresentadas diversas formas de performar, seja com o objetivo de passar despercebido, ou seja, em modo furtividade, caso contrário, é preciso passar pelos ambientes ‘metendo bala’ nos oponentes; ou mesmo performando através de uma mescla das duas estratégias, desde que o jogo permita, esquivando-se e se escondendo atrás de algum lugar para tentar entrar novamente em combate sem fracassar na tarefa.

Em um jogo como *Detroit: Become Human* (2018)<sup>67</sup>, da Quantic Dream, apesar de as atividades de *gameplay* se darem de forma limitada em relação a outros jogos, como os do gênero de ação-aventura, a reunião e análise de informações resultantes da percepção do mundo do jogo – que se converte em processo de comprovação ativa de hipóteses, acontece em diferentes formas de performance do jogador durante o jogo. E, conseqüentemente, em diversas formas de afetar a própria história e o destino de outros personagens envolvidos na trama resultante das decisões tomadas, gerando múltiplos finais e conseqüências para cada ação do jogador, em um formato

<sup>67</sup> Detroit (2018) é mais um jogo da produtora Quantic Dream, exclusivo para PlayStation. É dirigido por David Cage, responsável também por outros jogos de cunho autoral, como *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013), e conhecido pelas suas narrativas interativas.

de narrativa interativa menos linear do que as que vemos comumente nos jogos.

Em geral, o modo de performar em jogos de ação-aventura é similar entre os jogos do gênero, com uma série de comportamentos e procedimentos que são, de certa forma, padronizados em jogos do mesmo gênero, mesmo que sejam de desenvolvedores diferentes, mudando apenas quando há influências claras de certos temas ou outros gêneros – como o *survival horror*, por exemplo.

### 2.1.3 As histórias de labirinto e as histórias de viagens

Janet Murray identifica, nos videogames, um padrão de jogo que ela chama de ‘história no labirinto’, sendo que entre eles estão os videogames de combate<sup>68</sup> baseados em labirintos. A autora observa que suas histórias derivam de “heróicas narrativas cujas raízes encontram-se na antiguidade” (Murray, 2003, p. 130), e, em seguida, diz que o labirinto de aventura incorpora uma narrativa clássica de conto de fadas, envolvendo perigo e salvação.

Embora esta afirmação pareça um pouco duvidosa à primeira vista, ou talvez muito teórica (‘distante da realidade’) – partindo de uma autora que vem da Literatura, é possível perceber esse padrão em diversos jogos, mesmo os da atualidade. Provavelmente um exemplo muito visível e clássico seria o da protagonista feminina Peach, uma princesa que precisa ser resgatada por Mario das garras do vilão (Bowser) nos jogos da franquia *Super Mario Bros* (Figura 22).

Figura 22 - Princesa Peach, Mario e vilão Bowser



Fonte: Google Imagens.

<sup>68</sup> A autora menciona calabouços de quebra-cabeças ao estilo de *Zork* como um exemplo, além dos videogames de combate baseados em labirintos (Murray, 2003).

Segundo Murray (2003), as histórias de labirinto celebram a combinação de inteligência com coragem e retratam o amor romântico como o elemento responsável pela esperança que leva o herói para o confronto e que o traz de volta para a segurança. Esse padrão de contos de fada se repete em diversos jogos. Podemos verificar isto em *Tomb Raider* (2013), *Resident Evil 7* (2017), *Resident Evil: Village* (2021) e outros.

No jogo *Tomb Raider* (2013) é possível interpretar que a personagem Sam, que foi resgatada por Lara Croft (Figura 23 e Figura 26) também é uma princesa. Ela está vestida como uma princesa e possui ‘sangue real’, pois é descendente da rainha Himiko, em Yamatai, na trama do jogo.

**Figura 23 - Lara Croft resgata a personagem Sam no fim do jogo<sup>69</sup>**



Fonte: Captura de tela do jogo (2013). Steam.

Em *Resident Evil 7* (2017), jogo da franquia *Resident Evil* – que popularizou o gênero *survival horror*, além de possuir esse elemento de conto de fadas, tal como *Tomb Raider* (2013), em que o herói embarca na aventura com objetivo de trazer de volta sua amada, ele se encaixa na história de labirinto também por sua jogabilidade, pela navegação do jogador pelos ambientes, pelo confinamento do jogador em espaços cênicos com o propósito de resolução de quebra-cabeças, e pelas dinâmicas de confronto e fuga dos perigos. E ainda, como aponta Murray (2003, p. 130): “Sua

<sup>69</sup> A “aventura no labirinto”, além de ter sua dimensão física, neste jogo, é mostrada também como uma dimensão humana, psicológica. A protagonista passa de vítima do naufrágio para a posição de “conquistadora” da ilha.

duradoura atração, tanto como uma história quanto como um padrão de jogo, advém da fusão entre um problema cognitivo (encontrar o caminho) e um padrão emocional simbólico (enfrentar o que é assustador e desconhecido)”.

*Resident Evil 7* (2017) e seu sucessor *Resident Evil Village* (2021) se encaixam muito bem nesta definição, claro que subvertendo a proposta de amor romântico ou mesmo características do que poderiam ser considerados conto de fadas, afinal, é um jogo de horror. O primeiro jogo começa com as mensagens de vídeo gravadas pela personagem Mia Winters (Figura 24) direcionadas a seu esposo Ethan, protagonista do jogo, o qual pode ser interpretado como um inconsciente pedido de socorro, e iniciamos o jogo em uma investigação junto a seu paradeiro.

**Figura 24 - A personagem Mia Winters aparece em vídeo gravado**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023). Steam.

O jogo seguinte, *Village* (2021), repete o padrão do herói que resgata alguém na trama, em que Ethan Winters (o protagonista) passa por todos os perigos e emergências que lhe são acometidas para poder salvar a bebê do casal (Rosemary Winters, sua filha) (Figura 25).

**Figura 25 - Bebê do casal Ethan e Mia em Resident Evil: Village (2021)**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023). Steam.

Em *Tomb Raider* (2013) quem é resgatada é a personagem Sam (Figura 23 e Figura 26) pela protagonista Lara Croft. Toda a história gira em torno dessa dinâmica de heroísmo, resgate/salvação, e sobrevivência aos perigos do percurso. Segundo Murray (2003, p. 130), “como em todos os contos de fadas, a aventura de labirinto é uma história sobre sobrevivência. O labirinto é um mapa esquemático para contar essa história”.

**Figura 26 - Lara Croft tenta resgatar Sam em Tomb Raider (2013)**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023). Steam.

Murray (2003) ainda sobre o assunto, considera que, nos jogos de aventura, a satisfação de ‘agir em jogo’ está diretamente relacionada ao prazer de ver a história se desenrolar à medida que performamos (o que é chamado ‘agência’) e encenamos

o ambiente virtual em um drama simbólico. Nas palavras da autora:

Conforme avanço, tenho uma sensação de grande poder, de agir significativamente, que está diretamente relacionada ao prazer que sinto com o desenrolar da história. Em um jogo de aventura essa satisfação assemelha-se à vitória. Mas, numa experiência narrativa não estruturada como uma competição do tipo "vencer ou perder", **seguir em frente tem um sentido de encenar uma experiência cheia de significado**, que é tanto conscientemente escolhida quanto surpreendente. No entanto, há uma desvantagem quanto à orientação do labirinto: ela conduz o interator em direção a uma solução exclusiva, ao encontro da única saída. O desejo de agência nos ambientes digitais deixa-nos impacientes quando nossas opções são tão limitadas (Murray, 2003, p. 130-131, grifo nosso).

É importante, portanto, fazer a ressalva de que essa experiência cheia de significado e satisfação, como descrita por Murray (2003), se estende a quaisquer jogos ou gêneros de jogos eletrônicos que possuam personagens, história, resolução de quebra-cabeças e progresso. Mas o exemplo parece ter sido dado para evidenciar conflitos narrativos que determinados jogos apresentam quando não há a devida observância dos aspectos de agência e dissonância ludonarrativa – quando a história e/ou *gameplay* contraria o discurso trazido pela narrativa.

Consideramos que os jogos que possuem, em seu cerne, as mecânicas de quebra-cabeças e enigmas são de fato o que a autora considera como jogos de labirinto, mas que extrapolam o território dos jogos do gênero ação-aventura, podendo se manifestar, por exemplo, nos jogos ora mencionados, que pertencem ao gênero *survival horror*.

Já as histórias de viagens são, de acordo com Janet Murray, similares às histórias de labirinto, mas “oferecendo oportunidades adicionais para agência. [...] A história de viagens enfatiza a navegação – as transições entre diferentes lugares, as chegadas e as partidas – e os modos pelos quais o herói repetidamente escapa do perigo” (Murray, 2003, p. 136-137). E ainda, nas palavras de Janet Murray:

Um dos firmes prazeres da história de viagens em qualquer tempo e em qualquer meio é o de descobrir soluções para situações aparentemente sem saída. Assistimos a cada nova circunstância ao longo do caminho e nos perguntamos como o herói conseguirá livrar-se de uma surra, de um enforcamento, de um casamento forçado ou da prisão (Murray, 2003, p. 137).

Identificamos, no padrão narrativo de *Tomb Raider* (2013), o modelo de história de viagens, visto que a protagonista precisa escapar de toda circunstância dos perigos e encontrar soluções para situações aparentemente sem saída.

*Tomb Raider* (2013), além de enfatizar a navegação, por exemplo, expressa diversas situações em que Lara Croft escapa do perigo, mesclando isto a situações aparentemente sem saída. Será que *Tomb Raider* (2013) se encaixa tanto no modelo de histórias de labirinto quanto no de histórias de viagens? Pensamos que sim.

## **CAPÍTULO 3 – ANÁLISE DO JOGO *TOMB RAIDER* (2013)**

O jogo escolhido para o corpus de análise da pesquisa é *Tomb Raider* (2013). Ele foi escolhido por ter sido jogado exaustivamente por este autor ao longo dos anos, desde março de 2013, nas plataformas PC, *Xbox 360* e a versão remasterizada *Tomb Raider: Definitive Edition* (2014), nas plataformas *Xbox One*, *PlayStation 4 Pro* e *PlayStation 5*.

### **3.1 O jogo *Tomb Raider* (2013)**

O jogo em questão é um *reboot* da popular franquia de jogos que apresenta a arqueóloga aventureira Lara Croft. Desenvolvido pela Crystal Dynamics e publicado pela Square Enix, o jogo foi lançado para várias plataformas. Ele serve como uma origem para a personagem Lara Croft, mostrando (em tese) como ela aos poucos se tornou a heroína que os fãs conhecem e amam.

*Tomb Raider* (2013) é um jogo de ação-aventura em terceira pessoa lançado em 5 de março de 2013. Pode ser jogado nas plataformas *Xbox*, *PlayStation* e em computador (PC, MacOS e Linux). Originalmente lançado para *Xbox 360*, *PlayStation 3* e PC, o jogo teve uma edição remasterizada lançada para *Xbox One*, *PlayStation 4* sob o título *Tomb Raider: Definitive Edition* (2014) ou *Tomb Raider: Edição Definitiva* (2014), em português. E, assim como diversos jogos para computador, a versão MacOS e Linux demorou anos para ser lançada. Este foi o primeiro jogo da franquia *Tomb Raider* a ter tradução para o português, com legendas em português brasileiro<sup>70</sup>.

Referimo-nos ao jogo como *Tomb Raider* (2013) nesta dissertação sempre acompanhado do ano de lançamento original para diferenciar de sua versão remasterizada ou ‘definitiva’, como forma de demonstrar respeito ao jogo que foi desenvolvido originalmente, apesar de termos acesso atualmente à sua versão remasterizada. A escolha também diferencia o jogo em questão do jogo *Tomb Raider* de 1996 – também chamado como ‘*Tomb Raider I*’, que deu origem à franquia *Tomb Raider*, incluindo jogos, filmes, histórias em quadrinhos e outros. Apesar de possuírem histórias similares, não faremos referência aqui ao filme *Tomb Raider: A Origem*

---

<sup>70</sup> O segundo e terceiro jogos da trilogia composta por *Tomb Raider* (2013) são: *Rise of the Tomb Raider* (2015) e *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Além de legendas em português brasileiro também possuem dublagem brasileira. A voz escolhida para interpretar Lara Croft foi a da brasileira Fernanda Bullara.

(2018), adaptação cinematográfica do jogo *Tomb Raider* (2013) estrelado por Alicia Vikander, pois a análise é do jogo, focando não exatamente em sua trama, mas em como a jogabilidade e a performance do jogador oportunizam a vivência da história (ou fábula) como ‘drama simbólico’.

*Tomb Raider* (2013) e *Tomb Raider* (1996) possuem histórias e jogabilidades totalmente diferentes, além de terem sido produzidos por empresas desenvolvedoras diferentes, Crystal Dynamics (estadunidense) e Core Design (britânica), respectivamente. O jogo de 2013 trata-se de uma ‘reimaginação’ – os famosos *reboots* que reiniciam franquias de longa existência, como Batman nos cinemas, por exemplo. E, diferentemente da Lara Croft clássica – assim denominada pelos fãs, a nova Lara Croft teve sua biografia fictícia alterada, bem como traços de personalidade, idade, entre outros atributos, além de colocá-la em uma ‘história de origem’ (Figura 27).

Figura 27 – ‘Lara Croft clássica’ (esq.) e a nova Lara Croft (dir.)<sup>71</sup>



Fonte: Montagem de elaboração própria (2023).

*Tomb Raider* (2013), ao contrário dos demais jogos/filmes e outros, coloca Lara Croft em uma posição de iniciante, em vez de ser uma arqueóloga e saqueadora de tumbas já experiente. Lara Croft é, neste *reboot*, uma jovem recém-formada em arqueologia, que embarca em uma expedição para encontrar a lendária ilha perdida de Yamatai, Japão, e nesta aventura ela passa por diversas provações e perigos. De acordo com a sinopse disponível na plataforma de jogos *Steam*:

*Tomb Raider* explora a intensa história de origem de Lara Croft, e sua ascensão de uma jovem mulher a uma sobrevivente experiente. Armada

<sup>71</sup> O *reboot* de *Tomb Raider* também chegou aos cinemas com o mesmo padrão em colocar uma personagem mais jovem e inexperiente e com trama similar à do jogo, ao contrário dos filmes “clássicos” de Angelina Jolie como Lara Croft que nada tinham a ver com a história dos jogos. Percebem-se vários problemas em ambas as adaptações cinematográficas, mas sem dúvidas os filmes de *Tomb Raider* estrelados por Angelina Jolie expressam melhor a essência da personagem Lara Croft (como considerado pelos fãs).

apenas com os seus instintos e a capacidade de ir além dos limites da resistência humana, Lara precisa lutar para desvendar a história sombria de uma ilha esquecida para fugir das suas garras (*Tomb Raider*, [2013]).

A história de *Tomb Raider* (2013) começa com Lara Croft, uma jovem e inexperiente arqueóloga, que está em uma expedição na região do Triângulo do Dragão (ou 'Mar do Diabo'), uma área misteriosa perto do Japão. Ela está acompanhada de um grupo de amigos, incluindo seu mentor Conrad Roth e sua melhor amiga Sam Nishimura. No entanto, o navio deles, chamado *Endurance*, é pego em uma tempestade violenta e naufraga em uma ilha desconhecida e isolada.

Lara e os outros sobreviventes encontram-se presos na ilha, que é habitada por um grupo de homens, os quais compõem uma seita religiosa liderados por Mathias. À medida que Lara luta para sobreviver, ela também se vê em uma busca para resgatar seus amigos, que foram capturados por estes homens. Eles são chamados de *Solarii* (pois cultuam a 'rainha do sol' Himiko). Lara Croft e o arqueólogo Whitman descobrem, apesar do naufrágio, que a ilha em que se encontram é de fato o local que buscavam, a lendária ilha de Yamatai, elemento de uma lenda japonesa e com ruínas de uma antiga civilização.

À medida que a história avança, Lara começa a desenvolver suas habilidades de sobrevivência, aprimorando sua capacidade de caça, combate e exploração. Ela também descobre segredos ocultos na ilha e forças sobrenaturais que não permitem que as pessoas saiam da ilha. Sua 'luta' é para desvendar formas de sair da ilha viva, além de salvar seus colegas.

A história foca na jornada de autodescoberta e transformação de Lara, à medida em que ela se torna uma heroína corajosa e destemida. O jogo foi elogiado pela sua jogabilidade envolvente, pela ação, pelos gráficos impressionantes e por ter uma narrativa cativante que explora a evolução de Lara Croft como personagem de forma a humanizá-la. Este *reboot* revitalizou a franquia e reafirmou o lugar de Lara Croft no mundo dos videogames após o fracasso do jogo anterior, *Tomb Raider: Underworld* (2008).

Em *Tomb Raider* (2013), que é um jogo de ação-aventura em terceira pessoa – *narrative-driven* e *character-driven*<sup>72</sup> –, focado em uma personagem tal como Lara

---

<sup>72</sup> Jogos *narrative-driven* e *character-driven* significam jogos que concentram bastante foco em sua narrativa e seus personagens, como uma qualidade que é exaltada nestes games. Podem ser traduzidos literalmente como jogo dirigido por uma narrativa e jogo dirigido por personagem.

Croft, sugere-se, a todo o tempo, uma alteridade. A personagem ali presente, embora controlada pelo jogador, existe em si mesma, e atua de acordo com sua personalidade, desejos e objetivos. Este se torna um complexo paradigma quando o jogador entra em cena, e, de acordo com suas próprias vontades e objetivos, controla as ações da personagem através dos ambientes. O drama é o fio condutor da identificação. É o mundo circundante no qual ocorrem as identificações pontuais entre jogador e personagem.

A terceira pessoa, ela, Lara Croft, tem alguma autonomia de si mesma (programada para tal fim), mas é muitas vezes confundida com o ‘eu’ do jogador. As ações exercidas pelo jogador através do controle atuam diretamente nas ações da personagem, como se o jogador fosse uma consciência da personagem. Isto ocorre porque a personagem está sempre em evidência, e os eventos dramáticos apresentam grande ênfase na personagem e na performance do jogador que, por sua vez, controla o destino da mesma.

Quando o jogador realiza uma série de ações com sucesso – já tendo dominado as habilidades necessárias – e passa por uma série de ambientes, completando tarefas e desafios propostos pelo jogo, ele cria uma ligação emocional com a personagem, ocorrendo um paradoxo sentimento de “ser” a personagem, de encarnar a personagem do mundo virtual, ou “estar no mundo do jogo”, uma “impressão fenomenológica da presença no cenário do jogo”, como apontam King e Krzywinska (2006, p. 98, tradução nossa)<sup>73</sup>.

No entanto, sempre há, “em alguns casos, na maior parte de forma temporária, a personagem agindo independentemente do jogador, uma perda de controle que atua como um lembrete da distância entre os dois” (King; Krzywinska, 2006, p. 100, tradução nossa)<sup>74</sup>. O personagem é projetado para ser visto e também para ser manipulado, que é a mediação entre o jogador e o jogo; logo, é um desafio para os desenvolvedores de jogos saberem utilizar essa natureza interativa (e liminar) do game a favor da narrativa e não contra ela.

Em *Tomb Raider* (2013) a história mostra o crescimento e a transformação de

---

<sup>73</sup> “Third-person games give the player a representative clearly located inside the gamescape, an avatar that acts as the player’s agent in the game. A greater sense can be established of what might be term *being-in-the-game-world*, a phenomenological impression of presence in the gamescape” (King; Krzywinska, 2006, p. 98).

<sup>74</sup> “In some cases, often temporarily, a character acts independently of the player, a loss of control that acts as a reminder of the distance between the two” (King; Krzywinska, 2006, p. 100).

Lara Croft, que vai de uma personagem ingênua e insegura a uma personagem forte e destemida, que evolui juntamente com o jogador, que inicia sua jornada de uma forma e terminando de outra, ao fim alcançando a maestria de suas habilidades e a conquista do território no mundo ficcional e o desvendar de seus segredos.

De acordo com Noah Hughes, da Crystal Dynamics, diretor criativo da franquia *Tomb Raider*, em entrevista concedida pessoalmente a Menezes (2015), a experiência do jogador com a história deve ter uma significação emocional e também ser uma jornada de evolução. É necessário, entretanto, que seja satisfeita a vontade do jogador de agir de acordo com seu estilo e em seu próprio ritmo na progressão na história.

Neste sentido, o jogo *Tomb Raider* (2013) permite que o ritmo e o tempo (fator temporal) sejam elementos bastante elásticos e livres para o jogador, permitindo, por exemplo, que o jogador complete sua jornada entre 10 e 12 horas de *gameplay* ou mesmo 100 ou mais horas de *gameplay* – que pode acontecer quando o jogador navega bastante pelo jogo explorando todas suas possibilidades.

O *gameplay* de *Tomb Raider* (2013) oferece três pilares de jogabilidade, nomeados pelos desenvolvedores (Crystal Dynamics) como *Smart Resourceful Lara* (Esperta e Engenhosa Lara), *Traversal and Exploration* (Travessia e Exploração) e *Desperate Combat* (Combate Desesperado<sup>75</sup>), este último também chamado de Combate de sobrevivência.

Esses pilares dizem respeito ao modo como foram construídas as habilidades de Lara Croft para os fins interativos, de como elas são aplicadas para progredir no jogo, ativando os momentos do enredo através das atividades do *gameplay*, das missões, dos conflitos e de como essas habilidades se manifestam para o jogador de forma interativa. Em suma, significa o conjunto de ações que a personagem jogável pode realizar dentro do game.

De acordo com Karl Stewart, diretor global da marca (à época), em *Tomb Raider* (2013) Lara Croft não mata por esporte, ela sofre situações extremas sendo forçada a sobreviver. Ela mata para sobreviver, reagindo aos hostis sobreviventes da ilha (Stewart, 2011). Isso configuraria uma situação em que o combate é de sobrevivência. Combate é um pilar fundamental para a franquia *Tomb Raider* e para qualquer jogo de ação-aventura, no entanto, essa nova concepção de combate é

---

<sup>75</sup> Traduzindo literalmente, seria combate desesperado, ou, como Jonathan Hamel também chama, combate brutal.

introduzida na série *Tomb Raider* somente no jogo lançado em 2013.

Jonathan Hamel, *senior systems designer* de *Tomb Raider* (2013), explicou, em uma palestra na *Game Developers Conference 2013* (GDC 2013), todos os sistemas que compõem o *gameplay* e a jogabilidade do game de 2013. Também expôs a intenção dos desenvolvedores do jogo de que houvesse uma ‘sincronização emocional’ entre o jogador e a personagem como resultado do contato com os sistemas de combate, exploração e resolução de problemas presentes no jogo. Enquanto o game deve mobilizar o jogador com o drama através da narrativa e das cenas de ação presentes nas cinemáticas, o *gameplay* deveria continuar a exercer esse papel através da forma como a jogabilidade explora os desafios impostos ao jogador na superação de obstáculos, como aponta Hamel (2013, tradução nossa): “os jogadores se sentiam como a Lara, engajados e desesperadamente usando todas suas habilidades de sobrevivência enquanto escapam por um triz”<sup>76</sup>.

O jogo possui incontáveis horas de *gameplay*, incluindo 90 minutos que são dedicados a cenas ‘cinemáticas’. Por este motivo, abstenho-nos aqui da tarefa de descrever cada pequeno trecho da longa jornada para focarmos em momentos nos quais estão contidos elementos necessários à narrativa do jogo e que possam, de alguma forma, resumir a experiência que o jogo pode oferecer.

Em geral, as cenas presentes em um jogo como *Tomb Raider* (2013), que se interpõem unicamente na linha principal de progressão da história, sendo que o jogo de 2013 não tem histórias paralelas ocorridas no tempo presente, compõem entre 10 e 15% da quantidade total de horas usadas para finalizar o jogo. As cenas são majoritariamente do tipo *cutscenes* – interrompem o controle do jogador – ou do tipo QTEs, nas quais a interatividade é reduzida ao simples apertar ou chacoalhar de botões.

Popularizados na sexta geração de videogames, por volta dos anos 2000, pelo *PlayStation 2*, os QTEs foram aprimorados, podendo ser percebidos em diversos games. Introduzido a partir de 2006 com *Tomb Raider: Legend* (2006), eles surpreendiam o jogador requerendo a ação dos controles pelo apertar de um botão específico apresentado em tela, exigindo reflexos rápidos. Apertar o botão errado ou a ação tardia, como não pressionar o botão a tempo, ocasionava algum evento trágico sofrido pela personagem.

---

<sup>76</sup> “Players felt just like Lara, engaged and desperately using all her survival skills to escape by the skin of her teeth” (Hamel, 2013).

O que era um simples pressionar de botão em *Legend* (2006), obteve diversas variações no decorrer dos jogos subsequentes da própria franquia *Tomb Raider*. Mesmo em outros jogos contemporâneos os QTEs evoluíram com o tempo e os *game designers* passaram a utilizar o recurso com mais eficiência e criatividade, desenvolvendo novas ações e possibilidades oferecidas ao jogador *in-game*.

*Tomb Raider* (2013) ainda traz uma evolução interessante dos QTEs: quando alguma ação ocorre na tela e a indicação visual do botão a ser pressionado aparece na interface, a reação natural do jogador é apertar o botão imediatamente, mas o game contraria isso e dificulta o sucesso do jogador na designada tarefa. Uma indicação visual apresenta o momento certo de pressionar o botão, o tempo de resposta não é mais reduzido e indeterminado (desconhecido pelo jogador, que o faz reagir imediatamente) e agora pode ser suposto, como também – pensando nos jogos mais atuais – os QTEs passam sempre a encontrar novas formas de surpreender e desafiar o jogador, que subestima ou pensa estar acostumado com o sistema.

Essa reformulação é necessária, pois o conhecimento das mecânicas de jogabilidade, especialmente dos QTEs, é cumulativo, e os jogos presentes no mercado trazem modelos muito semelhantes. Isso significa que quem tem uma vivência constante com videogames tendem a se sentir entediados com o recurso e a falta de inovação de game para game. Entretanto, eles podem ser muito mais desafiadores para jogadores novatos.

Em todos esses aspectos, *Tomb Raider* (2013) chama a atenção pela criatividade e boa utilização da linguagem cinematográfica para compor estes momentos de ação; e ainda, em termos de interatividade, os recursos utilizados são dinâmicos e variados. O primeiro momento em que o jogo introduz um QTE é significativamente dramático. O pressionar do botão no momento correto coincide com o momento que se vê, em tela, a ação se desenrolando. A cena traz uma questão de perigo mortal para a personagem e a reação da personagem, controlada pelo jogador, é decisiva. Em apenas alguns segundos a cena mobiliza o jogador a utilizar todo o controle do videogame, com momentos de reação criteriosa alternando com momentos de ação desesperada, o chacoalhar dos direcionais, a movimentação da câmera, exigida do jogador através do movimento do direcional, e o pressionar de botões que não eram esperados ou não costumavam ser utilizados em QTEs.

Um exemplo interessante de QTE está no primeiro episódio do game *Resident Evil 6* (2012) quando jogado com o personagem Leon. Assistimos a uma cena de

aproximadamente um minuto e trinta segundos – que parece demorar mais tempo – mostrando a filha de um personagem que está morrendo por ter sido infectada ao ser mordida por um zumbi. A cena possui toda uma ambientação e, ao acomodar o jogador na posição de espectador, consegue um grande efeito quando a personagem, já transformada em zumbi, salta em direção à tela – em direção ao personagem que controlamos, ativando um momento de resposta rápida, exigindo a reação do jogador através de um *Quick-Time Event* (QTE).

A linguagem cinematográfica utilizada na cena, mais que uma proposta estética, é convertida com efetividade para uma cena interativa e surpreende o jogador desatento, que estava a aproveitar os seus minutos de descanso (de segurar um controle) imaginando ser uma *cutscene*. O efeito é bem-sucedido também devido à evolução tecnológica na produção dos jogos e plataformas; a transição entre cena e jogo é quase imperceptível visualmente e impressiona quando adota um visual fotorrealístico. A forma de aplicação do QTE certamente se beneficia do gênero ou modo de *gameplay* do jogo, neste caso, o *survival horror*<sup>77</sup>.

O jogo *Tomb Raider* (2013) utiliza cenas interativas (QTEs) ou não-interativas (*cutscenes*) em sua proposta narrativa de ‘ação-sobrevivência de tirar o fôlego’ com uma série de eventos e momentos inspirados em filmes de ação. Além destes recursos, usa toda a construção de cenários e a linguagem audiovisual a favor da narrativa. Os momentos em que adota uma linguagem cinematográfica se manifestam de outras formas, que não os QTEs e as *cutscenes*. Diferentemente dos jogos anteriores da série, o título de 2013 consegue trazer movimentações de câmera em determinados momentos em que o controle do jogador é livre e perceptível. Ou seja, a câmera move de forma independente do controle do jogador, e segue a personagem de modo a formar outros enquadramentos, afetando a experiência do jogador.

Alternando entre momentos de livre exploração e navegação – com a câmera controlável pelo jogador, QTEs, *cutscenes*, espaços claustrofóbicos – com a limitação de movimentos – ou cenários mais abertos, é possível perceber como esse game deixa a experiência do jogador mais dinâmica.

Os jogos da franquia *Tomb Raider* do passado utilizavam movimentos de

---

<sup>77</sup> *Survival horror* é um subgênero de jogos de videogame do gênero ação/aventura no qual o tema é terror e sobrevivência. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Survival\\_horror](https://pt.wikipedia.org/wiki/Survival_horror). Acesso em: 25 nov. 2015.

câmera e planos similares aos cinematográficos<sup>78</sup> apenas em *cutscenes* ou em QTEs. Os jogos da primeira geração *Tomb Raider* (1996-2003) utilizavam a típica câmera de jogos de terceira pessoa: uma câmera padrão que segue a personagem de uma posição “de trás e ligeiramente acima da personagem” (King; Krzywinska, 2006, p. 104, tradução nossa)<sup>79</sup>. Esses primeiros jogos não utilizavam nenhum movimento de câmera *in-game* – enquanto o jogador manipula a personagem – independente, e fora das *cutscenes*, que mudasse a perspectiva da câmera fixa atrás da personagem. Exceto pela própria manipulação do jogador ao apertar um botão em que era possível fazer a personagem virar a cabeça, sendo possível olhar os detalhes do ambiente estando parado em um mesmo lugar, sem a necessidade de se aproximar ou se locomover pelo cenário.

Os jogos *Tomb Raider* de 2006 a 2008 (três títulos lançados) foram os primeiros a incluir as cenas interativas, os QTEs. E, além da câmera padrão, que segue a personagem por detrás, houve um diferencial: a possibilidade de mudar o ponto de vista movendo a câmera ao redor da personagem, verticalmente e horizontalmente 360°. Esse foi um avanço para o jogo, também adotado por outros jogos em terceira pessoa na ‘era’ do *PlayStation 2*. Como apontam King e Krzywinska (2006),

Em muitos casos, o jogador também pode mover a câmera de forma independente do personagem jogável, balançando-a ao redor, por trás ou sobre a parte superior do personagem para ganhar uma perspectiva diferente sobre o mundo do jogo. Isso é frequentemente importante para a realização de atividades do *gameplay* – dando um melhor sentido relativo à posição de Lara Croft na paisagem para performar uma manobra de salto preciso, por exemplo [...] (King; Krzywinska, 2006, p. 99 , tradução nossa)<sup>80</sup>.

Ademais, podemos citar, talvez, apenas duas exceções para a utilização de planos e movimentos de câmera como linguagem fora do que compreendemos como *cutscenes* e QTEs. Antes de *Tomb Raider* (2013) trazer outras câmeras e enquadramentos para o jogo com alguma intenção dramática ou estilística, os únicos momentos *in-game* que apresentavam algo semelhante a uma câmera ‘discursiva’

<sup>78</sup> Compreendemos aqui a linguagem cinematográfica do cinema narrativo hegemônico.

<sup>79</sup> “The default is a standard behind-and-slightly-above-character camera position” (King; Krzywinska, 2006, p. 104).

<sup>80</sup> “In many cases the player can also move the camera independently of the player-character, swinging it around, past or over the top of the character to gain a different perspective on the game-world. This is often important to the achievement of *gameplay* activities – getting a better sense of the relative position of Lara Croft in the landscape to perform a precise jumping manoeuvre, for example [...]” (King; Krzywinska, 2006, p. 99)

eram as próprias cenas *in-game* que não faziam parte das *cutscenes* e faziam o papel de um *establishing-shot* com a intenção de dar a conhecer ao jogador o ambiente e as mecânicas intrincadas a solucionar os quebra-cabeças (*puzzles*). Outro exemplo é a câmera lenta, em *Tomb Raider Legend*, ativada em combate como um momento de apreciação das proeminentes manobras do jogador (e consequentes acrobacias da personagem Lara Croft), com a aplicação de efeitos como o desfoque de movimento e de uma fotografia ‘lavada’, semelhante a um filtro.

Há que se considerar, porém, que todos esses momentos são também ‘cinemáticas’ ao exemplo das *cutscenes* e os QTEs, pois apresentam uma estilística muito aproximada da linguagem audiovisual. A distinção perpetrada durante anos, no senso comum e academicamente, entre o que é cena e o que é jogo (ou *gameplay* ou ainda *in-game*) tende cada vez mais a se dissipar, porque há uma constante e progressiva hibridização da linguagem audiovisual nos videogames que alteram a percepção e a noção da jogabilidade.

### **3.2 Os pilares e sistemas de jogabilidade em *Tomb Raider* (2013)**

Os sistemas de jogabilidade de *Tomb Raider* (2013) são basicamente os mesmos dos jogos de ação-aventura em terceira pessoa, como descrito anteriormente, no entanto, durante a produção deste jogo os desenvolvedores trabalharam já com a concepção de narrativa que emergia na indústria de videogames, em que os sistemas de jogabilidade devem conversar com os sistemas narrativos. *Tomb Raider* (2013) foi, inclusive, o primeiro jogo da franquia *Tomb Raider* a possuir um profissional intitulado ‘*narrative designer*’ (designer de narrativa).

Logo, é possível afirmar que o jogo *Tomb Raider* (2013) tem, como sua característica principal, a narrativa, e o drama simbólico está inserido em todas as mecânicas de *gameplay*, formando pilares narrativos de jogabilidade que trabalham a temática de sobrevivência e giram em torno de Lara Croft como uma protagonista ativa que luta para sobreviver e perseguir seus objetivos, no modelo da narrativa clássica. A narrativa clássica ou ‘arquitrada’, nas palavras de McKee (2006), apresenta as seguintes características:

DESIGN CLÁSSICO é uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir o seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com

mudanças absolutas e irreversíveis (McKee, 2006, p. 55, grifo do autor).

Jonathan Hamel, *senior systems designer* do jogo, em palestra na *Game Developers Conference* (GDC 2013), fala da importância da ‘sincronização emocional’ entre o jogador e a personagem Lara Croft, de como as técnicas de *storytelling* e design narrativo foram importantes para os pilares de desenvolvimento do jogo e iguala esses pilares de desenvolvimento às próprias categorias dos sistemas de jogo/sistemas narrativos de *Tomb Raider* (Hamel, 2013).

Os pilares de desenvolvimento do jogo *Tomb Raider* (2013) são o que compõem a experiência designada em conjunto pelos desenvolvedores como *survival action* ou ação de sobrevivência. Neste jogo são três pilares (Figura 28): *Smart Resourceful Lara*, *Traversal and Exploration* e *Desperate Combat*.

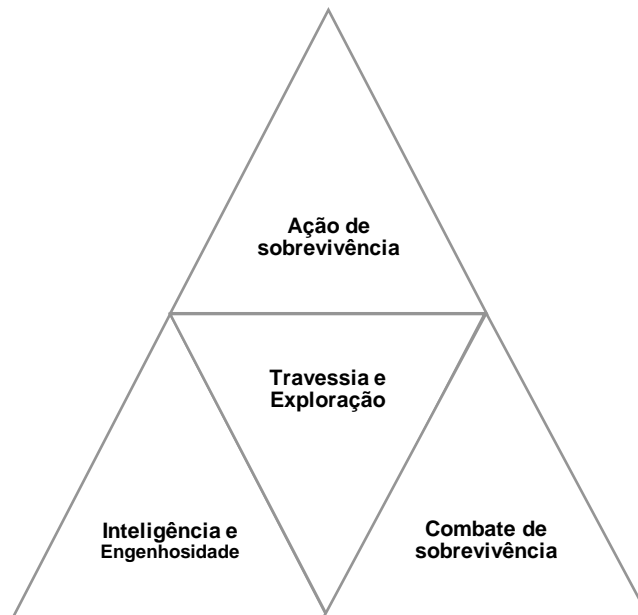
**Figura 28 - Pilares de desenvolvimento de *Tomb Raider* (2013) em inglês**



Fonte: Hamel (2013).

Para melhor compreensão, e retirando a nomenclatura ‘comercial’, decidimos traduzir os pilares (respectivamente) como: inteligência e engenhosidade; travessia e exploração; e combate de sobrevivência (Figura 29).

**Figura 29 - Pilares do jogo *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Elaboração própria (2023).

**Quadro 2 - Alguns dos sistemas de jogo baseado nos três pilares de jogabilidade**

Ação de sobrevivência		
Inteligência e Engenhosidade	Travessia e Exploração	Combate de sobrevivência
Engloba sistemas que refletem a inteligência da protagonista Lara Croft e, portanto, do jogador.	Pilar básico de jogos de ação-aventura. Serve também para demonstrar o caráter acadêmico de Lara Croft (arqueóloga).	Combate estruturado de forma mais fluida. Dinâmico e rápido. Passar pelos cenários como se fosse o Rambo.
Sistemas:	Sistemas:	Sistemas:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Experiência (<i>XP</i>) e Habilidades de sobrevivência.</li> <li>• Instinto de sobrevivência.</li> <li>• Recursos / Melhoria de armas</li> <li>• <i>Puzzles</i> baseados em física</li> <li>• Objetos interativos baseados em ferramentas (tocha / machado / arco e flecha)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Travessia dinâmica (caminhos variados)</li> <li>• Equipamento de travessia (machado / corda)</li> <li>• Recompensas / colecionáveis</li> <li>• Repescagem / Viagem rápida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema fluido de cobertura</li> <li>• <i>Ranged combat</i></li> <li>• Combate <i>melee</i></li> <li>• Progressão de armas</li> <li>• Mortes por <i>stealth</i> / Mortes especiais</li> <li>• <i>Bark system</i></li> </ul>

Fonte: Elaboração própria (2023).

Esses pilares são a base da jogabilidade de *Tomb Raider* e cada um deles

aglutina sistemas narrativos e de jogabilidade (Quadro 2) podendo ser ligados entre si pelo propósito narrativo que cada pilar almeja alcançar. Inteligência e engenhosidade é um pilar que aglutina, por exemplo: a) sistema de experiência (*XP*) e habilidades de sobrevivência; b) sistema de coleta de recursos e melhoria de armas; c) ferramentas de sobrevivência; que, por sua vez refletem à ideia narrativa de uma Lara Croft ‘engenhosa’ (inteligente) e solucionadora de problemas. E os três pilares, por sua vez, adicionam a ideia de um jogo de ‘ação de sobrevivência’.

Neste sentido, um exemplo é o sistema de experiências (*XP*) e melhorias de habilidades: as mecânicas de *gameplay* oportunizam, ao jogador, o treinamento de suas habilidades e esperteza no combate aos inimigos ou nos momentos de caça a animais, o que resulta em pontos de experiência; e estes pontos de experiência são convertidos em habilidades para Lara Croft que podem ser desbloqueadas, tornando a personagem mais evoluída e aberta em suas possibilidades de ação.

Da mesma forma, o sistema de coleta de recursos oportuniza que Lara Croft possa abrir novas portas em cenários, alcançar novas alturas, realizar determinadas ações que não poderia antes. À medida em que o jogador progride, Lara Croft também progride enquanto personagem.

### 3.3 Os pilares do jogo

#### 3.3.1 Inteligência e Engenhosidade

Neste *reboot* da franquia *Tomb Raider* a personagem Lara Croft é retratada como uma jovem recém-formada em arqueologia, que é inteligente, perspicaz<sup>81</sup> e adaptável. Ao longo do jogo ela enfrenta situações adversas que exigem não apenas força física, mas também inteligência e resiliência mental. Esta é uma diferença em relação aos jogos anteriores, nos quais ela era vista mais como uma aventureira destemida e uma combatente habilidosa desde o princípio. Esta representação de Lara (conforme a Figura 30), como inteligente e engenhosa, contribui significativamente para seu arco de desenvolvimento de personagem, mostrando sua evolução de uma jovem insegura para uma sobrevivente confiante e capaz.

---

<sup>81</sup> Uma das conquistas ou troféus que o jogador pode conseguir no jogo é intitulado ‘Perspicaz’, quando o jogador completa sua primeira tumba opcional. Isso reflete a intenção dos desenvolvedores de ligar tais atividades (como demonstração de conhecimento arqueológico) à personalidade, inteligência e formação de Lara Croft enquanto personagem. Da mesma forma acontece com a conquista/troféu ‘Rato de Biblioteca’, quando Lara encontra 25% do total de documentos presentes no jogo, entre outras.

**Figura 30 - Arte conceitual de *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Repositório do Programa Fã-site Oficial (Crystal Dynamics).

A representação de Lara Croft como uma figura inteligente e solucionadora de problemas (engenhosa) é essencial para a narrativa e as mecânicas do jogo. A narrativa apresenta uma temática de superação e sobrevivência, logo, é pertinente caracterizar a personagem como alguém que usa sua inteligência para solucionar mistérios e superar obstáculos. Ou seja, como arqueóloga, os itens colecionáveis que o jogador acumula ao longo do jogo – como artefatos, relíquias e documentos, são formas de Lara Croft expressar sua inteligência e conhecimento sobre história, civilizações antigas e sobre o que está acontecendo na trama. Além disso, é uma forma de ligar a narrativa às mecânicas de jogo (*gameplay*) de forma que o jogo apresenta vários quebra-cabeças ambientais que exigem que os jogadores usem a lógica e a observação para encontrar soluções (Figura 30). Assim, enfatizando a formação arqueológica de Lara e sua inteligência; e, por extensão, a inteligência do jogador.

Lara faz uso engenhoso de equipamentos limitados para superar obstáculos. Por exemplo, ela usa um arco não apenas como uma arma, mas também como uma ferramenta para criar passagens e acessar áreas anteriormente inacessíveis. O arco também, diferentemente das armas de fogo, é uma forma de passar despercebida pelos cenários, abatendo inimigos um por um, na furtividade, silenciosamente.

Ao longo do jogo Lara aprende e se adapta continuamente, desenvolvendo novas habilidades e melhorando as já existentes para enfrentar desafios cada vez maiores. Este crescimento reflete sua capacidade de aprender com a experiência e

aplicar esse conhecimento de maneira prática. Deste modo, o jogador também aprende a utilizar as ferramentas de Lara de novas formas, gerando novos modos de jogabilidade e de exploração de ambientes.

Ao enfatizar a engenhosidade de Lara o jogo encoraja os jogadores a pensar criticamente sobre obstáculos e desafios, explorando diferentes abordagens e estratégias, em vez de confiar apenas no combate direto. Os jogadores podem se sentir mais conectados a Lara devido à sua inteligência e habilidades práticas – que, por sua vez, espelham a esperteza do jogador, vendo-a como uma personagem tridimensional e verossímil.

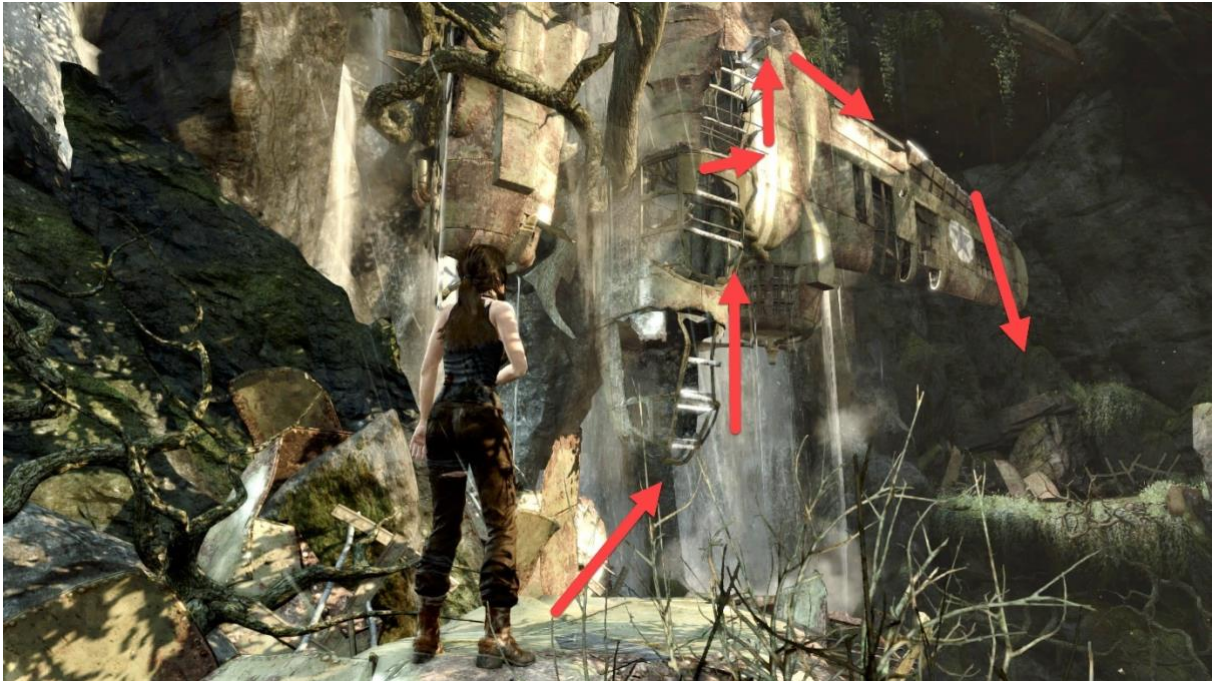
### **3.3.2 Travessia e Exploração**

A franquia *Tomb Raider* sempre teve a exploração como um de seus principais elementos. No jogo de 2013 os jogadores são incentivados a explorar cenários vastos e ricos em detalhes, muitas vezes com áreas secretas, colecionáveis e tumbas opcionais que desafiam o jogador com quebra-cabeças.

Em *Tomb Raider* (2013), a travessia (do inglês: *traversal*; termo muito utilizado pelos desenvolvedores de jogos) e a exploração são dois elementos centrais que contribuem significativamente para a experiência de jogo. A travessia, ou a capacidade de Lara Croft de se mover pelo ambiente, é fundamental para a exploração eficaz.

A protagonista tem um conjunto diversificado de habilidades de movimentação que são aprimoradas à medida que o jogo avança, permitindo-lhe acessar novas áreas e enfrentar obstáculos de diferentes maneiras. A travessia em *Tomb Raider* (2013) inclui correr, pular, escalar, nadar e usar equipamentos como o arco e flechas e o machado para navegar pelos cenários (Figura 31). Essas habilidades não apenas facilitam a exploração, mas também são cruciais em situações de combate e fuga.

Figura 31 - Travessia em cenário de *Tomb Raider* (2013)



Fonte: Montagem de elaboração própria a partir de captura da tela do jogo (2023).

No jogo a exploração é uma atividade fundamental, que permite, aos jogadores, descobrirem o mundo em torno deles, encontrar recursos, solucionar quebra-cabeças e descobrir segredos e áreas escondidas. É através das mecânicas de travessia que Lara Croft e o jogador, por extensão, exploram os cenários.

O ambiente em *Tomb Raider* (2013) é construído para incentivar a curiosidade e a exploração, com mapas expansivos que incluem várias áreas interconectadas (praticamente como labirintos), cada uma oferecendo seus próprios desafios e recompensas. A exploração não é apenas uma questão de movimentação pelo espaço do jogo – como a travessia, mas também envolve a interação com o ambiente, como encontrar caminhos ocultos, descobrir tumbas antigas, resolver quebra-cabeças ambientais além de encontrar artefatos, documentos, pichações nos cenários (*environmental storytelling*) e outros (Figura 32).

**Figura 32 - Arte conceitual demonstrando a travessia em momento de ação**



Fonte: Repositório do Programa Fã-site Oficial (Crystal Dynamics).

A exploração e a travessia em *Tomb Raider* (2013) estão intimamente ligadas. Para explorar eficientemente o jogo os jogadores devem utilizar as habilidades de travessia de Lara. Conforme os jogadores exploram, eles descobrem novas áreas que muitas vezes exigem habilidades ou equipamentos específicos para serem acessadas, criando um ciclo de *feedback* em que a exploração leva a melhorias nas habilidades de travessia, que, por sua vez, permitem uma exploração ainda mais profunda nos ambientes de jogo.

Por exemplo, ao explorar os jogadores podem encontrar áreas que inicialmente são inacessíveis. À medida que adquirem novos equipamentos ou habilidades, como uma corda para o arco de Lara, que permite criar tirolesas, os jogadores podem voltar a essas áreas para explorá-las totalmente. Da mesma forma, algumas áreas só são possíveis de serem acessadas quando Lara encontra pela primeira vez uma escopeta e passa a utilizá-la como ferramenta para abrir caminhos.

A exploração beneficia os jogadores de várias maneiras, como, por exemplo, dando acesso a novas áreas, desbloqueando áreas e resolvendo *puzzles*, oferecendo oportunidades para encontrar recursos e itens que fortalecem Lara, além de descobrir segredos e detalhes que enriquecem a narrativa do jogo. Ao mesmo tempo, a travessia eficiente necessita de todas estas atividades, principalmente para superar obstáculos e fugir de perigos.

### 3.3.3 Combate de Sobrevivência

Em *Tomb Raider* (2013) o conceito de combate de sobrevivência (*desperate combat*) é uma peça fundamental que alimenta tanto a narrativa quanto as mecânicas do jogo, centrando-se na jornada de Lara Croft, que evolui de uma jovem inexperiente para uma sobrevivente habilidosa. Envolve o uso estratégico de recursos limitados, o ambiente a seu favor e a aquisição de habilidades e ferramentas para enfrentar inimigos e obstáculos.

Diferente dos jogos de ação-aventura tradicionais, em que os personagens muitas vezes têm acesso a um arsenal robusto e munição abundante, o jogo impõe limitações (pelo menos a princípio) que exigem que os jogadores sejam mais estratégicos em sua abordagem de combate. Como, por exemplo, utilizar de recursos de combate *melee* – usar o machado para atacar inimigos, jogar areia e outros; ou seja, combate corpo a corpo ao invés de gastar munição, ou mesmo utilizar estratégias de furtividade.

O ambiente desempenha um papel crucial no combate de sobrevivência. Lara pode usar o terreno a seu favor (Figura 33), seja se escondendo dos inimigos, encontrando rotas de fuga ou utilizando elementos ambientais para eliminar adversários. Isso foi bem desenvolvido e levado bastante a risca no último jogo da trilogia, o *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Lara adquire novas habilidades e equipamentos que aumentam suas chances de sobrevivência no combate. Por exemplo, ela pode aprender a criar armadilhas ou melhorar suas armas para torná-las mais eficazes.

**Figura 33 - Arte conceitual de uma das principais áreas de combate**



Fonte: Repositório do Programa Fã-site Oficial (Crystal Dynamics).

Situações variadas exigem diferentes abordagens de combate. Em alguns casos a furtividade pode ser preferível, enquanto em outros o combate direto pode ser necessário. Os jogadores devem avaliar constantemente a situação e adaptar suas táticas conforme necessário. A noção de combate de sobrevivência garante que os jogadores enfrentem desafios consistentes, exigindo que eles evoluam em suas estratégias e habilidades conforme avançam no jogo.

Este enfoque no combate de sobrevivência também alimenta o arco narrativo de Lara. À medida que ela enfrenta e supera adversidades, os jogadores veem sua transformação em uma verdadeira sobrevivente e guerreira. O combate de sobrevivência contribui para uma experiência de jogo mais imersiva e envolvente, em que cada decisão de combate tem peso e consequências, fazendo com que os jogadores se sintam mais investidos nas ações e no destino de Lara.

### 3.4 Os sistemas de jogo

#### 3.4.1 Sistemas ligados ao pilar ‘Inteligência e Engenhosidade’

##### Experiência (XP) e Habilidades de sobrevivência

As atividades de *gameplay* – como caça a animais (cervos, javalis, ratos, coelhos, galinhas, gaivotas, corvos), combate com inimigos humanos e sobrenaturais, coleta de itens como caixas, relíquias, exploração bem-sucedida de tumbas opcionais (com coleta ao final de baú do tesouro) – geram ‘pontos de experiência’ (abreviados como *XP*, mesmo na versão em português).

Os pontos de sobrevivência, por sua vez, podem ser trocados em acampamentos por melhorias nas capacidades da personagem Lara Croft, divididas em três categorias: sobrevivente, caçadora e combatente (Quadro 3).

**Quadro 3 - Categorização das habilidades que podem ser adquiridas**

Melhoria de habilidades de Lara Croft em <i>Tomb Raider</i> (2013)		
Sobrevivente	Caçadora	Combatente
a) Instintos animais; b) Perita em sobrevivência; c) Coleta avançada; d) Colecionadora de ossos; e) Recuperação de flechas; f) Pilhagem; g) Agilidade de alpinista; h) Orientação; i) Cartografia.	a) Mão firme; b) Capacidade de munição; c) Levantadora de peso; d) Assassina consagrada; e) Especialista com arcos; f) Especialista com pistolas; g) Especialista com rifles; h) Especialista com escopetas.	a) Tolerância à dor; b) Truques sujos; c) Ataque de machado; d) Especialista com machados; e) Contra-ataque na esquiva; f) Esquiva mortal; g) Maestria em esquiva mortal.

Fonte: Elaboração própria (2023).

Estas três categorias, apesar de estarem ligadas narrativamente à ideia de uma Lara Croft esperta e engenhosa, está também ligada aos sistemas de travessia, exploração e combate do jogo, sendo alguns itens de melhoria responsáveis por desbloquear novas ferramentas ou capacidades de desbloquear cenários, avançar em áreas anteriormente inacessíveis e também de utilizar estratégias de combate diferenciadas.

### 3.4.2 Sistemas ligados ao pilar ‘Travessia e Exploração’

#### Travessia dinâmica

*Tomb Raider* (2013) não é um jogo de ‘mundo aberto’, mas permite ter a sensação de que os cenários são vastos e exploráveis de múltiplas formas, através de múltiplos caminhos. Sendo a exploração um grande pilar (e tema) de *Tomb Raider* (desde 1996) os desenvolvedores implementaram na versão de 2013 diversas soluções para *puzzles* ambientais e caminhos nos cenários (Figura 34) de forma a tornar o jogo menos linear.

Figura 34 - Arte conceitual do jogo *Tomb Raider* (2013)



Fonte: Repositório do Programa Fã-site Oficial (Crystal Dynamics).

Um dos principais fatores da travessia dinâmica é também a habilidade de poder “ir e vir” pelos cenários independentemente de ‘fases’ (*levels*) ou da linearidade da narrativa. A maioria dos cenários estão disponíveis para visitaç o depois que determinado evento narrativo se finaliza, inclusive atrav s do sistema de ‘viagem r pida’, mas tamb m organicamente (a p ). Tamb m,   poss vel que novos eventos narrativos ocorram nos mesmos locais anteriormente visitados, por m com outras condi es (e em outras situa es, clim ticas e temporais). A narrativa se reutiliza dos cen rios da ilha de Yamatai, mas tamb m o jogador pode explorar ambientes anteriormente inacess veis a medida em que realiza melhorias de armas e equipamentos (sistema de *upgrades*) e   medida que desbloqueia novos

acampamentos.

### **Recompensas e Colecionáveis**

Itens colecionáveis do jogo, como documentos e relíquias, são tanto parte do pilar exploração quanto consequência dele. Mas eles alimentam os pedaços do quebra-cabeça que é a trama e que se forma na cabeça dos jogadores em processo de fábula. São através dos documentos que se descobre detalhes não contados da trama através de *cutscenes*, como, por exemplo, o fato de que a ilha recebe naufragos há séculos ou como funciona o esquema social dos coletores e os *Solarii* – homens perigosos da ilha.

### **Repescagem e Viagem rápida**

O sistema de repescagem em *Tomb Raider* (2013) está diretamente ligado ao pilar de travessia e exploração oportunizando ao jogador investigar ambientes na busca de itens deixados para trás (que passaram despercebidos) e acessar áreas antes inacessíveis pela falta de equipamentos adequados. O sistema de repescagem e de viagem rápida estão intimamente interligados entre si e com o sistema de travessia dinâmica na busca de colecionáveis que podem ser obtidos no mundo do jogo. São através dos recursos de acampamentos e de equipamentos da personagem Lara Croft que a repescagem se torna possível.

### **3.4.3 Sistemas ligados ao pilar ‘Combate de Sobrevivência’**

#### **Sistema de cobertura fluido**

Este talvez seja um dos sistemas mais importantes de jogabilidade em *Tomb Raider* (2013), pois influencia diretamente no olhar do jogador sobre a personagem Lara Croft. A personagem, pelo jeito que se comporta na tela (animação), pode dar dicas<sup>82</sup> cruciais que antecipam os momentos de furtividade e momentos de ação do

---

<sup>82</sup> “In third-person games, in which the player-character can be seen by the player, character movements can be pre-orchestrated to indicate in certain directions at particular moments in the game. The

jogo, indicando, ao jogador, que há perigo iminente. A animação dos movimentos do corpo da personagem indica sensação de medo, de cautela e de tensão. Como os movimentos são autônomos, ou seja, não partem do jogador, são um importante recurso narrativo que refletem na imaginação do jogador.

O sistema de cobertura de *Tomb Raider* (2013) foi feito para ser dinâmico e fluido, ajudando o jogador a prestar atenção na visualidade dos cenários, dos inimigos e no contexto do combate, em vez de se preocupar em apertar os botões certos na hora correta. Isto faz com o que o jogador se sinta no poder e com uma certa ‘invencibilidade’, pois Lara Croft se esconde automaticamente (ou sai da cobertura automaticamente), de forma a não receber ‘dano’ desnecessário. Lara Croft pode sair da cobertura ao rolar, pular, ou apenas mirando alguma arma; e apenas fica vulnerável em momentos em que mira a arma ou quando inimigos jogam coquetéis Molotov na área onde se esconde.

O sistema de cobertura é um dos principais fatores no jogo *Tomb Raider* (2013) por antecipar os momentos de combate, pois, ao Lara Croft se mover de forma autônoma, isto gera uma pista de que se sente sob pressão, criando atmosfera de tensão, de modo que o jogador já percebe que logo terá que enfrentar inimigos em combate ou adentrará áreas perigosas da ilha.

### **Diálogos de combate (*Bark system*)**

Durante os momentos de combate em *Tomb Raider* (2013) inimigos fazem comentários sobre Lara Croft em um sistema chamado *bark system*, que basicamente são diálogos de combate feitos para conferir ao jogador a ideia de que Lara é uma personagem forte e resistente quando o jogador está vencendo o inimigo e, portanto, o jogador também é forte – já que é o jogador que performa enquanto Lara Croft (assume esta identidade).

Diversos jogos possuem esse tipo de sistema, mas variam em suas abordagens. Enquanto alguns jogos possuem diálogos entre inimigos para provocar tensão e gerar determinadas ambiências em jogo – como, por exemplo, os da franquia *The Last of Us*; outros jogos servem para ‘irritar’ os jogadores e torná-los mais

---

inclination of James Sunderland’s head in *Silent Hill 2* suggests that something of value lies nearby in that direction, a device also used occasionally in other games including some of the *Tomb Raider* titles and *Buffy the Vampire Slayer*” (King; Krzywinska, 2006, p. 85).

propensos a agir/reagir com raiva contra oponentes, tornando o combate mais incisivo – um exemplo são os jogos das franquias *God of War* e *Uncharted. Tomb Raider* (2013) possui um pouco deste último elemento mencionado, mas atua principalmente de forma oposta, de forma a encorajar os jogadores a se sentirem ‘poderosos’, triunfando junto a Lara todas as vezes em que há vitória.

No entanto, os diálogos de combate (*bark system*) podem servir a diversos propósitos além dos mencionados, frases podem ser ditas por Lara Croft em resposta a inimigos, frases podem ser ditas entre inimigos e frases podem ser ditas por inimigos direcionados à Lara Croft, para que a personagem escute.

Um exemplo interessante é quando um inimigo diz: “Oh, merda... ela ainda está viva!? Corram!” e Lara Croft responde “Sim... ainda viva”. Outros diversos exemplos de frases podem ser observados no Quadro 4. Outro exemplo interessante de diálogos para enfatizar a ideia de que Lara Croft é uma combatente poderosa (e o jogador é alguém com maestria no jogo) é quando os inimigos dizem entre si “*She’s just one girl*” (“Ela é uma garota só”) e “*That girl is kicking our ass*” (“Essa garota está acabando com a gente”).

Os inimigos do jogo *Tomb Raider* (2013) são muito responsivos, sempre reagem a alguma coisa com falas e diálogos entre eles. Um exemplo a ser observado é quando Lara está escondida durante algum tempo e dizem “*We lost her*” (algo como: “a perdemos de vista”) ou “*Is she gone?*” (“ela se foi?” ou “ela morreu?”) e, ainda, quando ela sai do esconderijo e respondem com “*There she is*” (“ali está ela”).

Lara Croft, em comparação a outros momentos do jogo, é bastante comedida com as palavras durante o combate, falando geralmente apenas quando há vitória contra seus oponentes. Sendo assim, como se pode observar abaixo (Quadro 4), o número de falas dos inimigos é muito superior em quantidade.

**Quadro 4 - Exemplos de diálogos de combate em *Tomb Raider* (2013)**

Exemplos de frases pronunciadas por Lara Croft	Exemplos de frases pronunciadas por oponentes
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma isso!</li> <li>• Saia de perto de mim!</li> <li>• Essa foi por pouco!</li> <li>• <i>Please! You don't need to do this!</i></li> <li>• <i>Ahh! Get off! Let go!</i></li> <li>• <i>Damn! How many are there?</i></li> <li>• <i>Okay focus... you can do this.</i></li> <li>• <i>That's right, run you bastards!</i></li> <li>• <i>I'm coming for you all!</i></li> <li>• <i>I'll show you what this little rat can do!</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Venha aqui, nós temos algo para você.</li> <li>• Eu tenho algo para você.</li> <li>• Nós encontraremos você.</li> <li>• Ali está ela! Ali! Atrás da parede!</li> <li>• Atirem tudo que tiverem. Ela está chegando perto demais!</li> <li>• Parem ela... parem ela, merda!</li> <li>• Ela está destruindo a gente!</li> <li>• Eu não a vejo!</li> <li>• Você vai morrer!</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Die! you son of a bitch!</i> (Ahhh! Morra, seu filho da puta!)</li> <li>• <i>Go to hell...</i></li> </ul> <p><b>Observação:</b> A frequência de ocorrência de frases de combate faladas por Lara Croft é consideravelmente menor do que as frases pronunciadas por oponentes. Aqui estão alguns exemplos que foram possíveis de serem coletados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hora de morrer!</li> <li>• Expulsa ela (inimigos dizem uns para os outros para expulsá-la da 'cobertura')</li> </ul> <p><b>Observação:</b> As frases localizadas (traduzidas) no jogo são poucas, por este motivo adicionamos, abaixo, as frases que pudemos ouvir no jogo e anotar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>What the hell... she's still alive!</i></li> <li>• <i>Is that all you got?</i></li> <li>• <i>I lost her.</i> ("Eu a perdi de vista")</li> <li>• <i>Need some help!</i></li> <li>• <i>We need some help out here!</i></li> <li>• <i>Fire her up.</i></li> <li>• <i>Burn her down.</i></li> <li>• <i>Can't see her.</i></li> <li>• <i>Is she gone?</i></li> <li>• <i>Get behind her.</i></li> <li>• <i>Get her out of there!</i></li> <li>• <i>She's shooting at us.</i></li> <li>• <i>You can't hide!</i></li> <li>• <i>Come out of there!</i></li> <li>• <i>She's hurt.</i></li> <li>• <i>Time to die!</i></li> <li>• <i>Where the fuck did she get that fucking machine gun?</i></li> <li>• <i>Shoot the barrel! Burn her down!</i></li> <li>• <i>Here she comes!</i></li> <li>• <i>Someone fire her up.</i></li> <li>• <i>Eat some fire!</i></li> <li>• <i>She's shooting at us now.</i></li> <li>• <i>Take this.</i></li> <li>• <i>What the hell, she is still alive.</i></li> <li>• <i>The outsider is dead.</i></li> <li>• <i>She's down.</i></li> <li>• <i>She's just one girl. That girl is kicking our ass.</i></li> <li>• <i>She's still here.</i></li> <li>• <i>We got her!</i> (quando Lara Croft morre, os inimigos festejam)</li> <li>• <i>Good work!</i> (quando Lara Croft morre elogiam uns aos outros)</li> </ul>
--	--

Fonte: Elaboração própria (2023).

É importante notar a relevância dos diálogos para o *gameplay* na tentativa do jogo de envolver o jogador, engajá-lo no combate. Bem como na história de 'sobrevivência', na vivência do drama simbólico, como, por exemplo, em suas fórmulas: "eu me arrisco e sou recompensado pela minha coragem", "eu sou desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e sobrevivo a todas elas" ou mesmo "encontro um difícil oponente e triunfo sobre ele".

Como aponta Bal (2021), nos textos dramáticos todo o texto é constituído por

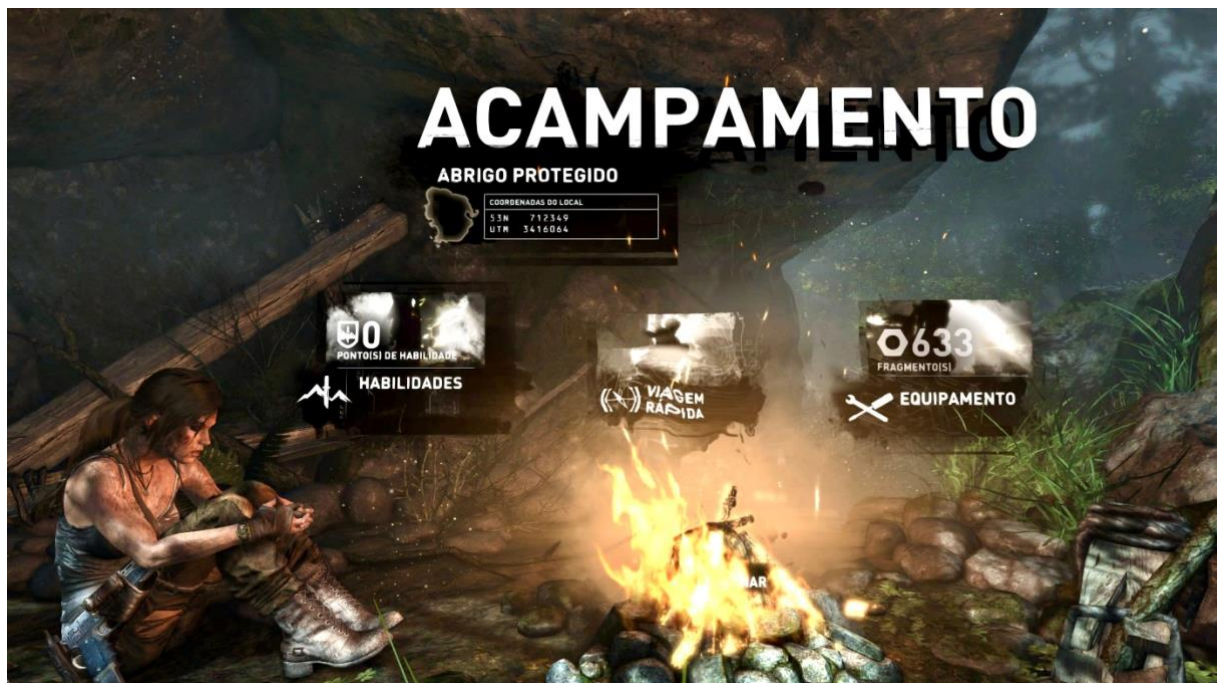
declarações de atores que, juntas, na sua interação, produzem significado. E ainda: quanto mais diálogo um texto narrativo contém, mais dramático é o texto (Bal, 2021).

### 3.5 Recursos que compõem os sistemas de jogabilidade e narrativa em *Tomb Raider* (2013)

#### 3.5.1 Acampamentos

Os acampamentos em *Tomb Raider* (2013) são espaços no jogo, geralmente a céu aberto, em que estão improvisadas fogueiras cenográficas e servem a propostas narrativas e de jogabilidade no jogo. Vemos objetos constituintes de uma fogueira como na vida real, gravetos com fogo e a personagem sentada à beira das chamas, no entanto, a finalidade de *gameplay* é extradiegética, em vez de ser diegética, ou seja, não atua como na realidade. Lara Croft não utiliza o fogo para se esquentar ou para cozinhar carnes de caça, esses recursos de jogabilidade não são implementados no jogo, apesar da temática de ‘sobrevivência’ (Figura 35).

Figura 35 - Exemplo de acampamento em *Tomb Raider* (2013)



Fonte: Captura de tela do jogo (2023).

A finalidade narrativa dos acampamentos também não segue a lógica de Lara Croft encontrar um abrigo, visualmente sim, mas narrativamente também funciona em

nível extradiegético, já que funciona como veículo para a protagonista ‘narrar’ como está se sentindo, como está sendo seu dia, para expressar informações importantes sobre a personalidade de Lara e sua relação com os eventos da trama, como forma de exposição narrativa. Já em nível de *gameplay*, serve como um local para dar utilidade aos recursos recolhidos pelo jogador como fragmentos e pontos de experiência (*XP*) e utilizá-los em melhorias de armas e de habilidades da personagem jogável Lara Croft (Quadro 5).

**Quadro 5 - Finalidades narrativas e de *gameplay* do recurso ‘acampamentos’**

<b>Recurso</b>	<b>Finalidade narrativa</b>	<b>Finalidade de <i>gameplay</i></b>
Acampamentos	a) Expressar as angústias e inseguranças da protagonista Lara Croft através de monólogos (diários narrados). Sistema de diários (total de 10 distribuídos pelo jogo)	a) Trafegar entre locais da ilha de forma prática (viagem rápida); b) Realizar melhorias de equipamento e habilidades da personagem.

Fonte: Elaboração própria (2023).

Como exemplificação da importância narrativa dos acampamentos e dos diários de Lara Croft apresentadas nestes acampamentos – com as frases que elucidam a narrativa e trazem à tona o drama simbólico vivido pela personagem, decidimos incluir nesta dissertação a transcrição destes diários, destacando em negrito e itálico os trechos mais importantes dos monólogos/diários de Lara Croft em *Tomb Raider* (2013):

#### **Diários de Lara Croft**

##### **Nafragada**

Como eu começo...? Ok. Aqui é Lara Croft: uma arqueóloga sobrevivente do Endurance, naufragado em uma ilha no Mar do Diabo, a leste do Japão.

Este lugar é incrível. Eu vi navios naufragados aqui que datam de séculos atrás. ***Não somos os primeiros e sei que não estamos sozinhos. Alguma coisa não está certa neste lugar.***

Se eu não conseguir sair desta ilha, talvez alguém encontre isto algum dia.

##### **Pesadelos**

A questão em relação aos pesadelos é que, mais cedo ou mais tarde, você acorda. Mas ***não dá para acordar deste lugar. O que significa que estou realmente aqui... fazendo essas coisas...*** Não. Não pense sobre isso, Lara. Não agora. Não vai ajudar.

Eu não sei o que aconteceu com o resto da tripulação. Espero que estejam bem. Eles têm que estar. Não sei o que raios está acontecendo aqui, mas tudo o que interessa é que Roth encontre um jeito de nos levar para casa.

##### **Preparada para o pior**

Agradeço a Deus pelo treinamento que Roth me deu. Todas aquelas trilhas, todas as escaladas... é como se ele estivesse me preparando para algo todo esse tempo.

***Está claro que há pessoas vivendo aqui. E são organizadas. Elas estão matando e recrutando, mas por quê? É algum tipo de culto. Mas culto a quê? O que elas querem? Pelo que estão procurando?***

### Tempestades sobrenaturais

Deve ser desidratação ou estado de choque. Aquela tempestade sobrenatural realmente aconteceu?

Não consigo tirar isto da minha cabeça. ***Uma tempestade que surgiu do nada, com o céu limpo, e derrubou um avião? Não é racional. Você sabe que não é racional, Lara.*** Deve haver alguma explicação que eu... apenas não sei ainda qual é.

### Guardiões ancestrais

***Quando eu achava que as coisas não poderiam piorar... O que eram aquelas coisas no monastério? Elas estavam vestidas como a Guarda do Trovão, e os sons que faziam, quase... inumanos.*** Droga, escute você mesma, Lara. Você soa como seu pai.

É como se eles fossem os remanescentes de alguma civilização perdida. Ok, agora eu realmente pareço com meu pai. ***Tudo que sei é que eles mataram aqueles homens, e tenho a sensação de que eles não hesitariam em me matar também.***

Mas... não posso pensar nisso agora. Sam está com problemas e tenho que trazê-la de volta. Ela está contando comigo...

### Sem escapatória

Loucura. É o que este lugar é. ***Mathias acha que o espírito de Himiko está nos matando aqui.*** Isso não é possível... não é possível. Mas ele está tão além da loucura que talvez tenha voltado para algum tipo de sanidade.

***O helicóptero não é o meio de sairmos daqui. Você sabe disso, Lara... bem no fundo. Tenho que avisar os outros. Se entrarmos nele, estaremos mortos.***

### Não pense, não sinta

Lágrimas não vão me trazer de volta, garota. Isso é o que Roth teria dito... Apenas não posso acreditar que ele se foi. Não haverá mais histórias sobre meus pais, nem mais escaladas em montanhas... Deus... queria que eles tivessem me matado no lugar dele.

Mas eles não o fizeram. ***Estou aqui, viva e certa de que nenhum barco ou avião vai nos tirar desta ilha. Ao menos não ainda. Eu sei que a resposta tem algo a ver com Himiko e aquele monastério. Tenho que fazer algo, tenho que parar isso.***

### A promessa

***Tenho que proteger a Sam. Eu fiz uma promessa e não irei perdê-la também.***

Se vou chegar à câmara ritualística naquele monastério, precisamos consertar aquele barco. Eu não sei como vou convencer os outros a levá-lo para dentro da ilha, ao invés de para fora dela, mas tenho que dar um jeito. Reyes não será fácil. Ela quer voltar para a filha dela, e ela está sofrendo por Roth. Todos nós estamos.

Eu ainda não sei exatamente por que Mathias queria Sam, mas não importa. Ela está conosco agora; ela está a salvo.

### O monastério

***A prece que encontrei naquele General falava sobre uma alma em um corpo em decomposição como sendo a causa das tempestades.*** Eu sei que ele deve estar falando sobre a última Rainha do Sol, mas não entendi o

que Himiko tem a ver com isso. Ela foi a primeira Rainha. **De algum modo, Mathias acha que Sam está conectada.** E isso não é bom. Maldito Whitman! Você faria qualquer coisa por uma história.

**Eu sei que a resposta está dentro da câmara ritualística, mas chegar até ela não será fácil. A Guarda do Trovão é devotada em guardá-la. Eu sei que tenho que fazer isto, mas estou com medo do que vou encontrar lá.**

**A verdade**

**Eu costumava estar tão certa da verdade. Mas depois do que vi... do que fiz, eu não sei mais no que acreditar.**

**Esta ilha tirou tudo de mim.** Vou me certificar de que retirarei tanto quanto puder de volta. Todos os seus segredos. Ela me deve isso. **Tenho que encontrar respostas. Preciso entender** (Diários, [2013], grifo nosso).

### 3.5.2 Ferramentas de Sobrevivência: ‘Tocha’

A primeira ferramenta de sobrevivência que é introduzida pelo jogo *Tomb Raider* (2013) é a tocha e ela está presente em todo o jogo (Figura 36). Ela é adquirida nos primeiros minutos de jogo e tem papel fundamental para o ir e vir da personagem, servindo para desobstrução de caminhos e resolução de quebra-cabeças/enigmas do ambiente.

Figura 36 - A tocha é introduzida logo no início de *Tomb Raider* (2013)



Fonte: Montagem de capturas de telas do jogo (2023).

Para além da finalidade importante de *gameplay*, a tocha é também um recurso narrativo, suas finalidades estão relacionadas no Quadro 6.

Quadro 6 - Finalidades narrativas e de *gameplay* do recurso ‘tocha’

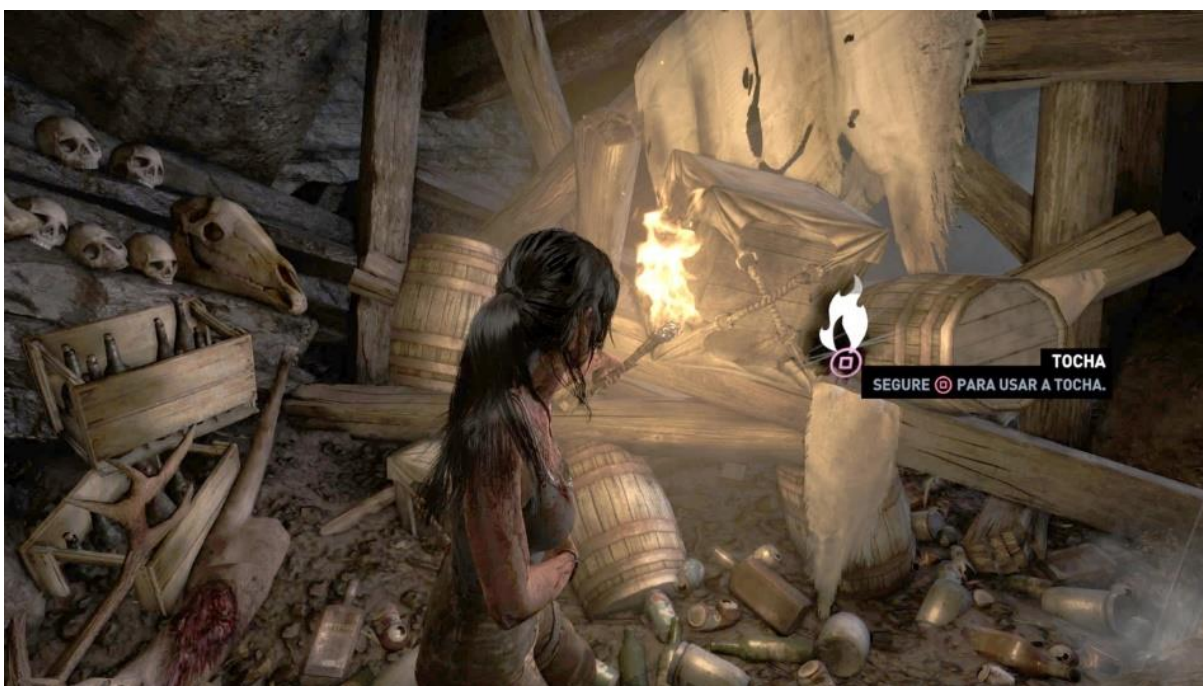
Recurso	Finalidade narrativa	Finalidade de <i>gameplay</i>
Tocha	a) Atravessar locais queimando entulhos, desobstruindo caminhos (exemplos: <b>Figura 37</b> e <b>Figura 38</b> ). b) Iluminar ambientes escuros como cavernas, criptas e matas,	a) Desobstruir o acesso a locais que estejam ocupados por entulhos ou objetos inflamáveis. (exemplo: <b>Figura 37</b> ) b) Queimar cordas e redes que estejam prendendo algo.

	<p>revelando inimigos escondidos ou dando a sensação de que há perigos em qualquer canto escuro (exemplo: <b>Figura 39</b>)</p> <p>c) Possibilidade de a tocha ser apagada pelo vento ou pela água ou chuva causando suspense e medo.</p>	<p>(exemplos: <b>Figura 41</b> e <b>Figura 42</b>)</p> <p>c) Acender luminárias japonesas ao longo da ilha, como espécie de 'coleccionismo' (exemplo: <b>Figura 40</b>).</p> <p>d) Resolução de <i>puzzles</i> (exemplo: <b>Figura 42</b>).</p>
--	---	---

Fonte: Elaboração própria (2023).

Seja como finalidade narrativa ou finalidade de *gameplay*, a desobstrução de caminhos e o acesso a caminhos torna a tocha uma ferramenta fundamental em alguns momentos do jogo *Tomb Raider* (2013). Como se pode visualizar na Figura 37 e na Figura 38.

**Figura 37 - 'Segure botão para usar a tocha'**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023).

**Figura 38 - Lara Croft utiliza a tocha para liberar o caminho**



Fonte: Montagem de capturas de telas do jogo (2023).

Ambientes escuros, labirínticos e claustrofóbicos estão muito presentes em *Tomb Raider* (2013) e, além de serem iluminados pela tocha que Lara Croft segura, a escolha de cenário, que a princípio parece ser narrativa, é ideal também para limitar o jogador na jogabilidade, ou seja, na possibilidade de coisas que ele pode fazer. Como mostra a Figura 39, por exemplo, onde só é possível andar através dos túneis inundados.

**Figura 39 - Lara Croft passando por um túnel alagado**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023).

A escolha de *game design* se torna fundamental para não dispersar o jogador em atividades que não acrescentam em nada ao *gameplay* ou mesmo à narrativa. Todas as escolhas de *game design* são milimetricamente calculadas para não confundir os jogadores e tornar a experiência mais rica. Essa limitação de atividades de jogabilidade imposta ao jogador adiciona drama às ambientações obscuras e conferem um tom ameaçador aos espaços, dando, ao jogador, a sensação de

impotência.

Ambientes lineares, como os da imagem na Figura 39, também são formas de guiar o jogador quando o mesmo ainda não possui muito conhecimento sobre as mecânicas do jogo, permitindo, assim, que ele controle a personagem apenas com o comando básico de andar (seta para frente/W ou analógico esquerdo para frente).

A tocha também serve para a exploração dos ambientes e a consequente coleta de recursos de sobrevivência, que, embora sejam opcionais, adicionam valor à jogabilidade e ao *gameplay* exatamente por não serem obrigatórias; princípio do prazer lúdico. O jogador que explora os cenários é recompensado com os mais diversos itens, sejam diários, objetos que contam a história da ilha ou mesmo caixas com ‘tesouros’ (fragmentos).

É preciso utilizar as luminárias acesas para obter fogo, que estão espalhadas pelos cenários, para acender a tocha (Figura 40).

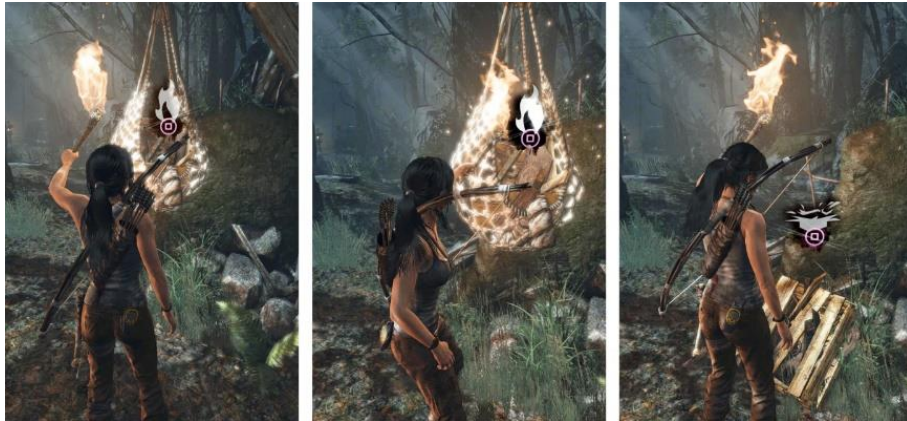
**Figura 40 - Exemplo de ativação da ferramenta ‘tocha’**



Fonte: Montagem com capturas de telas do jogo (2023).

E após acender a tocha é possível proceder para queimar as redes que prendem caixas de fragmentos (ver Figura 41) ou, ainda, usá-la para resolver *puzzles* (Figura 42).

**Figura 41 - Lara Croft queima rede (cordas) e libera objeto preso**



Fonte: Montagem com capturas de telas do jogo (2023).

**Figura 42 - Exemplo da tocha servindo para a resolução de *puzzles***



Fonte: Captura de tela do jogo. Google Imagens.

Certamente entre os momentos em que a tocha se torna fundamental para o drama estão aqueles em que Lara Croft adentra em cavernas totalmente escuras e a chama da tocha ameaça falhar/apagar, seja por causa de elementos como água ou vento. Ficar totalmente na escuridão representa perigo iminente ao saber que a ilha é infestada de lobos famintos e de inimigos humanos que desejam capturar a protagonista (Figura 43). Momentos como estes de *gameplay* adicionam peso às fórmulas do drama simbólico de Murray (2003), que estão presentes em todo o jogo, como, por exemplo: “Eu me arrisco e sou recompensado pela minha coragem” e “Eu sou desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e sobrevivo a todas elas” (“sobrevivo a todos os perigos sejam eles imaginários ou reais”).

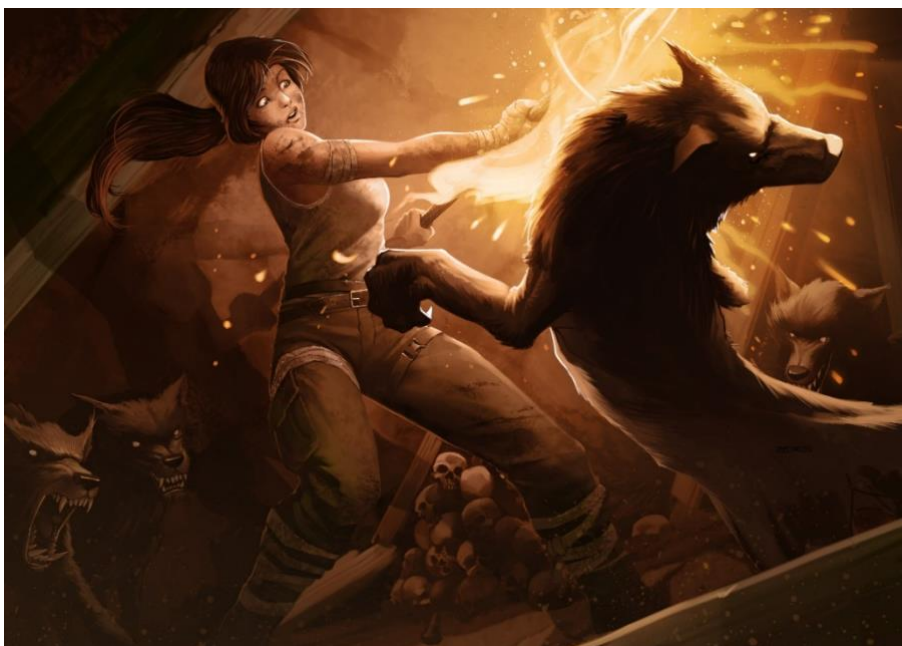
Figura 43 - Captura de tela promocional de trecho de *Tomb Raider* (2013)



Fonte: Repositório do Programa Fã-site Oficial (Crystal Dynamics).

O ilustrador brasileiro ZeCarlos representou, através de sua ilustração, uma narrativização de seu *gameplay* e o drama simbólico vivido ambos pela protagonista e pelo jogador. Embora não seja uma mecânica de jogabilidade, a tocha seria uma interessante ferramenta de combate contra o lobo que a ataca e aos demais que estão à sua espreita (Figura 44).

Figura 44 - Ilustração dramatizada de momento do jogo *Tomb Raider* (2013)<sup>83</sup>



Fonte: ZeCarlos (2013). DeviantArt.

---

<sup>83</sup> O ilustrador brasileiro “ZeCarlos” representou através de sua ilustração uma narrativização de seu *gameplay* e o drama simbólico vivido ambos pela protagonista e pelo jogador. Embora não seja uma

Importante ressaltar que este momento no jogo é antecipado por sons de lobos antes que Lara Croft adentrasse a caverna. Ou seja, a ambientação dos cenários com a iluminação (apenas iluminado pela tocha) e com os sons cria uma atmosfera propícia para o medo. E, à espera do susto, o jogador, mesmo preparado, chega a um clímax de tensão quando percebe que Lara realmente acaba sendo atacada por um dos lobos.

A performance do jogador segue a percepção de cautela, de andar devagar, de observar bem o ambiente à medida em que prossegue para se certificar de que o perigo não é real, mas apenas imaginário. Esta performance do jogador se repete por diversas vezes sempre que adentra uma caverna dentro do jogo, mesmo que não haja trilha sonora antecipatória ou outras pistas que levem o mesmo a crer que situação similar se repetirá.

### 3.5.3 Ferramentas de Sobrevivência: Arco e Flechas (*Bow*)

A segunda ferramenta de sobrevivência introduzida pelo jogo *Tomb Raider* (2013) é o arco e flechas e serve para diversos propósitos narrativos e de *gameplay* (Figura 45). O arco e flechas acompanha Lara Croft durante todo o jogo, sendo uma das principais ferramentas mostradas em materiais de divulgação, como, por exemplo, a capa da edição definitiva do jogo, lançada em 2014 (Figura 46).

Figura 45 - Arte conceitual do arco e flechas em *Tomb Raider* (2013)



Fonte: <https://laracroft.com.br/jogos/tomb-raider/tomb-raider-2013/galeria>. Acesso em: 15 nov. 2023.

mecânica de jogabilidade, a tocha seria uma interessante ferramenta de combate contra o lobo que a ataca e aos demais que estão à sua espreita. Disponível em: <https://www.deviantart.com/zecarlos/art/lara-croft-Wolves-on-the-prowl-359009229>. Acesso em: 23 set. 2023.

Figura 46 - Imagem ilustrativa do jogo para consoles *Xbox* e *PlayStation*



Fonte: Montagem de elaboração própria. Amazon.

Como todas as ferramentas de sobrevivência do jogo *Tomb Raider* (2013), o arco e flechas também tem papel fundamental para o ir e vir da personagem, permitindo o acesso a locais antes indisponíveis conforme o jogador, via *gameplay* – e Lara, narrativamente –, vai realizando melhorias para seu equipamento e adicionando novas possibilidades a esta ferramenta.

O arco e flechas é também a principal ferramenta de combate do jogo *Tomb Raider* (2013), mais ainda do que as táticas *melee* (como por exemplo o uso de areia, ou do machado) ou armas de fogo, isto porque, para além do ‘combate desesperado’ – como definido pelo desenvolvedor Jonathan Hamel, o arco e flechas serve para o combate de furtividade. Ou seja, o combate discreto em que Lara Croft abate inimigo por inimigo silenciosamente, passando despercebida.

A proposta de *Tomb Raider* (2013) privilegia o combate ‘desesperado’ – à queima roupa, sem muita estratégia, mas apresenta mecânicas de furtividade que foram melhor implementadas em sua sequência, que é o jogo *Rise of the Tomb Raider* (2015/2016). De qualquer forma, é digno de nota que o arco e flechas e as demais ferramentas de sobrevivência possuem melhor aderência narrativa ao *gameplay* no jogo de 2013 do que nos demais jogos da franquia após o *Tomb Raider* de 2013.

Assim como a tocha, o arco e flechas possui finalidades narrativas e de *gameplay*, as quais estão descritas no Quadro 7 e exemplificadas na Figura 47 e na Figura 48.

**Quadro 7 - Finalidades narrativas e de gameplay do recurso 'arco e flechas'**

Recurso	Finalidade narrativa	Finalidade de <i>gameplay</i>
Arco e flechas	<p>a) Importante ferramenta de sobrevivência porque primeiramente, antes de Lara Croft ter que sobreviver atacando oponentes humanos, é com o arco e flechas que ela caça animais e coleta sua carne e leva para os acampamentos, mesmo que esta mecânica não seja completamente implementada como em outros jogos de sobrevivência de fato;</p> <p>b) Explorar e avançar na história se torna possível com o arco e flechas à medida em que Lara melhora seu arco e flechas ou mesmo adquire um novo arco e flechas profissional;</p> <p>c) Serve como arma usada por Lara Croft para se defender;</p> <p>d) Lara Croft pode passar despercebida ao abater oponentes humanos e animais.</p>	<p>a) Complementar a utilização do machado na possibilidade de alcançar lugares, resolver enigmas ambientais e explorar locais como tumbas e os próprios percursos narrativos da história;</p> <p>b) Possibilidade de uso como criador de tirolesas quando a mecânica de 'corda enrolada' (<b>Figura 47</b> e <b>Figura 48</b>) é introduzida, dando acesso a locais anteriormente inexplorados e avançando na narrativa;</p> <p>c) Ferramenta de combate de furtividade, permitindo abater oponente por oponente silenciosamente, passando despercebida pelos cenários;</p> <p>d) Ferramenta de combate com precisão, diferentemente das armas de fogo, o arco e flechas possuem menor ricocheteio (recuo). Possibilidade de causar <i>headshots</i> certeiros.</p>

Fonte: Elaboração própria (2023).

**Figura 47 - Corda do arco e flechas sendo usada para criar tirolesas**



Fonte: Montagem de elaboração própria a partir de imagens disponíveis em: [https://www.ign.com/wikis/tomb-raider/Mountain\\_Pass](https://www.ign.com/wikis/tomb-raider/Mountain_Pass). Acesso em: 18 nov. 2023.

**Figura 48 - Uso do arco e flechas para resolver *puzzles* ambientais**

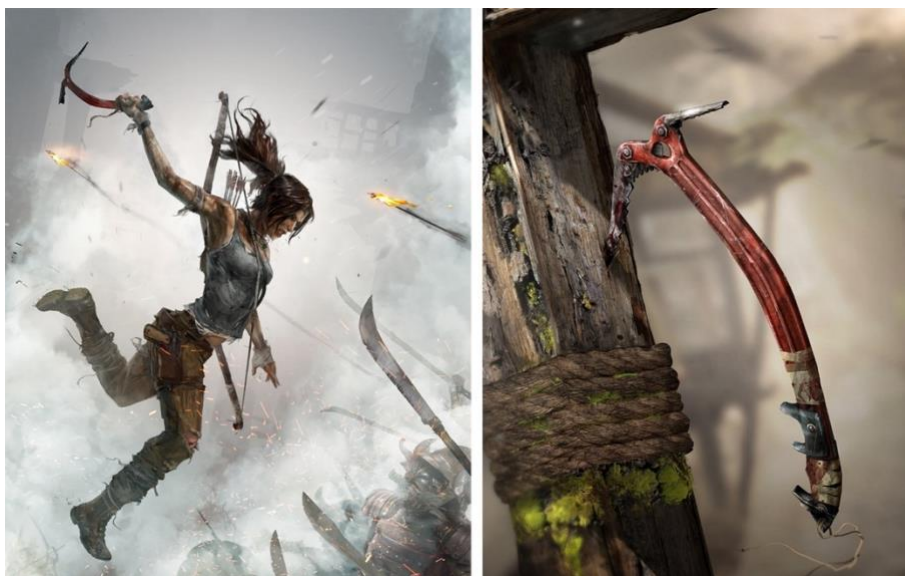


Fonte: [https://www.ign.com/wikis/tomb-raider/Mountain\\_Pass](https://www.ign.com/wikis/tomb-raider/Mountain_Pass). Acesso em: 18 nov. 2023.

### 3.5.4 Ferramentas de Sobrevivência: 'Machado'

A terceira ferramenta de sobrevivência e, talvez, a mais importante dentre as que são introduzidas em *Tomb Raider* (2013), está presente em todo o jogo (Figura 49). Ela tem papel fundamental para o ir e vir da personagem – tal como a tocha na resolução de quebra-cabeças ambientais – porque serve como ferramenta de escalada, permitindo que Lara Croft alcance lugares que de outra forma seria impossível.

**Figura 49 - Artes conceituais do machado em *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Montagem de elaboração própria a partir de imagens disponíveis em: <https://laracroft.com.br/jogos/tomb-raider/tomb-raider-2013/galeria>. Acesso em: 15 nov. 2023.

Do mesmo modo que a tocha e o arco e flechas, o machado possui, respectivamente, suas finalidades narrativa e de gameplay, estas estão descritas no Quadro 8.

**Quadro 8 - Finalidades narrativas e de gameplay do recurso ‘machado’**

Recurso	Finalidade narrativa	Finalidade de <i>gameplay</i>
Machado	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Atravessar locais escalando, alcançando alturas humanamente impossíveis sem uma ferramenta como esta (<b>Figura 50</b>);</li> <li>b) Importante ferramenta para o ir e vir da personagem nos cenários do jogo avançando na história e na exploração de tumbas (resolvendo enigmas ambientais, vide <b>Figura 51</b>);</li> <li>c) Serve como arma branca, usada por Lara Croft para se defender (<b>Figura 53</b>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Ferramenta de escalada, traz dinamicidade e diversidade para a exploração dos cenários do jogo;</li> <li>b) Possibilidade de uso como espécie de tirolesa (<b>Figura 52</b>) o que facilita acesso a locais e a exploração para recolher recompensas e avançar na história;</li> <li>c) Trazer uma opção extra para o combate de sobrevivência quando a munição das armas de fogo acaba ou simplesmente os inimigos estão muito próximos a Lara Croft, iniciando-se, assim, o combate corpo-a-corpo com a ferramenta machado (<b>Figura 53</b>).</li> </ul>

Fonte: Elaboração própria (2023).

Nas Figuras Figura 50, Figura 51, Figura 52 e Figura 53 (a seguir) estão alguns exemplos de como a ferramenta de sobrevivência machado pode ser usada no jogo: ferramenta para escalada; para movimentar dispositivos; para descer uma tirolesa; e como arma.

**Figura 50 - Exemplos de Lara escalando com o machado**



Fonte: Montagem a partir de imagens disponíveis em: <https://tombraders.net/stella/walks/TR9walk/10-mountain-village-2.html>. Acesso em: 18 nov. 2023.

**Figura 51 - O machado movendo dispositivos para avançar nos cenários**



Fonte: <https://tombraders.net/stella/walks/TR9walk/10-mountain-village-2.html>. Acesso em: 18 nov. 2023.

**Figura 52 - Lara Croft descendo tirolesa com o machado**



Fonte: <https://raidingtheglobe.com/games/reboot/tomb-raider/>. Acesso em: 18 nov. 2023.

**Figura 53 - Machado sendo usado como arma**



Fonte: <https://raidingtheglobe.com/games/reboot/tomb-raider/>. Acesso em: 18 nov. 2023.

### 3.6 As mecânicas de jogo em confluência com o drama

Como observado frequentemente por jogadores e desenvolvedores de jogos, as mecânicas de jogo – suas regras, objetivos, ações possíveis de serem tomadas pelo jogador e os sistemas de jogabilidade – nem sempre estão alinhadas com o que a narrativa, neste caso, sinônimo de trama, propõe. Ou seja, o que o jogo propõe em termos de desafios e experiências cognitivas ou o nível de liberdade que o jogo proporciona ao jogador pode estar disperso em relação à trama.

Em *Tomb Raider* (2013) a temática de sobrevivência é uma constante. Naufragada em uma ilha da qual, em um primeiro momento, é impossível fugir por causa das terríveis tempestades, Lara Croft é, desde o início do jogo, assombrada pelos sinistros habitantes. Habitantes estes que a caçam, tentam matá-la e tentam submeter sua amiga Sam a um ritual de sacrifício com fogo. Como um jogo de ação/aventura, *Tomb Raider* (2013) possui mecânicas de combate com armas de fogo, combates corpo-a-corpo, furtividade e escape de situações de perigo, como desmoronamentos, tiroteios e bombardeios.

Percebemos, de forma geral, uma boa execução e coerência de todas as mecânicas de jogo – típica dos jogos de ação – presentes neste game em relação aos sistemas narrativos, inclusive nas cenas em que não é possível interagir, as chamadas *cutscenes*.

Uma questão, no entanto, com a qual os desenvolvedores do jogo não contavam era a possibilidade de que parte dos jogadores prefeririam agir (ou performar) em jogo de forma pacífica, ou seja, evitariam matar outros personagens e procurariam soluções furtivas e não-letais para prosseguir com o jogo – como evitar inimigos ou deixá-los apenas desacordados.

*Tomb Raider* (2013) propõe diversos desafios em sua jogabilidade que obriga os jogadores a agirem como verdadeiros assassinos em resposta aos personagens hostis ao protagonista, construído pela história, que é, sobretudo, uma história de sobrevivência. *The Last of Us* (2013), jogo contemporâneo a *Tomb Raider* (2013), possui praticamente as mesmas mecânicas e a mesma temática de sobrevivência, no qual a máxima é ‘matar ou morrer’, seja no *gameplay* ou na trama.

Os jogadores que se sentem incomodados com as imposições postas pelo sistema de jogo podem, no entanto, devido à interatividade, conseguir (até certa medida) se desviar do que foi originalmente concebido pelos desenvolvedores: não

realizando as ações previstas e designadas pelo game e performando outras ações diferentes. Na maior parte das vezes, porém, há momentos em que o jogador não tem outra escolha e é impossível progredir no jogo sem matar algum animal ou algum inimigo humano ou sobrenatural.

Essa liberdade de escolha prevista pelos desenvolvedores de jogos durante a jogabilidade de combate, inexistente no jogo *Tomb Raider* de 2013 e também em *The Last of Us* (2013), continua estando inexistente em *The Last of Us: Parte 2* (2020) havendo somente um caminho: a letalidade e a violência, tanto na jogabilidade quanto na história. Percebe-se que esta foi uma escolha dos desenvolvedores, uma vez que jogos mais antigos que *The Last of Us: Parte 2* (2020) já haviam adotado uma liberdade maior de escolhas, como, por exemplo, os jogos da franquia *Deus Ex: Deus Ex: Human Revolution* (2011) e *Deus Ex: Mankind Divided* (2016).

Diversos outros jogos também propõem soluções não-letais ao lidar com os personagens oponentes/inimigos. *Rise of the Tomb Raider* (2015/2016) neste sentido, como sequência de *Tomb Raider* (2013), teve sua jogabilidade amadurecida para agradar também os jogadores que consomem os jogos de ação e preferem prosseguir sem a violência gráfica ou simbólica presentes em grande parte dos jogos. É importante ressaltar que a violência gráfica ou simbólica está presente também no cinema e, diferentemente dos games, ela não é tão questionada em estudos sociológicos e culturais quanto nos videogames.

O mesmo tipo de discrepância como a que foi mencionada acontece de forma inversa em *Tomb Raider* (2013) porque, ao tentar garantir o aspecto de humanidade na personagem Lara Croft – em vez de transformá-la em uma anti-heroína sangue frio, típico dos jogos da série *Tomb Raider* de 1996 a 2003 –, a trama acaba por se contradizer em relação ao *gameplay*; sendo estes os dois dispositivos complementares que trabalham a construção da personagem.

Em diversos momentos do jogo é construído um conflito interno na personagem (“matar ou não matar”) que pode entrar em conflito com os desejos<sup>84</sup> próprios do jogador quais sejam, realizar atividades aquelas opostas às propostas pelo jogo no momento (o jogador deseja certa liberdade de ações, de motivações lúdicas).

---

<sup>84</sup> Se os jogos de ação-aventura são conhecidos, com frequência, por possuírem armas de fogo e mecânicas de combate tais como os filmes hollywoodianos de ação em que a presença de armas de fogo é massiva (um ideal armamentista e culturalmente colonialista norte-americano, talvez?), porque o jogo *Tomb Raider* deveria ser diferente? O oposto não parece ser atrativo aos jogadores, portanto, entra em conflito com a trama.

Através da exposição narrativa em jogo é possível presenciar os sentimentos da personagem protagonista (Lara Croft) ao matar um animal (Figura 54) para se alimentar e sobreviver na selva. O que funciona como uma justificativa narrativa por parte da trama do jogo para introduzir uma curva de aprendizado para o combate, exploração e demais mecânicas no jogo, mas também, supostamente é para ‘suavizar’ o impacto da cena que viria depois, em que Lara mata, pela primeira vez, outro ser humano (Figura 55).

**Figura 54 - Lara Croft em luto ao matar um ser vivo pela primeira vez (cervo)**



Fonte: <https://laracroft.com.br/jogos/tomb-raider/tomb-raider-2013/galeria>. Acesso em: 15 nov. 2023.

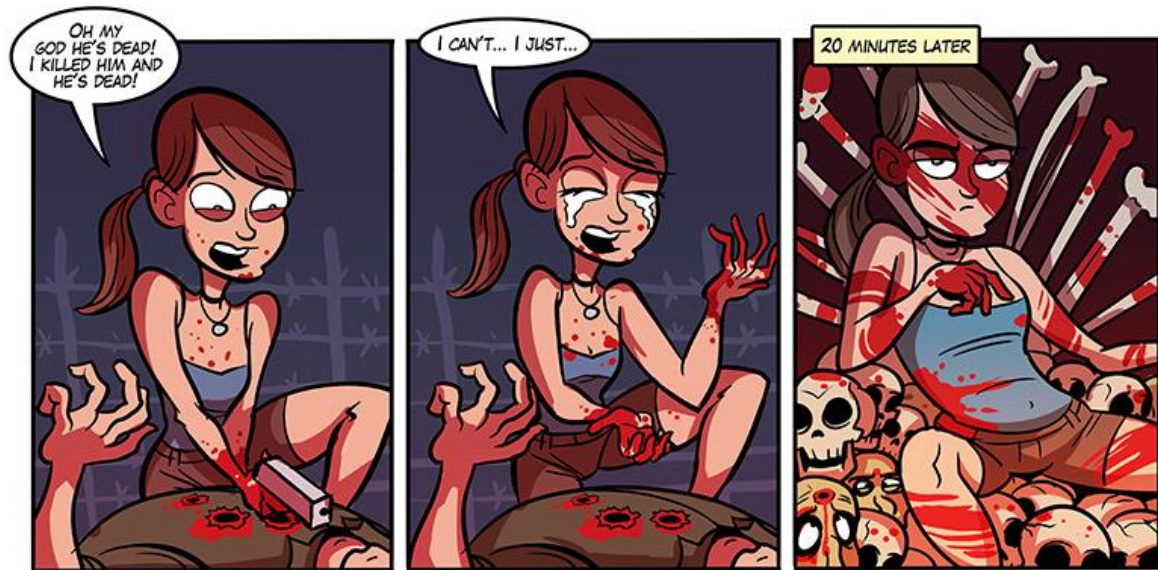
**Figura 55 - Primeira vez que Lara mata outro ser humano**



Fonte: Montagem com capturas de tela do jogo (2023).

Neste momento específico do jogo no qual presenciamos, através de uma *cutscene*, a dramatização da cena em que Lara mata em legítima defesa, é possível perceber que a narrativa propõe algo, através da hesitação da personagem, que nos momentos seguintes não se consegue cumprir. O jogo coloca como obstáculo (conflito) inúmeros oponentes que não estão dispostos a negociar. E o jogador é deixado sem escolha – é matar ou morrer (Figura 56). Para os jogadores que lidam bem com a violência gráfica e simbólica em jogo a narrativa parece ser coerente.

Figura 56 - Ilustrando a dissonância ludonarrativa em *Tomb Raider* (2013)<sup>85</sup>



Fonte: 9GAG.

Parte disso pode ser resultado de uma série de escolhas que colocam a narrativa do jogo como algo fechado, linear, resultante da forma de pensar e escrever cenas advindo das mídias tradicionais, sem levar em consideração os diferentes tipos de jogadores (e suas personalidades), apropriando-se de técnicas cinematográficas de contar histórias sem a devida transposição para o ambiente interativo.

Esses momentos nos quais o desejo do jogador é por realizar uma atividade diferente da proposta pelo jogo naquele momento – o postergar de ações a fim de explorar outras possibilidades antes – é tanto algo que faz parte da natureza dos jogos, por serem interativos e pressuporem uma ‘liberdade’ ao jogador e diversos caminhos, quanto é constantemente um objeto de estudo por parte dos desenvolvedores que tentam desenvolver estratégias para evitar que o jogador se disperse totalmente da trama e da(s) linearidade(s) propositalmente pensada(s), ou mesmo que o jogador se frustre ou largue o jogo por se sentir desconexo a ele.

A narrativa em um jogo então não deve ser construída de forma linear através somente das cenas interativas (os *quick-time events*, literalmente traduzidos como eventos de resposta rápida) ou das cenas tradicionais (*cutscenes*), mas sim por preencher todos os ambientes com diálogos de personagens secundários, pela iluminação dos espaços, ambientação e cenografia, trilha sonora, documentos colecionáveis a serem encontrados pelo mundo do jogo, painéis, murais ou panfletos

<sup>85</sup> “Oh meu deus, ele está morto! Matei ele e ele está morto!” / “Não aguento... I simplesmente...” / “20 minutos depois” (tradução nossa).

espalhados pelos cenários, pichações, grafismos, tesouros e relíquias, missões secundárias, vestígios da passagem de animais ou seres humanos em ambientes, entre outros

Entretanto, todos estes elementos também devem ser coerentes com as atividades que são propostas pelos jogos, quais sejam: caçar, abrir baús de tesouro, coletar e verificar itens, investigar o paradeiro de personagens desaparecidos, buscar determinada ferramenta ou chave necessária para desbloquear a entrada de alguma sala ou ambiente, entre outras situações.

Ainda em um momento anterior ao evento citado, que acontece nas primeiras horas do jogo *Tomb Raider* (2013), é possível perceber uma contradição entre a história e a jogabilidade. Antes de presenciarmos o conflito da protagonista Lara Croft ao matar uma pessoa pela primeira vez, temos a situação em que ela mata um cervo para se alimentar (Figura 57): um trecho do jogo que tenta criar uma atmosfera de urgência em sobreviver em meio a selva, mas que, ao se observar atentamente, é descredibilizada (banalizada) momentos após (e ao longo do jogo) pela própria natureza lúdica do gênero ação-aventura.

**Figura 57 - Captura de tela de divulgação do jogo *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023). Steam.

No topo da tela, como uma legenda indicadora de objetivo, o jogador recebe, do jogo, a mensagem de que é necessário procurar algo para comer (“Mulher *versus* natureza: procure por comida”) – e a informação é enfatizada na voz da personagem: “Não posso só ficar parada aqui. Preciso achar algo para comer”. Dessa forma o jogador precisa guiar a personagem pelo caminho percorrido por um cervo; logo mais

à frente a personagem avista um arco preso a um cadáver pendurado no topo de uma árvore (Figura 58).

**Figura 58 - O arco: a principal ferramenta de sobrevivência neste jogo**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023).

Neste momento é introduzida a principal ferramenta de sobrevivência que acompanhará a protagonista até o fim do jogo<sup>86</sup>. A partir disso a protagonista e o jogador estão equipados para caçar os cervos que estão circulando a floresta e, como uma mecânica de combate, o jogo incentiva o jogador recompensando-o com pontos de experiência (*XP*) por cada animal caçado.

Percebe-se a proposta de uma intenção narrativa com os mecanismos de jogabilidade do game *Tomb Raider*, por colocar estes elementos em um contexto: a introdução da ferramenta de combate (ver Figura 58), o aprendizado de como caçar e de como observar e explorar os ambientes para encontrar recursos de sobrevivência, algo que se repete de forma gradual até o fim do jogo, como uma curva de aprendizado.

Como traz a narrativa do jogo, Lara Croft é uma jovem com espírito aventureiro e corajosa, porém, ainda inexperiente, e que passa por situações cada vez mais extremas conforme a história progride. Metaforicamente o jogo traz o mesmo princípio para a jogabilidade, acreditando que o jogador passa pelo mesmo processo – introduzindo poucas mecânicas no início e complexificando as atividades de jogo e a

---

<sup>86</sup> O arco e flechas se deu em substituição às conhecidas pistolas duplas pela qual a personagem Lara Croft era conhecida, principalmente após a atuação de Angelina Jolie nos cinemas, em 2001 e 2003, nas versões cinematográficas da série *Tomb Raider*.

dificuldade no decorrer do game –, mas a história progride de uma forma um pouco mais lenta do que em relação à jogabilidade nesses primeiros momentos do jogo, o que acaba gerando pequenas contradições.

Quando atiramos no cervo, assistimos a uma cena em que é mostrada a tensão da personagem em ter que abrir/cortar o animal (Figura 59, à esquerda) para se alimentar. Enquanto o animal ainda está respirando e de olhos abertos agonizando Lara pede desculpas, em seguida, pega uma flecha para cortar o cervo e abre o animal, rasgando-o com a flecha, com uma expressão de repulsa em seu rosto (Figura 59, à direita); expressa gritos e choro.

Após o fato ocorrido, é indicado pelo jogo que o jogador retorne ao acampamento com a carne coletada; na tela aparece a mensagem de recompensa de 1 ponto de experiência. Assim, o jogo introduz seu sistema de acampamentos: um espaço reservado onde o jogador pode pausar o jogo e, extradiegeticamente, através de menus da interface de usuário, realizar melhorias de caça, combate e exploração da personagem comprando habilidades com os pontos de experiência adquiridos.

**Figura 59 - Cena mostra a tensão e repulsa da personagem**



Fonte: Montagem com capturas de telas do jogo (2013).

Entre as primeiras habilidades que podem ser adquiridas está a possibilidade de ganhar pontos de recompensa (XP) extras por matar mais animais. No entanto, a questão da sobrevivência trazida pelo jogo não é completamente implementada, ou seja, não é totalmente transposta do âmbito da narrativa para a jogabilidade: o jogador-personagem não caça para sobreviver, caça para acumular pontos e melhorar habilidades e armas no decorrer do jogo; também como uma atividade lúdica a fim de testar e pôr à prova a proeza do jogador. Trata-se de uma narrativização vazia, sem aplicação prática coerente e, por mais que *Tomb Raider* (2013) possua uma trama interessante e com momentos de grande carga emocional, esses outros momentos

tiram o jogador da atmosfera que a narrativa constrói e o traz de volta à realidade do jogo, do lúdico.

Essa relação por diversas vezes conflituosa entre narrativa e jogabilidade acontece pela necessidade de haver equilíbrio entre o trabalho das várias etapas de desenvolvimento de um jogo (design de sistemas de jogo, escritores, designers de narrativa, diretores de arte e outros). E é bem conhecida entre os desenvolvedores de jogos e jogadores, tendo sido nomeada como ‘dissonância ludonarrativa’.

O termo dissonância ludonarrativa apareceu pela primeira vez em uma crítica ao jogo *Bioshock* (2007) feita pelo *game designer* e roteirista Clint Hocking, ao afirmar que há duas estruturas em oposição em *Bioshock*: a estrutura narrativa e a estrutura lúdica (Hocking, 2009). Hocking (2009) fala sobre as mecânicas do jogo que incentivam a liberdade do jogador e dá a possibilidade de evitar tomar certas decisões no game, mas por outro lado a narrativa contraria esse discurso por evidenciar como o único caminho possível para a conclusão do jogo algo que é forçado pela história (como um afunilamento).

Para Makedonski (2012), a dissonância ludonarrativa “em seu cerne” acontece quando um discurso posto na história do jogo e a ambientação contradiz o discurso subjacente ao *gameplay*. A partir desta contradição, de acordo com ele, o jogador se torna “emerso” e “desconectado” da experiência (Seraphine, 2016, p. 4, tradução nossa)<sup>87</sup>.

Desde então o termo tem sido utilizado por críticos, desenvolvedores de games e acadêmicos que estudam jogos (Stanley, 2014; Jørgensen, 2016; Seraphine, 2016) para descrever e analisar esse fenômeno comum em jogos de videogame que, aparentemente, tem sido gradualmente controlado ou evitado pelos desenvolvedores de jogos ano após ano.

Murray (2003), embora não mencione nenhum destes termos (dissonância ou consonância ludonarrativa), reitera a importância de que o ‘drama simbólico’ nos jogos de ‘histórias de viagens’, como *Tomb Raider*, esteja alinhado aos elementos da jogabilidade para proporcionar uma experiência crível e o prazer de solucionar problemas (Figura 60).

---

<sup>87</sup> “For Makedonski (2012), ludonarrative dissonance “at its core” happens when the discourse conveyed through a game’s story and environment contradicts the discourse underlying its *gameplay*. From this contradiction, according to him, the player becomes “unimmersed” and “disconnected” from the experience” (Seraphine, 2016, p. 4).

[...] o contexto dramático de captura e fuga pode ser simulado pela manutenção do jogador num espaço confinado até que um quebra-cabeça seja solucionado. **Tais quebra-cabeças são mais satisfatórios quando as ações possuem uma correspondência com o drama, quando elas servem para aumentar nossa crença na solidez e na consistência do mundo ilusório** (Murray, 2003, p. 138, grifo nosso).

Em *Tomb Raider* (2013), tomando a experiência total do jogo, pode-se dizer que o envolvimento no combate – e mesmo as outras atividades, como a exploração e a resolução de problemas e quebra-cabeças –, da forma como é desenvolvida, cria uma estimulação emocional que sutilmente trabalha em conjunto com a narrativa construída pelo jogo, permitindo, ao jogador (repetidas vezes ao longo do jogo), vivenciar o drama simbólico vivido pela personagem (Figura 60). Como a compreensão do universo da ilha de Yamatai e seus perigos e a necessidade – a qualquer custo – de sobrevivência aos eventos extremos ocorridos com a personagem.

**Figura 60 - As mecânicas estão alinhadas ao ‘drama simbólico’**



Fonte: Captura de tela do jogo (2013). Steam.

Em geral, a atmosfera de emergência e perigo implementada pela trama funciona muito bem com a dinâmica de combate, temática de sobrevivência e demais mecânicas de jogo.

### **3.7 As fórmulas do drama simbólico**

O drama é frequentemente construído em torno de conflitos e de sua resolução. “Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há

ação; sem ação, não há história; e sem história, não há roteiro” (Field, 1995, p. 15). Em jogos, os desafios enfrentados pelo jogador podem ser vistos como conflitos simbólicos, com a resolução simbolizando o triunfo sobre obstáculos ou a superação de limitações.

As tramas, por sua vez, também são construídas em torno de conflitos e de suas resoluções, portanto, ao jogar um jogo o jogador pode encenar sua relação com o mundo e performar em um campo de ensaio, como aponta Janet Murray quando diz que “temos uma oportunidade para encenar nossa relação mais básica com o mundo – nosso desejo de vencer a adversidade” (Murray, 2003, p. 141).

As fórmulas do drama simbólico propostas por Janet Murray podem ser demonstradas nos jogos de variadas formas, seja através da jogabilidade ou das histórias embutidas no mundo ficcional e/ou suas tramas.

### **3.7.1 “Eu encontro um mundo confuso e descubro sua lógica”**

Os jogos de ação-aventura frequentemente apresentam mundos vastos e ricos em detalhes, repletos de ambientes interativos, personagens e elementos narrativos. Parte disto se deve ao fator ‘aventura’ do gênero ação-aventura. Os jogadores são incentivados a explorar esses ambientes minuciosamente, extraindo informações e pistas sobre a história geral do jogo (Figura 61).

À medida em que os jogadores avançam, eles encontram fragmentos do mundo ficcional, como informações, diálogos, documentos e objetos espalhados pelos cenários. Esses elementos podem ser considerados pedaços do quebra-cabeça narrativo e os jogadores precisam coletá-los e contextualizá-los para enriquecer sua compreensão da trama<sup>88</sup>.

---

<sup>88</sup> Os jogos lançam mão de diversos recursos narrativos para não se valerem somente das *cutscenes*, uma vez que as estas são opcionais na vasta maioria dos jogos, o que, em tese, prejudicaria a compreensão da trama.

**Figura 61 - Arte conceitual de *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Repositório do Programa Fã-site Oficial (Crystal Dynamics).

A busca por ‘descobrir a lógica de um mundo confuso’ é parte fundamental da experiência de jogo em diversos jogos *narrative-driven* (dirigidos por uma narrativa). Esse processo envolve um certo grau de engajamento cognitivo por parte dos jogadores, pois eles são desafiados a resolver quebra-cabeças, decifrar enigmas, tomar decisões estratégicas e outras ações. Isso contribui para uma sensação de realização à medida que os jogadores dominam o mundo do jogo.

O mesmo vale para as histórias desenvolvidas nestes jogos: os jogadores se tornam participantes ativos na construção da história à medida que as ações performadas afetam o curso dos eventos. Esse aspecto narrativo acrescenta profundidade à experiência e incentiva os jogadores a explorarem o que está posto em tela para desvendar a trama. Explorar o mundo ficcional e desvendar a trama também pode evocar uma série de emoções nos jogadores, como surpresa, medo, excitação e curiosidade. À medida que os jogadores encontram e interpretam os pedaços do mundo em que estão imersos eles se tornam parte da história.

### **3.7.2 “Eu encontro um mundo em pedaços e reconstruo um todo coerente”**

Em jogos de ação-aventura é comum encontrar mundos vastos e minuciosos, ricos em cenários, personagens e tramas. Os jogadores são incentivados a explorar os cenários e coletar itens colecionáveis como artefatos, relíquias e documentos dos mais variados tipos, e muitas vezes eles estão ligados à história principal do jogo reforçando a trama, ou trazendo micronarrativas paralelas que reforçam o mundo ficcional construído no jogo pelas *cutscenes*, pelos QTEs e por eventos roteirizados. Cada pedaço de mundo descoberto é como uma peça de quebra-cabeça (Figura 62) e os jogadores têm o desafio de reconstruir a narrativa global a partir dessas partes

dispersas.

**Figura 62 - Captura de tela promocional de *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Captura de tela do jogo (2013). Steam.

Os jogadores são, frequentemente, levados a interagir com o ambiente de diversas maneiras a partir de ações, como, por exemplo, tomar decisões que afetam o curso da história, descobrir segredos escondidos e desbloquear áreas inéditas. Cada escolha feita pelo jogador é um pedaço do mundo que se encaixa no quebra-cabeça, moldando a narrativa de acordo as ações performadas por ele.

A experiência de encontrar e reconstruir um todo coerente em jogos de ação-aventura está profundamente ligada à imersão na narrativa. Muitas vezes os jogadores se sentem investidos emocionalmente nos personagens e na história e essa conexão emocional é construída à medida que eles descobrem e compreendem diferentes aspectos do mundo ficcional. Ao reconstruir esse mundo fragmentado em suas mentes (processo de fabulação), os jogadores se tornam parte ativa da narrativa, aumentando seu engajamento e investimento na experiência.

Os jogos de ação-aventura frequentemente apresentam quebra-cabeças e desafios que os jogadores precisam superar. Cada desafio superado é um pedaço adicional do mundo que se encaixa no contexto geral do jogo. Resolver esses problemas contribui não apenas para o progresso no jogo, mas também para a sensação de realização do jogador, pois eles estão ativamente envolvidos na construção do mundo do jogo.

### **3.7.3 “Eu me arrisco e sou recompensado pela minha coragem”**

Em *Tomb Raider* (2013) os jogadores assumem o papel de Lara Croft, uma arqueóloga jovem e até então inexperiente que se encontra em uma ilha isolada e

repleta de perigos. A exploração é parte fundamental do jogo e os jogadores são encorajados a se aventurarem em áreas desconhecidas e muitas vezes hostis. Essa disposição para o risco é essencial para progredir na história e descobrir os segredos da ilha.

Ao longo do jogo Lara enfrenta uma variedade de desafios que testam sua coragem e habilidades. Isso inclui desde a escalada de penhascos perigosos (e alturas vertiginosas, como na Figura 63) até combates com inimigos (como lobos) e a resolução de quebra-cabeças para avançar. A decisão de enfrentar esses desafios exige coragem, ou pelo menos curiosidade, por parte do jogador, pois há a possibilidade de fracasso e consequências adversas. Isto se dá em *Tomb Raider* (2013) principalmente pela atmosfera por vezes densa, simulando elementos dos gêneros *survival horror* e horror psicológico.

A recompensa pela coragem do jogador é manifestada de várias maneiras. Os jogadores podem encontrar relíquias valiosas, artefatos antigos e recursos úteis ao explorar ambientes perigosos. Além disso, ao superar desafios e obstáculos, Lara adquire novas habilidades e experiência, tornando-se mais apta a enfrentar novas ameaças ao longo da jornada.

**Figura 63 - Torre de comunicação em *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023). Steam.

À medida que Lara se arrisca e enfrenta situações de perigo, sua personagem se desenvolve. Ela ganha confiança e se torna uma aventureira mais habilidosa e, portanto, o jogador possui um ferramental mais vasto para enfrentar inimigos em combate, bem como o potencial de acessar novas áreas. Esse desenvolvimento da personagem é uma recompensa em si mesma, pois os jogadores testemunham a evolução da personagem que controlam (gratificação narrativa).

Essa dinâmica de risco e recompensa não se limita apenas a *Tomb Raider*

(2013), ela é uma característica fundamental de muitos jogos de ação-aventura. Por exemplo, em outros títulos da franquia *Tomb Raider* e em jogos como *Uncharted*, *The Last of Us*, *Assassin's Creed* e *The Legend of Zelda*, os jogadores enfrentam desafios, resolvem enigmas complexos e exploram ambientes intrigantes. Em todos esses jogos a coragem do jogador é recompensada com descobertas, progresso na história e a sensação de realização.

#### 3.7.4 “Eu encontro um difícil oponente e triunfo sobre ele”

Em *Tomb Raider* (2013) não se enfrenta oponentes muito difíceis como em outros jogos, como, por exemplo, os da própria franquia *Tomb Raider* ou das franquias *Dark Souls*, além de jogos como *Sekiro* (2019), *Elden Ring* (2022), entre outros. Apesar disso, existem alguns momentos do jogo que trazem essa ideia de encontrar um difícil oponente (Figura 64) e triunfar sobre ele (ou escapar dele), como a cena em que há uma insinuação de que Lara Croft seria violentada por um personagem russo.

**Figura 64 - Lara Croft aponta arma para se defender em *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Captura de tela do jogo (2013). Steam.

Esta cena foi motivo de muita polêmica à época do lançamento dos primeiros trailers do jogo (2012/2013) e coloca Lara Croft em uma situação em que inevitavelmente ela teria que matar o oponente, pois é uma cena interativa (QTE) em que vemos Lara Croft morrer sendo enforcada caso o jogador não tome nenhuma atitude. É um momento em que coloca a situação de matar como única opção viável e em controle do jogador – em vez de o jogador ser apenas um espectador, carregando, assim, alta carga dramática para a narrativa.

### 3.7.5 “Eu sou desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e sobrevivo a todas elas”

A fórmula do drama simbólico “Eu sou desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e sobrevivo a todas elas” (Murray, 2003) é especialmente relevante ao considerar a abordagem de *Tomb Raider* (2013) no gênero ação-aventura por defini-lo como ‘ação de sobrevivência’ e através do pilar ‘combate de sobrevivência’.

Jogos de ação-aventura muitas vezes colocam os jogadores em situações desafiadoras e imprevisíveis, incluindo encontros com inimigos, armadilhas, quebra-cabeças e obstáculos ambientais. Cada novo desafio apresentado exige que o jogador adapte suas estratégias e tome decisões rápidas para superar os obstáculos. Em muitos jogos de ação-aventura a sobrevivência é um elemento central (ainda que nem sempre uma ‘temática’) e os jogadores enfrentam ameaças à própria vida (do personagem jogável), como combates intensos, situações de perigo extremo ou ambientes hostis. Eles devem usar suas habilidades e recursos disponíveis para se manter vivos e continuar avançando na história.

**Figura 65 - Lara foge de avião desgovernado em *Tomb Raider* (2013)**



Fonte: Captura de tela do jogo (2023). Steam.

A afirmação de Murray (2003) também se relaciona com a imersão na narrativa do jogo. À medida que os jogadores enfrentam essas emergências imprevisíveis (Figura 65), eles se tornam parte integrante da história. A sensação de lutar contra desafios crescentes e superar obstáculos contribui para o desenvolvimento da personagem e a progressão da trama. Para sobreviver a esses desafios imprevisíveis os jogadores, muitas vezes, precisam tomar decisões estratégicas, envolvendo a

escolha de armas ou equipamentos, a definição de táticas de combate ou a resolução de quebra-cabeças complexos. Cada decisão influencia o resultado e contribui para a sensação de superação.

Além disso, ao enfrentar e superar essas emergências constantes, os jogadores geralmente veem seus personagens amadurecerem, se desenvolverem. Adquirem novas habilidades, conhecimentos e recursos ao longo do jogo, capacitando-os a enfrentar desafios cada vez maiores. No jogo os jogadores acompanham a jornada de Lara Croft em uma série de infortúnios e obstáculos que precisam ser superados. Através da narrativa e da jogabilidade os jogadores são desafiados por uma série de situações imprevisíveis enquanto acompanham a evolução de Lara de uma pessoa inexperiente a uma aventureira destemida.

Esta fórmula apresentada por Murray (2003) se aplica bem a jogos como *Tomb Raider* (2013), destacando a experiência envolvente que esse jogo oferece aos jogadores sendo constantemente confrontados por situações imprevisíveis e desafiadoras e sua habilidade de sobreviver e prosperar se torna fundamental para a progressão da narrativa e para o sucesso no jogo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Tomb Raider* (2013) é um jogo centrado na construção narrativa e no estabelecimento da personagem Lara Croft como uma aventureira que sobrevive a diversos perigos e utiliza toda sua inteligência e engenhosidade para sobreviver e escapar com vida com seus amigos. A narrativa do jogo oferece uma oportunidade, ao jogador, de vivenciar os medos da personagem, suas proezas e sucesso de forma que o jogador considere a jornada como a sua própria jornada de superação. Para tanto, constatamos que a performance do jogador segue alguns padrões de jogos de ação-aventura e fórmulas do drama simbólico, como definidos por Murray (2003) e apresentados nesta dissertação.

É possível perceber que todos os sistemas de jogo e sistemas narrativos de *Tomb Raider* (2013) são voltados para estabelecer o drama da personagem Lara Croft e seus percalços à medida em que coloca o jogador em sua pele, dando a oportunidade de o interator iniciar como um inexperiente jogador até chegar ao ponto de um conquistador. Metaforicamente, este é o mesmo percurso que Lara Croft faz, dominando todas suas fraquezas e transformando-as em forças.

A narrativa do jogo possui um estilo atemporal para jogos de ação-aventura, apresentando uma trama estabelecida em esquemas de histórias de viagem e histórias de labirinto, fazendo com que o jogador encene o drama pessoal de Lara Croft e suas aventuras durante a performance em jogo. Os recursos empenhados em *Tomb Raider* (2013) para realizar a identificação entre jogador e personagem são diversos e postos pelos desenvolvedores como uma estratégia para o sucesso do jogo enquanto produto midiático, centrado na 'sincronização emocional' entre jogador e personagem ficcional ou mesmo entre jogador e jogo de ação.

A relação entre jogador e sistemas de jogo em *Tomb Raider* (2013) é dada de forma gradual e empática aos diversos tipos de jogadores – inexperientes e experientes, pois possui uma gradual e eficiente curva de aprendizado e adiciona dificuldades ao longo do percurso que não frustram o jogador, tampouco os entedia. Isto porque os recursos e sistemas, narrativos e de *gameplay*, são bem introduzidos e equilibrados.

Evocar o drama simbólico na narrativa de *Tomb Raider* (2013) parece uma tarefa sem esforço, tendo em vista que o jogo privilegia a performance do jogador e

sua autonomia em ‘fazer a própria história’ (mesmo que haja alguns poucos elementos dissonantes ludonarrativamente), ainda que este seja um jogo de história fechada ou linear. Encenar a história de Lara Croft enquanto consciência da mesma e, ao mesmo, importar-se com a personagem e seu destino, transforma *Tomb Raider* (2013) em uma experiência liminar de imersão/identificação que é um diferencial deste jogo.

*Tomb Raider* (2013) é um jogo que, diferentemente de muitos outros jogos, traz a preocupação, por parte de seus desenvolvedores, de tornar mundos imaginários ‘reais’, verossímeis, alcançando um nível de complexidade absurdamente envolvente e com qualidade herdadas de uma tradição cinematográfica de ação. É um jogo que já completou 10 anos e pode-se dizer que envelheceu bem, continua sendo relevante no mundo dos videogames e abriu caminho para as sequências *Rise of the Tomb Raider* (2015/2016) e *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Bem como para a maturidade dos jogos de ação/aventura em terceira pessoa e para que mais jogos similares a ele surgissem, elevando o potencial narrativo da mídia videogame.

Acreditamos que essa maturidade no desenvolvimento dos jogos tem se dado a partir das diferentes abordagens e incursões dos desenvolvedores de todo o mundo ao longo dos anos, à medida em que os jogos eletrônicos desenvolvem sua gramática e linguagem próprias enquanto mídia e artefato cultural, cada vez mais trazendo inovações (coletivamente) e o estado da arte.

Nesta dissertação buscou-se evidenciar as fórmulas do drama simbólico percebidas na performance do jogador com o jogo *Tomb Raider* (2013) e vice-versa, assim como na relação com a personagem protagonista, Lara Croft, além de suas propriedades claramente narrativas, imersivas, e liminares. Diversos jogos poderiam ser escolhidos para figurar como objeto de estudo, porém, nesta escolha levamos em conta o potencial do jogo de impactar os jogadores, o longo percurso da franquia *Tomb Raider* na indústria e seu estado de evolução. Além da importância da protagonista Lara Croft enquanto ícone cultural que emerge dos videogames e atingiu a cultura pop das mais diversas formas: em produtos de marketing, em comerciais, em quadrinhos, séries animadas e animes e em filmes hollywoodianos – entre eles os mais conhecidos, com a atriz Angelina Jolie.

Ao jogarmos *Tomb Raider* (2013) pela primeira vez – e depois, repetidas outras vezes, finalizando o progresso do jogo, do início até os créditos finais, a impressão é de termos vivido (ou ainda, ‘sobrevivido’) uma emocionante jornada e experienciado um drama simbólico. Todo jogo, eletrônico ou não, conforme proposto por Murray

(2013), pode ser vivenciado como um drama simbólico. *Tomb Raider* (2013), no entanto, possui a narratividade, dramaticidade e performatividade propícias para o vivenciar deste drama simbólico.

No que diz respeito ao ritmo narrativo de *Tomb Raider* (2013), foi possível notar que o conjunto de desafios elaborados e as muitas possibilidades de navegação e de exploração do mundo gratificam o jogador que opta por um ritmo mais lento na progressão do jogo, aquele que escolhe explorar bastante os cenários, colecionar documentos, antigos diários, interpretar artefatos e descobrir mais da história de fundo dos personagens e da ilha. Por outro lado, os diversos conflitos e reviravoltas do enredo, postos não somente em cinemáticas, mas como desafios do *gameplay*, estabelecem um ritmo mais intenso de narratividade.

A escolha de reunir todos os elementos oferecidos no jogo, sob o espectro do estilo *action survival*, define o perfil deste game como um produto focado em alcançar um alto número de vendas, típico de seu status 'blockbuster' de jogo AAA. Este, porém, não é um aspecto necessariamente negativo. A tentativa de fisgar o jogador através de diversos mecanismos e de uma série de picos de clímax pode construir uma experiência de jogabilidade satisfatória e levar o game a ser lembrado como um dos melhores jogos de *Tomb Raider*, quiçá um dos melhores jogos de ação-aventura já desenvolvidos.

Uma força de *Tomb Raider* é conseguir estimular, através das dinâmicas de *gameplay* e narrativa, algo que pode ser chamado de sincronização emocional. Esta sincronização emocional pode ser sentida em níveis variados, dependendo de cada jogador e do seu nível de engajamento com as atividades propostas em jogo. Não analisamos tal questão neste trabalho, pois seria necessário adentrar conceitos e teorias da psicologia e, também em razão do possível desvio de foco que se imporia à pesquisa.

Contudo, a noção de sincronização emocional foi reiterada em diversas palestras, em eventos acadêmicos e de produção de games, como as presentes na *Game Developers Conference* (GDC) sobre *Tomb Raider*. Assim como nas entrevistas as quais tivemos acesso ou tivemos a oportunidade de realizar e durante o nosso levantamento bibliográfico preliminar para a pesquisa.

A propósito do tema supracitado, que não coube ser contemplado neste trabalho, ao longo da pesquisa diversas outras temáticas, como a 'identificação' (conceito freudiano) com o drama, bem como o engajamento emocional, emergiram

como possíveis desdobramentos para futuras investigações. O que admitimos ser uma possibilidade para novas investidas em futuras pesquisas com outros jogos e em outros graus acadêmicos.

## REFERÊNCIAS

AAA (video game industry). *In*: WIKIPEDIA: the free encyclopedia. San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/AAA\\_\(video\\_game\\_industry\)](https://en.wikipedia.org/wiki/AAA_(video_game_industry)). Acesso em: 17 out. 2015.

AARSETH, Espen. **Playing Research**: Methodological approaches to game analysis. Digital Arts and Culture conference, Melbourne, 2003. DOI 10.7238/a.v0i7.763. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/228739348\\_Playing\\_Research\\_Methodological\\_approaches\\_to\\_game\\_analysis](https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis). Acesso em: 22 mar. 2024.

BAL, Mieke. **Narratologia**: introdução à teoria da narrativa. Florianópolis: Editora da UFSC, 2021.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison: University of Wisconsin, 1985.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. São Paulo: Editora da USP, 2013.

BUENO, Murilo Gabriel Berardo. **O arrepio do lúdico**: análise da construção do espaço e da atmosfera de jogos de videogame de horror, terror, suspense e subgêneros. 2021. Tese (Doutorado em Performances Culturais) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2021. Disponível em: <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11771>. Acesso em: 15 fev. 2024.

BYFORD, Sam. **The Verge**, 2014. Disponível em: <http://www.theverge.com/2014/3/20/5522320/final-fight-can-japans-gaming-industry-be-saved>. Acesso em: 8 nov. 2023.

CAMARGO, Robson. Milton Singer e as performances culturais: um conceito interdisciplinar e uma metodologia de análise. **Karpa 6: Journal of Theatricalities and Visual Culture**, Los Angeles, v. 6, n. 2, p. 1-27, 2013. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/378/o/Robson\\_Milton\\_Singer\\_e\\_as\\_P\\_C..pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/378/o/Robson_Milton_Singer_e_as_P_C..pdf). Acesso em: 15 fev. 2024.

DAWSEY, John. Sismologia da performance: ritual, drama e play na teoria antropológica. **Revista de Antropologia**, São Paulo, v. 50, n. 2, p. 527-570, 2007. DOI 10.1590/S0034-77012007000200002. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ra/article/view/27271/29043>. Acesso em: 15 fev. 2024.

DEUBER-MANKOWSKY, Astrid. **Lara Croft**: cyber heroin. Tradução para o inglês de Dominic J. Bonfiglio. Minneapolis, MN: Universidade de Minnesota, 2005.

DIÁRIOS. **Lara Croft BR**, Goiânia, [2013]. Disponível em: <https://laracroft.com.br/jogos/tomb-raider/tomb-raider-2013/diarios>. Acesso em: 15 nov. 2023.

DOMINGUES, Delmar. O sentido da gamificação. *In*: SANTAELLA, Lucia, N. S. F. F.

**Gamificação em debate.** São Paulo: Blucher, 2018. p. 11-20.

FABRICATORE, Carlo. Gameplay and game mechanics: a key to quality in videogames. *In: ENLACES (MINEDUC Chile) - OECD EXPERT MEETING ON VIDEOGAMES AND EDUCATION*, 2007, Santiago do Chile. **Proceedings** [...]. Santiago do Chile: OECD, 2007. p. 1-18. Disponível em: <https://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf>. Acesso em: 28 fev. 2023.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction to game analysis.** New York: Routledge, 2014.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **The tribulations of adventure games: integrating story into simulation through performance.** Atlanta: Georgia Tech, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1853/31756>. Acesso em: 22 mar. 2024

FERREIRA, Emmanoel. Paradigmas do jogar: Interação, corpo e imersão nos videogames. **Ciberlegenda**, Niterói, n. 22, p. 157-171, 2010. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36645/21225>. Acesso em: 25 set. 2023.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro.** Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

FONSECA, Keven Fongaro. **Uma introdução aos fundamentos da narratologia.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual) - Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, 2019. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/12830>. Acesso em: 15 fev. 2024.

FRASER, Benson P.; BROWN, William J. Media, celebrities, and social influence: identification with Elvis Presley. **Mass Communication & Society**, [s. l.], v. 5, n. 2, p. 183-206, 2002. DOI 10.1207/s15327825mcs0502\_5. Disponível em: [https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S15327825MCS0502\\_5](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S15327825MCS0502_5). Acesso em: 28 jan. 2024.

FRENCH, Sandra L.; BROWN, Sonya C. It's all your fault: Kenneth Burke, symbolic action, and the assigning of guilt and blame to women. **Southern Communication Journal**, v. 76, n. 1, p. 1-16, Feb. 2011. DOI 10.1080/10417940903419235. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10417940903419235>. Acesso em: 24 jan. 2024.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método I:** traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming:** essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GOMES, Renata Correia Lima Ferreira. **Agentes verossímeis:** uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames. 2008. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/5142>. Acesso em: 28 fev. 2023.

GOMES, Renata Correia Lima Ferreira. **Imersão e participação nos jogos eletrônicos**. 2003. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003. Disponível em: <https://tede.pucsp.br/handle/handle/511>. Acesso em: 28 fev. 2023.

GOMES, Renata Correia Lima Ferreira. Narratologia & ludologia: um novo round. *In: BRAZILIAN SYMPOSIUM ON GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT*, 8., 2009, Rio de Janeiro. **Proceedings** [...]. Rio de Janeiro: SBGames, 2009. p. 181-189. Disponível em: [https://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21\\_09.pdf](https://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf). Acesso em: 28 fev. 2023.

GOMES, Renata. O design da narrativa como simulação imersiva. *In: LEMOS, André; BERGER, Christa; BARBOSA, Marialva. Narrativas midiáticas contemporâneas*. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 69-81.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência e stimmung**: sobre um potencial oculto na literatura. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

HAMEL, Jonathan. One with Lara: the Croft of systems design. *In: GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2013*, 2013, San Francisco. **Proceedings** [...]. San Francisco: GDC Vault, 2013. Disponível em: <http://www.gdcvault.com/play/1017767/One-with-Lara-The-Croft>. Acesso em: 7 out. 2015.

HISTÓRIA dos jogos eletrônicos. *In: WIKIPEDIA: the free encyclopedia*. San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/História\\_dos\\_jogos\\_eletrônicos#Quinta\\_gera.C3.A7.C3.A3o\\_.2832.2F64-bit.29](https://pt.wikipedia.org/wiki/História_dos_jogos_eletrônicos#Quinta_gera.C3.A7.C3.A3o_.2832.2F64-bit.29). Acesso em: 8 nov. 2023.

HOCKING, Clint. Ludonarrative dissonance in bioshock: the problem of what the game is about. *In: DAVIDSON, Drew. Well played 1.0: video games, value and meaning*. [S. l.]: ETC Press, 2009. p. 255-262. Disponível em: <https://kilthub.cmu.edu/ndownloader/files/12212909>. Acesso em: 28 fev. 2023.

HOFFNER, Cynthia. Children's wishful identification and parasocial interaction with favorite television characters. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, [s. l.], v. 40, n. 3, p. 389-402, 1996. DOI 10.1080/08838159609364360. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08838159609364360>. Acesso em: 20 fev. 2024.

HOFFNER, Cynthia; BUCHANAN, Martha. Young adults' wishful identification with television characters: the role of perceived similarity and character attributes. **Media Psychology**, [s. l.], v. 7, n. 4, p. 325-351, 2005. DOI 10.1207/S1532785XMEP0704\_2. Disponível em: [https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S1532785XMEP0704\\_2](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/S1532785XMEP0704_2). Acesso em: 20 fev. 2024.

HOW the CD was developed. **BBC**, Londres, 17 Aug. 2007. Technology. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6950933.stm>. Acesso em: 8 nov. 2023.

JØRGENSEN, Kristine. The positive discomfort of spec ops: the line. **Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**, [s. l.], v. 16, n. 2, 2016. Disponível em: <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine>. Acesso em: 28 fev. 2023.

KIRKPATRICK, Graeme. **Aesthetic theory and the video game**. Manchester: Manchester University Press, 2011.

Know Your Genres: Third-Person Shooters. **News Xbox**, 9 Oct. 2015. Console. Disponível em: <https://news.Xbox.com/en-us/2015/10/09/games-know-your-genres-third-person-shooters/>. Acesso em: 7 nov. 2023.

LIM, Joon S. *et al.* The role of wishful identification, emotional engagement, and parasocial relationships in repeated viewing of live-streaming games: A social cognitive theory perspective. **Computers in Human Behavior**, [s. l.], v. 108, p. 106327, July 2020. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563220300819>. Acesso em: 28 set. 2023.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Tradução de Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MENEZES, Henrique R. P. **A experiência narrativa no game *Tomb Raider* (2013)**. 2015. Monografia (Graduação em Comunicação Social: Audiovisual) - Universidade Estadual de Goiás, Goiânia, 2015.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

MURRAY, Janet H. **Hamlet on the Holodeck**: the future of narrative in cyberspace. Updated edition. Cambridge: MIT Press, 2017.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. *In*: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna, **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 03-22.

REIS, Carlos. **Dicionário de estudos narrativos**. Coimbra: Edições Almedina S. A., 2022.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative across media**: the languages of storytelling. Lincoln:

University of Nebraska Press, 2004.

RYAN, Marie-Laure. Beyond myth and metaphor: the case of narrative in digital media. **Game Studies: The International Journal of Computer Game Research**, [s. l.], v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <https://www.gamestudies.org/0101/ryan/>. Acesso em: 26 set. 2023.

ROUSE, Richard. **Game design: theory & practice**. 2. ed. Plano: Wordware Pub, 2005. Disponível em: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf>. Acesso em: 26 set. 2023.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SEGA CD. *In*: WIKIPEDIA: the free encyclopedia. San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Sega\\_CD](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sega_CD). Acesso em: 8 nov. 2023.

SERAPHINE, Frédéric. **Ludonarrative dissonance: is storytelling about reaching harmony?** Tokyo: [s. n.], 2016. p. 1-10. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/307569310\\_Ludonarrative\\_Dissonance\\_Is\\_Storytelling\\_About\\_Reaching\\_Harmony](https://www.researchgate.net/publication/307569310_Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony). Acesso em: 28 fev. 2023.

SIMMONS, Dan. Have Japanese brands lost their way? **BBC News**, Londres, 2011. Disponível em: [http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click\\_online/9641776.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/9641776.stm). Acesso em: 8 nov. 2023.

SONY Music Entertainment. *In*: WIKIPEDIA: the free encyclopedia. San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Sony\\_Music\\_Entertainment](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sony_Music_Entertainment). Acesso em: 8 nov. 2023.

STANLEY, Karen. **Ludonarrative dissonance: interlacing the narrative and ludic structure together in the last of us**. [S. l.]: [s. n.], p. 1-16, 2014. Disponível em: [https://web.archive.org/web/20151010161457/http://kazperstan.co.uk/wp-content/uploads/2015/01/StanleyKaren\\_LastofUs.pdf](https://web.archive.org/web/20151010161457/http://kazperstan.co.uk/wp-content/uploads/2015/01/StanleyKaren_LastofUs.pdf). Acesso em: 28 fev. 2023.

STEWART, Karl. Karl Stewart dá entrevista sobre *Tomb Raider* ao IGN, na E3. Entrevistado por: Daemon Hatfield. **IGN**, [s. l.], 8 jun. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dWHRkyaGKzo>. Minuto 4:10. Acesso em: 22 mar. 2024.

TOMB RAIDER. **Steam**, [s. l.], [2013]. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/203160/Tomb\\_Raider/](https://store.steampowered.com/app/203160/Tomb_Raider/). Acesso em: 22 mar. 2024.

ZECARLOS. Lara Croft-Wolves on the prowl. **Deviant Art**, [s. l.], 12 mar. 2013. Disponível em: <https://www.deviantart.com/zecarlos/art/lara-croft-Wolves-on-the-prowl-359009229>. Acesso em: 23 set. 2023.