



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE ENGENHARIA
FACULDADE DE ARQUITETURA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

Melissa Streck

**ANÁLISE DA INFLUÊNCIA DOS PERSONAGENS SOBRE A
EXPERIÊNCIA DE GAMES NARRATIVOS: UM ESTUDO DE
CASO DE VÍNCULOS EMOCIONAIS COM O JOGO PORTAL**

Porto Alegre

2014



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE ENGENHARIA
FACULDADE DE ARQUITETURA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

Melissa Streck

**ANÁLISE DA INFLUÊNCIA DOS PERSONAGENS SOBRE A
EXPERIÊNCIA DE GAMES NARRATIVOS: UM ESTUDO DE
CASO DE VÍNCULOS EMOCIONAIS COM O JOGO PORTAL**

Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, para a obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso.

Porto Alegre

2014

CIP - Catalogação na Publicação

STRECK, MELISSA

ANÁLISE DA INFLUÊNCIA DOS PERSONAGENS SOBRE A
EXPERIÊNCIA DE GAMES NARRATIVOS: UM ESTUDO DE CASO
DE VÍNCULOS EMOCIONAIS COM O JOGO PORTAL / MELISSA
STRECK. -- 2014.

139 f.

Orientadora: SUELY DADALTI FRAGOSO.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Escola de Engenharia, Programa de
Pós-Graduação em Design, Porto Alegre, BR-RS, 2014.

1. DESIGN DE PERSONAGENS. 2. GAMES. 3. EMOÇÃO. 4.
NARRATIVA. I. DADALTI FRAGOSO, SUELY, orient. II.
Título.

Melissa Streck

ANÁLISE DA INFLUÊNCIA DOS PERSONAGENS SOBRE A EXPERIÊNCIA DE GAMES NARRATIVOS: UM ESTUDO DE CASO DE VÍNCULOS EMOCIONAIS COM O JOGO PORTAL

Esta Dissertação/Tese foi julgada adequada para obtenção do Título de Mestre em Design, e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS.

Porto Alegre, 06 de Outubro de 2014.

Prof. Dr. Fábio Teixeira

Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design da UFRGS

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marsal Ávila Alves Branco

Prof. Dr. André Fagundes Pase

Prof. Dr. Fábio Pinto da Silva

Orientadora - Profa. Dra. Suely Dadalti Fragoso.

Agradecimentos

Agradeço em primeiríssimo lugar à minha querida orientadora Suely Fragoso por tudo, desde o acolhimento ao programa, passando pelos momentos de maior tensão até os mais descontraídos. Ter uma orientadora que, além de passar mais do que somente o conhecimento necessário, ainda é bem humorada faz toda a diferença.

Também agradeço os professores que participaram da minha banca de qualificação, professora Liane Roldo e professor Marsal Branco. Foram diversas as contribuições que fizeram o projeto inicial tomar um novo rumo, de forma a se tornar uma dissertação mais objetiva e interessante. Agradeço especialmente ao prof. Marsal por enfatizar a importância do tema personagens, em especial os NPCs num ambiente acadêmico em que este assunto encontra-se escasso.

Antecipadamente, aos professores participantes da minha banca final pelo aceite do convite. Professores André Pase, Fábio Pinto e Marsal Branco. Muito obrigada por aceitarem participar deste momento tão importante.

Aos participantes do grupo de pesquisa LAD – Laboratório de Artefatos Digitais, pelas contribuições com a pesquisa empírica deste trabalho. Breno Maciel, Felipe Hackner e Mariana Amaro, a ajuda de vocês foi essencial, sem ela não teria sido possível a conclusão desta dissertação. Sei que teve gente que sofreu jogando o jogo, então só tenho que agradecer de coração pelo tempo dispensado e dedicação em cooperar com o tagging.

Aos professores com os quais tive aulas, professores do PGDesign, PGCom e FACED, muito obrigada por todo aprendizado! Também agradeço a todos os membros da secretaria do PGDesign pelo apoio dado em todos os momentos em que recorri a esta em busca de informações ou ajuda por alguma razão, muito obrigada pela eficiência em todos os momentos.

À minha querida família. Meu esposo Helmuth pela grande paciência e companheirismo durante este período, isto sem dúvida foi essencial, tu és um grande parceiro para todas as horas! Aos meus pais e meu irmão agradeço pelo incentivo – de tempos atrás – que me fizeram aderir ao mundo acadêmico. Obrigada Mãe e Pai por tudo, pela insistência, pela ajuda e por muitas vezes explicar para alguém tão corporativa como esta vida funciona. Ao meu Pai pela leitura do texto final. Ao meu irmão André pelas dicas da UFRGS, mesmo que a UFRGS dele não seja a mesma que a minha. Agradeço também aqui aos meus queridos sogros Helmuth e Lina, por todo apoio e sempre um cantinho preparado na casa para eu poder acomodar meus livros e notebook. Também um obrigada em forma de Wiskas Sachê para o gatinho Fred, que apareceu em várias figuras da personagem Mestranda, no Facebook e foi minha companhia por quase um ano entre projeto e dissertação. E por fim, um agradecimento especial à Larissa, nossa bebezinha que está por vir, e que impulsionou minha motivação em finalizar este trabalho, sendo sempre calminha e me permitindo uma gestação tranquila.

Quero também agradecer imensamente ao apoio que tive de diversos amigos, de perto e de longe, além dos queridos colegas do PGDesign. São diversos os nomes, então vai um muito obrigada a cada um pelo apoio e paciência durante estes dois anos.

Por fim, agradeço à CAPES pelo auxílio financeiro concedido, o que permitiu a efetivação do mestrado e dedicação à pesquisa.

Resumo

A pesquisa apresentada nesta dissertação teve como tema os personagens em games. Seu objetivo foi compreender a influência dos personagens sobre as emoções da experiência de jogo, levando em conta as questões relativas à caracterização, atuação e ao papel dos mesmos no encadeamento da narrativa. Para isso, foi realizada uma análise da estrutura narrativa do jogo *Portal* (Valve Co., 2007) e um estudo empírico qualitativo dos vínculos emocionais dos jogadores durante a experiência de jogo. Além de seu grande sucesso e popularidade, esse jogo foi escolhido devido à importância do NPC, cujas manifestações constroem a narrativa. A pesquisa verificou a coerência entre as teorias sobre a construção de personagens, bem como sobre narrativa e emoção e a experiência dos jogadores. Além disso, foi possível constatar que os vínculos emocionais dos jogadores que participaram do estudo divergiram nos momentos de maior e menor tensão e convergiram nas passagens de tensão intermediária. A visualização da estrutura narrativa do jogo *Portal* e sua comparação com as marcações efetuadas pelos jogadores nas várias passagens do jogo contribuem para a melhor compreensão da relação entre a variação dos vínculos emocionais e os momentos da narrativa, com destaque para a relação do jogador com os NPCs.

Palavras-chave: Design de Personagens, Games, Emoção, Narrativa.

Abstract

The research presented in this dissertation has its object the characters in games. The goal was to understand the influence of the characters on the emotions of the game experience, taking into account issues relating to carracterização, performance and the role of teachers in the thread of the narrative. For this, an analysis of the narrative structure of the game Portal (Valve Co., 2007) and a qualitative empirical study of the emotional bonds of the players during the game experience was performed. Besides its great success and popularity, this game was chosen because of the importance of the NPC, whose manifestations construct the narrative. The survey found consistency between theories about characters'development, as well as on narrative and emotion, and the experience of players. Furthermore, it was found that the emotional bonds of the players who participated in the study differed in times of high and low tensions and converged in the passages of intermediate twnsions. The visualization of the narrative structure of the game Portal and its comparison with the markings made by players in several passages of the game contribute to a better understanding of the relationship between the variation of emotional bonds and the moments of the narrative, highlighting the relationship between the player and the NPCs.

Keywords: *Character Design, Games, Emotion, Narrative.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: A PC Chell, o Cubo Amigo e um <i>Turret</i>	20
Figura 2: Taxonomia das emoções	43
Figura 3: Diagrama da teoria estruturalista	45
Figura 4: O esquema do fluxo	51
Figura 5: Sala 00 e a sala de vidro	58
Figura 6: Primeiros testes na sala 1	59
Figura 7: Sala 2 e o ASHPD	60
Figura 8: Sala 3	61
Figura 9: Entrada da sala 4	62
Figura 10: Sala 5	63
Figura 11: Entrada da sala 6	64
Figura 12: Sala 7	65
Figura 13: Sala 8 e o líquido tóxico eletrificado	66
Figura 14: Sala 9	67
Figura 15: Sala 10	68
Figura 16: Sala 11	69
Figura 17: Sala 12	70
Figura 18: Sala 13	71
Figura 19: Sala 14	72
Figura 20: Sala 15	73
Figura 21: Sala 16 e um <i>turret</i>	74
Figura 22: Sala secreta da sala 16	74
Figura 23: Sala secreta da sala 17	76
Figura 24: O incinerador da sala 17	77
Figura 25: Sala 18	78
Figura 26: O incinerador da sala 19-1	79
Figura 27: Chell encontra GLaDOs na sala 19-2	82
Figura 28: Chell com um dos núcleos de GLaDOs	84

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Palavras-chave por sala	87
Quadro 2: Opções de tags por categoria	91
Quadro 3: Quadro disponibilizado para o tagging dos jogadores.....	92
Quadro 4: Os 5 (cinco) ícones criados para cada categoria.	93
Quadro 5: Variação do tamanho dos ícones conforme número de jogadores.	93
Quadro 6: Síntese do tagging	96

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1 PROBLEMA DE PESQUISA.....	14
1.2 OBJETIVO GERAL.....	14
1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
1.4 JUSTIFICATIVA.....	15
2. METODOLOGIA.....	17
2.1 O OBJETO EMPÍRICO - ESCOLHA DO JOGO.....	18
2.1.1 Apresentação do jogo Portal.....	19
2.2 MÉTODOS E TÉCNICAS.....	21
3. PERSONAGENS.....	23
3.1 PERSONAGENS EM DIFERENTES MEIOS.....	24
3.2 PERSONAGENS EM GAMES.....	30
4 EMOÇÃO.....	38
5 NARRATIVA.....	45
6 O JOGO PORTAL.....	54
6.1 IDENTIFICAÇÃO DOS PERSONAGENS.....	55
6.2 DECUPAGEM.....	56
6.3 ESTRATÉGIA NARRATIVA DO JOGO PORTAL.....	87
7 TAGUEAMENTO.....	90
8 RESULTADOS.....	95
9 DISCUSSÃO.....	98
10 CONCLUSÃO.....	102
11 REFERÊNCIAS.....	106
Apêndice A.....	111
Apêndice b.....	133

1. INTRODUÇÃO

O tema desta dissertação de mestrado é o design de personagens para games¹. Porém, este é um tema bastante abrangente e que abre diversas possibilidades de pesquisa. Entre estas possibilidades, é especialmente interessante a questão do vínculo emocional estabelecido entre um jogador e personagens durante um jogo.

Games podem ser vistos como narrativas e, nesses casos, a tendência é estudá-los como se fossem iguais às demais formas de contar histórias. Entretanto, os games têm diferenças importantes, que interferem na experiência do jogador e portanto em diversos aspectos da sua relação com o que está sendo contado. Em games narrativos existem distintos tipos de personagens. Uma divisão básica é entre os PCs (*Player-Characters*, ou personagens jogáveis) e NPCs (*Non-Player-Characters*, ou 'personagens não jogáveis'). Embora os NPCs sejam 'não jogáveis', isso não quer dizer que suas ações não dependem da interferência do usuário, pois eles reagem e respondem às manifestações do PC. Assim, em um game, todos os personagens têm uma relação de interação mais direta e mais próxima com o jogador do que os personagens de outras mídias, por exemplo, o cinema, têm com os espectadores. Desta forma, os PCs e os NPCs fazem parte da narrativa do jogo e são importantes, pois estabelecem pontos fixos de informação. O foco da pesquisa apresentada são os personagens e as relações que os jogadores estabelecem com eles. Porém, para tratar desse tema não basta apenas falar de personagens e seus tipos. Muitas outras questões teóricas atravessam a relação entre os jogadores, os PCs e os NPCs.

Para apresentá-las, a dissertação seguirá uma lógica que é detalhada no próximo capítulo, Metodologia. Resumidamente, pode-se dizer que a dissertação inicia com uma etapa teórica dividida por assunto e está organizada em três capítulos: Personagens, Emoção e Narrativa (3, 4 e 5). Para avançar para além do conhecimento já estabelecido na literatura sobre o assunto, e num segundo momento, este trabalho apresentará um estudo de caso sobre o game Portal. O

¹ A definição de game para este trabalho é de jogos eletrônicos.

jogo é detalhado no capítulo 6, onde são apresentados a estrutura básica do jogo, os personagens, bem como uma decupagem realizada com palavras-chave, com a intenção de identificar a estratégia narrativa. Como forma de validar este trabalho, foi elaborada uma pesquisa com jogadores, através de um tagueamento de suas associações para todas as salas do jogo. Por fim, no capítulo 8, os resultados da análise do jogo e experiência dos jogadores são apresentados e discutidos.

Os capítulos da dissertação foram direcionados para o problema da pesquisa. Desse modo, o conteúdo dos capítulos teóricos, por exemplo, obedece a um foco restrito, que tem como finalidade não dispersar a atenção com material que não será relevante para a análise e a discussão que realmente interessam à dissertação.

O capítulo Personagens trata de um tema bastante amplo e está dividido em duas etapas. Inicialmente é preciso que haja um entendimento teórico sobre a construção de um personagem que se torne convincente para seu público, independente neste momento de qual o meio em que o personagem está situado. Por este motivo buscou-se por bibliografia sobre a construção de personagens em geral, em diferentes áreas, como cinema, teatro, a literatura. Acredita-se que, por serem estas áreas antecessoras do universo de games elas podem promover um enriquecimento na compreensão do que seria um personagem bem construído em seus aspectos não apenas físicos, mas também psicológicos e sociais. Após um entendimento sobre a construção de personagens em meios antecessores aos games, adentrar-se-á neste capítulo no universo de personagens específicos para games, inicialmente abordando os diferentes tipos de personagens e o papel que cada um estabelece no jogo. Este entendimento é fundamental para que seja possível compreender as relações que podem ser estabelecidas com diferentes tipos de personagens, sejam PCs ou NPCs, além da relação que o jogador estabelecerá com o jogo como um todo. Dentro da questão do vínculo emocional estabelecido entre jogador e personagem, existem assuntos ligados tanto à estrutura física quanto à personalidade de personagens. É preciso um entendimento de como um personagem deve ser construído para que se torne convincente para seu público. É muito importante para este tema que haja entendimento dos principais aspectos de um jogo, como o *gameplay*, os tipos de personagens que podem ser inseridos no mundo do jogo e quais os seus papéis neste mundo.

O capítulo sobre Emoção trata do tema inicialmente de forma mais geral e

posteriormente com enfoque em personagens. Na primeira parte são apresentadas teorias sobre o assunto de forma mais ampla, não pretendendo entrar em discussões detalhadas sobre Emoção nem mesmo Design de Emoção. Por se tratar de um trabalho que envolve uma mídia digital, há de se falar brevemente sobre a interatividade, que é uma característica própria desse tipo de suporte. Assim, entra em cena a experiência do usuário, também trazida sob o termo anteriormente usado, que era HCI (*Human Computer Interaction*). Também se fará presente a definição de emoção, diferenciando-a de sentimentos e humores, o que será importante para o prosseguimento da pesquisa.

O último capítulo teórico e de revisão de literatura do presente trabalho trata da Narrativa. A ideia é abordada também de forma geral, trazendo alguns dos teóricos sobre o assunto. Neste capítulo procura-se demonstrar os momentos que formam uma narrativa estruturada, que traz o espectador para o mundo da ficção. Ou seja, o capítulo apresenta teorias que indicam como uma narrativa pode se estruturar e tornar a estória mais envolvente e interessante. Com isso, propõe quais são os elementos imprescindíveis, independente do meio em que as técnicas narrativas serão aplicadas.

Após essa revisão teórica dirigida, inicia-se a segunda etapa deste trabalho, que traz uma pesquisa empírica, que relaciona as teorias apontadas a um estudo de caso. Para esta parte do trabalho, foi escolhido o game Portal (Valve,2007). A seção se inicia no capítulo 6, primeiramente apresentando o game Portal, porém de uma maneira breve. Em seguida há a identificação dos personagens, onde foi realizada uma pequena descrição dos principais aspectos de cada um. Segue-se a decupagem do jogo, onde a estrutura do mesmo é apresentada de forma linear e contínua, contendo todos os diálogos e acontecimentos previstos durante o gameplay . Uma vez realizada a decupagem, foi possível identificar algumas palavras-chave, que apareceram através de uma análise de conteúdo emergente. Posteriormente, elas serviram de apoio para que posteriormente se identificassem os momentos de maior e menor conflito no jogo. De posse das palavras chaves, portanto, foi possível identificar com mais clareza e montar, de forma sintética, a estratégia narrativa do jogo. A contraposição da literatura e decupagem do jogo não seriam suficientes para tratar da relação do jogador com os personagens, ou a narrativa que eles constroem. Para isso, foi elaborada uma pesquisa empírica, qualitativa, com um grupo de jogadores experientes. Essa pesquisa consistiu em um

método próprio criado para o presente trabalho que chamamos de Tagueamento, que corresponde, grosso modo, a uma análise de conteúdo top-down, ou seja, com categorias pré-estabelecidas (no caso, vindas da literatura revisada nos capítulos iniciais). Este tagueamento foi realizado com jogadores voluntários e todos conhecedores do game Portal (ou seja, que já haviam jogado o jogo pelo menos uma vez). Os jogadores refizeram o percurso completo do jogo, classificando suas percepções conforme as tags pré-definidas. A partir dos resultados obtidos neste tagueamento, a pesquisadora elaborou diversas planilhas para a sistematização dos resultados. A forma de visualização desses resultados se revelou um dos grandes desafios da pesquisa e constitui uma contribuição metodológica que, até onde foi possível perceber, é inédita. . O processo completo está descrito antes da revisão da literatura, no capítulo 2, Metodologia.

A dissertação termina com uma discussão sobre os resultados encontrados, procurando vinculá-los com as teorias abordadas na etapa teórica deste trabalho e com os momentos narrativos do jogo.

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

- Como a caracterização dos NPCs, bem como sua atuação e seu papel no encadeamento da narrativa, pode afetar a experiência emocional do jogador?

1.2 OBJETIVO GERAL

- Compreender a influência dos NPCs sobre as emoções da experiência de jogo, levando em conta as questões relativas à caracterização, atuação e ao papel dos mesmos no encadeamento da narrativa.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Entender, a partir da literatura sobre o assunto, os papéis dos personagens (PCs e NPCs) na construção da narrativa de um jogo;
- b) Entender, a partir da literatura sobre o assunto, os papéis dos personagens (PCs e NPCs) na experiência de um jogo narrativo;

- c) Compreender, teoricamente, a partir da literatura sobre o assunto, os tipos de relação afetiva que jogadores podem apresentar em relação a um NPC de um jogo narrativo;
- d) Compreender as estratégias de encadeamento narrativo de um jogo, a partir de um estudo de caso;
- e) Compreender, o papel do NPC no encadeamento narrativo de um jogo, a partir de um estudo de caso;
- f) Compreender as experiências emocionais de um grupo de jogadores durante a experiência de um jogo, a partir de um estudo de caso.

1.4 JUSTIFICATIVA

O presente trabalho teve origem a partir do desejo de realizar um estudo sobre personagens ilustrados que causassem identificação com o público alvo. Esse assunto já era de interesse anterior ao ingresso no mestrado acadêmico, devido à realização de trabalhos como *freelancer* que incluíam ilustrações que retratavam as pessoas utilizando algumas de suas principais características. Com o desenvolvimento destes trabalhos, percebeu-se que as pessoas manifestavam um tipo de vínculo emocional com esses personagens, que acabavam por surpreender a autora, pois as pessoas usavam o desenho em sites de redes sociais ou solicitavam a elaboração de alguma ilustração personalizada com a imagem impressa². A partir desse interesse pela representação das pessoas em personagens e o vínculo emocional estabelecido com eles e à medida que novos conhecimentos de Design Emocional, Design de Games e Design de Personagens foram sendo adquiridos, decidiu-se por seguir com este tema em direção ao universo de games, onde a interatividade parece intensificar a emoção em relação aos personagens e ao vínculo do jogo com os jogadores.

Desenvolvendo essa ideia, pode-se dizer que o universo dos produtos midiáticos audiovisuais narrativos inclui o cinema, muitos programas de televisão e, mais recentemente, os games. Esses últimos se diferenciam dos demais pela

² Alguns exemplos dos personagens podem ser encontrados na página da rede social Facebook com as ilustrações de pessoas: <<https://www.facebook.com/PikiMe>>

possibilidade da interatividade, que intensifica a suspensão de descrença, ou a imersão, por parte do jogador (Fragoso, 2013). Mais que uma possibilidade, a interatividade é uma necessidade para que o envolvimento com o jogo aconteça. Mais ainda, sem a ação do usuário, o próprio jogo não se desenvolve. Machado (2002) recorre à noção de agenciamento para descrever essa ação significativa de controlar um personagem dentro de uma realidade fictícia. Segundo Murray (1997, p. 126 apud. Machado, 2002) agenciamento (*agency*, em inglês) é a sensação que o interator experimenta quando sua decisão ou escolha gera uma decisão significativa.

Com o avanço de tecnologias, tanto na área de softwares como hardware, e o crescente aumento do número de jogadores surgiu uma nova área no Design, que é o Design de Games. Dentro do Design de Games, estuda-se elementos e fatores que são importantes para a elaboração de um bom jogo, o que inclui a elaboração de personagens envolventes, a narrativa que contextualiza esses personagens e as formas como o jogador irá interagir com seu personagem no jogo. Um dos fatores mais significativos no design de um game é o chamado *gameplay*, ou “experiência de jogo”. No *gameplay* é muito importante que o jogador estabeleça um grau de comprometimento com os objetivos do jogo, cumprindo as tarefas que são atribuídas a seu personagem, sem que se sinta forçado a fazê-lo, mas, sim, motivado a isso. Esse comprometimento com a narrativa e os objetivos do jogo são influenciados pelo vínculo que se estabelece entre o jogador e o personagem que o representa. A necessidade de um *gameplay* envolvente relaciona, portanto, o Design de Personagens com o Design de Games.

Junto a tudo isto, está a emoção, que é portanto uma peça fundamental para vincular o Design de Personagens com o Design de Games, como forma de demonstrar os sentimentos que um personagem poderia causar em diferentes jogadores, demonstrando como se caracteriza este vínculo entre jogador e personagem no caso de games.

2. METODOLOGIA

Este trabalho está dividido em diferentes etapas. A primeira, que serve como base para todas as outras, é a etapa de pesquisa teórica, que está dividida em três temas. O primeiro versa sobre personagens de diferentes universos, culminando com a questão dos personagens em games. A segunda parte da pesquisa teórica trata da emoção, com foco no vínculo emocional com personagens e apresenta a revisão de literatura sobre tipos e taxonomias de emoções. A seguir, a pesquisa teórica trata da questão da narrativa, para compreender sua estruturação e os aspectos específicos da narrativa em games.

Esta base teórica foi aplicada a um estudo de caso, para o qual foi escolhido um game que possui um personagem marcante e envolvente. Foi definido o jogo *Portal*³, cuja narrativa é totalmente conduzida por um dos personagens. Para esse estudo de caso foi feita uma descrição do jogo, em forma de decupagem – relatando os desafios e a narrativa de cada uma das etapas, bem como os diálogos estabelecidos. A decupagem serviu de base para a identificação do ritmo da narrativa do jogo *Portal*.

Após essa definição, foi realizado um experimento empírico para sondagem da experiência emocional de jogadores em relação ao ritmo da narrativa e atuação do personagem principal do jogo. O número de participantes da pesquisa empírica foi de quatro (4) jogadores, todos os jogadores experientes e que já possuíam conhecimento sobre o jogo, ou seja, já haviam jogado *Portal* pelo menos uma vez. Os quatro participantes eram membros do Laboratório de Artefatos Digitais (LAD-UFRGS), Grupo de Pesquisa do qual a autora desta dissertação também participa e que é coordenado por sua orientadora. Trata-se, portanto, de uma pesquisa qualitativa, com amostra proposital.

A pesquisa qualitativa visa uma compreensão aprofundada e holística dos fenômenos em estudo e, para tanto, os contextualiza e reconhece seu caráter dinâmico, notadamente na pesquisa social. Nesse contexto, o número de componentes da amostra é menos importante que sua relevância para o problema de pesquisa, de modo que os elementos da amostra passam a ser selecionados

³ Valve Corporation, 2007. Disponível em: <<http://www.valvesoftware.com/games/portal.html>>. Acesso em: 30 jun. 2014.

deliberadamente, conforme apresentem as características necessárias para a observação, percepção e análise das motivações centrais da pesquisa. (Fragoso, Recuero e Amaral 2011, p. 67).

Trata-se, portanto, de um experimento realizado internamente ao Grupo de Pesquisa, com o cuidado de resguardar na escolha dos participantes que os mesmos não tivessem conhecimento das intenções do procedimento do qual participavam. Todos concordaram em jogar o jogo novamente e dentro de um prazo estabelecido para que a pesquisa se tornasse possível. Ao final do prazo, os jogadores enviaram seus respectivos documentos à pesquisadora. Com estes documentos em mãos, iniciou-se o trabalho de análise.

Embora os participantes não tenham solicitado sigilo sobre suas identidades, seus nomes não serão utilizados na apresentação dos resultados.

2.1 O OBJETO EMPÍRICO - ESCOLHA DO JOGO

O estudo de caso proposto neste trabalho precisa ser realizado com um game cujo vínculo emocional seja bastante intenso entre o jogador e os personagens. O jogo escolhido foi *Portal*, um jogo em primeira pessoa conhecido pelo vínculo estabelecido entre jogador e seu PC, e mais especialmente pelas emoções despertadas pelos diálogos e ações de um NPC bastante peculiar, pois está presente durante quase todo o jogo apenas como uma voz. Existem diversas publicações em blogs, fóruns, entre outros registros publicados que testemunham a intensidade da relação afetiva que os jogadores estabelecem com esse jogo e seus personagens. Alguns exemplos abaixo:

- Fórum *Steam* / Discussões sobre o game *Portal*.⁴
- Fórum *Dota2.com.br* / discussão sobre *GLaDOs*.⁵
- Fórum *Thinking With Portals*.⁶

⁴ Disponível em: <<http://steamcommunity.com/app/400/discussions/>>. Acesso em: 30 de junho 2014.

⁵ Disponível em: <<http://www.dota2.com.br/threads/portal-glados.18443/>>. Acesso em: 30 de junho 2014.

⁶ Disponível em: <<http://forums.thinkingwithportals.com/>>. Acesso em 30 de junho 2014.

- Blog que comenta canto de GLaDOs.⁷
- Enquetes na comunidade ArqAde.⁸
- Publicação em blog do Gamasutra.⁹
- Publicação em blog do *Hack a Day*.¹⁰
- Página dedicada aos fãs de *Portal* no Facebook.¹¹

2.1.1 Apresentação do jogo Portal

Portal é um *puzzle*¹² de ação em primeira pessoa dividido em 19 fases. *Portal* teve sua origem em 2007, quando foi lançado pela *Valve Corporation*. Em 2008 foi lançado para o varejo através do sistema de distribuição *Steam*, da própria *Valve Corporation*. Posteriormente, em 2011 foi lançada uma sequência do jogo (*Portal 2*). O foco deste trabalho é a primeira versão, distribuída pela *Steam* para PC, com as 19 fases.

Portal tem sido reconhecido como um dos jogos mais inovadores da década. Um híbrido de estilo FPS e um novo gênero de quebra-cabeças espaciais, *Portal* oferece horas de jogo totalmente original. Situado no misterioso *Aperture Science Laboratories*, os jogadores devem resolver enigmas e desafios físicos, abrindo portais, manobrando objetos, e se movendo através do espaço de maneiras que costumavam ser impossível.

Jogando *Portal* hoje vai ensiná-lo a amar um "Cubo Amigo", enquanto que uma inteligência artificial chamada GLaDOS quer você morto, e até hoje seus amigos continuam dizendo que "O bolo é uma mentira".¹³ *Valve*, 2014¹⁴ (Tradução nossa)

⁷ Disponível em: <<http://www.game-ism.com/2008/04/06/wherein-i-overanalyze-song-lyrics/>>. Acesso em: 30 de junho 2014.

⁸ Disponível em: <<http://gaming.stackexchange.com/questions/tagged/portal>>. Acesso em 30 de junho 2014.

⁹ Disponível em: <<http://www.gamasutra.com/blogs/AdamFoster/20130617/194321/>>. Acesso em: 30 de junho 2014.

¹⁰ Disponível em: <<http://hackaday.com/2012/10/11/hackadays-portal-gun-actually-levitates-a-companion-cube/#comments>>. Acesso em: 30 de junho 2014.

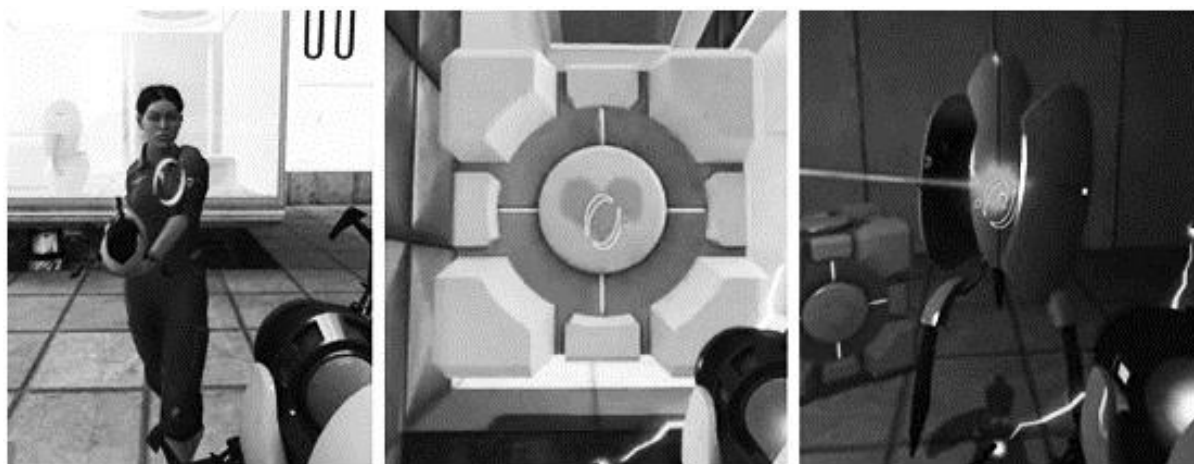
¹¹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/Portal?fref=ts> > Acesso em: 30 jun. 2014.

¹² Jogo tipo quebra-cabeça.

¹³ "Portal has been called one of the most innovative games of the decade. A hybrid of FPS style and a new genre of spatial brain teasers, Portal offers hours of totally unique gameplay. Set in the mysterious Aperture Science Laboratories, players must solve physical puzzles and challenges by

Os personagens encontrados no jogo são o PC Chell e a NPC e antagonista GLaDOS. A PC Chell, comandada em primeira pessoa, pode ser vista pelo jogador apenas quando dois portais se abrem, mostrando sua figura feminina trajada em um macacão cor de laranja e usando saltos nos pés. GLaDOS é um personagem central de Portal, que só se constitui em um jogo narrativo em função de suas interferências e comentários. A personagem é dublada pela cantora de ópera Ellen McLain. Ou seja, as falas de GLaDOS não apenas orientam o jogador entre as salas do *puzzle*, mas são a base do desenvolvimento de uma história 'por trás' de Portal, que é o que caracteriza a maior intensidade da relação emocional do jogador.

Figura 1: A PC Chell, o Cubo Amigo e um *Turret*.



Fonte: Capturas e montagem da autora.

Outros dois tipos de NPCs aparecem durante a narrativa – o primeiro são robôs hostis chamados de *Turrets*, que atiram no jogador, mas têm voz infantil e pedem desculpas. O segundo é um cubo, que é apresentado como um amigo para o jogador em determinado momento do jogo (e que será chamado de *Companion Cube*, ou Cubo Amigo). Este cubo é diferente de outros que aparecem no jogo

opening portals, maneuvering objects, and moving themselves through space in ways that used to be impossible.

Playing Portal today will teach you how to love a "companion cube", whether a computer named GLaDOS really wants you dead, and why your friends keep telling you "The cake is a lie".

¹⁴ Valve Software, 2014. Disponível em <<http://www.valvesoftware.com/games/portal.html>>. Acesso em: 04 Jul. 2014.

apenas porque possui um coração cor-de-rosa estampado em cada uma de suas faces. Porém, essa é a única diferença em relação aos outros cubos, pois ele não age, reage ou interage com o jogador. Em princípio, portanto, o Cubo Amigo, é um dos objetos do mundo do jogo, não um NPC. Apesar disso, embora neste trabalho os cubos em geral não sejam considerados NPCs, o Cubo Amigo será assim entendido, pois ele é apresentado ao avatar como seu amigo no jogo, ou seja, como um personagem.

O gameplay de Portal desafia o jogador a passar por diversas salas de teste usando o Aperture Science Handheld Portal Device, ou, em português, o abridor de portais. Este pode criar entradas de portais, sempre uma amarela e uma azul, respectivamente. Numa o PC poderá entrar e sairá pela outra, bem como os objetos que ele carrega. O posicionamento de entrada e saída dos portais também ajudam a executar os testes em diferentes salas. Os testes encontrados são dos mais diversos, podendo conter bolas de energia, cubos e botões, líquido tóxico, elevadores e momento. Paralelo ao gameplay, o roteiro de Portal é revelado ao jogador através das mensagens de GLaADos e dos elementos encontrados em cada sala.

2.2 MÉTODOS E TÉCNICAS

- **Revisão da Literatura sobre os temas fundamentais para o problema da pesquisa:** Foram utilizados os temas personagens, games, emoção, narrativa. O tema games não possui uma seção específica, assim como personagens, emoção e narrativa, pois ele aparece como um eixo condutor entre eles.
- **Decupagem do jogo:** A decupagem do jogo consiste em um detalhamento dos fatos de cada etapa do jogo. Em cada nova etapa o jogador entra em uma sala de testes, onde é submetido a provas, enquanto a voz de um personagem encaminha a narrativa. Na decupagem foi feita a descrição das configurações e dos testes de cada uma das salas, além de terem sido acrescentados os respectivos diálogos para cada uma.
- **Identificação dos Personagens do Jogo:** Mesmo antes da decupagem, a experiência de jogo já deixa claro que o game Portal é estruturado em torno

de duas personagens, cujas particularidades serão descritas mais adiante, quando o jogo for detalhado.

- **Tagueamentos:** O tagueamento teve a finalidade de identificar as sensações causadas pelo jogo. O primeiro tagueamento foi realizado pela pesquisadora. Em seguida, foram escolhidos membros do grupo de pesquisa LAD-UFRGS, que já tinham jogado Portal anteriormente. A eles foi dado um modelo com o número das salas de teste, respectivamente seguidos de uma imagem representativa de cada sala e quadros em branco para o preenchimento das tags. Os colaboradores foram solicitados a assinalar seus sentimentos em relação a cada etapa do jogo, escolhendo entre palavras-chave pré-definidas a partir da revisão da literatura. O tagueamento abarcou todo o percurso do jogo, da primeira à 19ª sala. Maiores detalhes sobre o processo aparecem em uma seção posterior deste trabalho.
- **Síntese e Interpretação dos tagueamentos:** A partir dos resultados obtidos nos tagueamentos, foram elaboradas diversas planilhas comparativas, inicialmente em arquivo Microsoft Excel e posteriormente em um arquivo vetorial. O objetivo destas planilhas era comparar as semelhanças e diferenças existentes nos tagueamentos. Por serem estas planilhas completas bastante extensas, optou-se por fazer uma síntese de todos os tagueamentos. A forma encontrada para isto foi através de ícones, pois se percebeu que tornavam os resultados mais visíveis nas diferentes planilhas.

3. PERSONAGENS

Sabe-se que a criação de personagens não foi iniciada nos games e que o envolvimento do público com os personagens, sejam eles de literatura, teatro, cinema ou televisão, também pode ser muito intenso (Fragoso, 2013). Por isso, para a discussão sobre personagens em games serão utilizados autores com diversas abordagens, independente de a obra possuir enfoque em games ou outras formas narrativas. Ou seja, para uma melhor compreensão de como personagens se inserem no universo da narrativa de games, propõe-se neste trabalho uma passagem por outros meios, como teatro, cinema e literatura.

Assim como na literatura ou no cinema, personagens bem construídos (psicológica e graficamente) e bem integrados com a narrativa do jogo tornam-se mais envolventes. O personagem é o material fundamental da narrativa, portanto é preciso ter deste personagem um conhecimento o mais completo possível (Egri 1960, p. 32). Apesar de disporem de recursos diferentes, essa premissa serve para todas as mídias que fazem uso de um personagem dentro de um contexto narrativo, incluindo os games. Sheldon (2004, p. 39) indica sua própria visão sobre a importância da visão do autor sobre a construção de personagens para o público: para ele, personagens que se autoexplicam tornam-se entediantes e não convincentes. *“Sometimes the most unaware of characters can be the most interesting. There is a sweet delight in the audience that is ahead of a character whose own actions or words condemn her.”* (Sheldon 2004, p. 39). Porém, percebe-se que na prática isto nem sempre aplica desta forma. Um exemplo são personagens cômicos, cuja graça muitas vezes depende da obviedade e estereotipagem.

Thomas e Johnston (1981, p. 397) defendem que, assim que o tipo genérico de personalidade do personagem for definido, pode-se iniciar o trabalho de refinamento, desde os detalhes e especificações das características que fazem o personagem em questão se tornar um indivíduo. Segundo os autores, para verificação de que o personagem será compreendido, é possível que seus animadores questionem: *“Do you know how he feels about himself?”*. Isto porque, sem possuir o mínimo conhecimento sobre si, o personagem não saberá como agir

na estória (ou, mais exatamente, os responsáveis pelo roteiro não saberão como ele agiria na estória). Os autores também comentam que a estória deve conter situações que permitem a cada personagem revelar a sua personalidade, o que pode não ser tão simples:

Por mais complicado que seja para conjurar um personagem de sucesso e de conhecê-lo a fundo, muitas vezes é surpreendentemente difícil encontrar as maneiras de dizer ao público tudo sobre ele. As oportunidades para mostrar todos os traços de uma personalidade bastante rica podem escapar, um por um, como as seqüências de seu desenvolvimento, deixando um interessante resíduo, porém nenhum dos momentos mais emocionantes foram visualizados.¹⁵ (Thomas e Johnston, 1981, p 400. Tradução nossa.)

3.1 PERSONAGENS EM DIFERENTES MEIOS

Entende-se que muitas das abordagens teóricas, tanto da literatura como do cinema atuais, advêm da linha Aristotélica. Portanto, este capítulo será dividido em duas partes. Esta primeira parte trata, de uma forma mais geral, de personagens usados em meios antecessores aos games e a segunda parte será específica para personagens de games.

Importantes autores da literatura de games, como Lankovski (2010), seguem a linha aristotélica, em que personagens são considerados no que se refere à importância de suas ações. Segundo a Poética de Aristóteles:

a tragédia é a imitação de uma ação e se executa mediante personagens que agem e que diversamente se apresentam, conforme o próprio caráter e pensamento (porque é segundo estas diferenças de caráter e pensamento que nós qualificamos as ações), daí vem por consequência o serem duas as causas naturais que determinam as ações: pensamento e caráter; e, nas ações [assim determinadas] , tem origem a boa ou má fortuna dos homens. (2010 p. 252)

Aristóteles dividia a estrutura teatral em seis elementos, entre os quais estão os personagens. Estes elementos são:

¹⁵ Difficult as it is to conjure up a successful character and to know him thoroughly, it is often surprisingly awkward to find the ways to tell the audience all about him. The opportunities to show all these delightful traits in a rich personality can slip away one by one as the sequences develop, leaving an interesting residue but none of the exciting moments that had been visualized.

- **Enredo** (Mito): alma da tragédia;
- **Personagens** (Caráter);
- **Pensamento, ideias** (Pensamento);
- **Elocução, fala** (Elocução);
- **Espetáculo** (Espetáculo);
- **Canto** (Melopecia).

Basicamente, teatro é uma representação de uma peça em tempo real para um público presente. “Na sua Poética, Aristóteles traz o conceito moderno de ação dramática como ‘a imitação de uma ação nobre e eminente que tem certa extensão, em linguagem adequada... cujas personagens atuam...’.” (Comparato 2000, 161). Estes emprestam seus corpos para os personagens, fazendo uso de um figurino, máscaras ou maquiagens de acordo com cada personagem. Os atores respeitam a descrição de um roteiro, onde está contido todo o drama a ser encenado. Atores diferentes poderão interpretar, em uma nova peça, um mesmo personagem, assim como um mesmo ator pode representar mais de um personagem em uma única peça. Isto torna a representação de cada ator bastante específica, apesar de representar o mesmo papel que outro representou ou irá representar. Da mesma forma, um autor descreveria para um livro, ou outro meio, o personagem de forma diferente do que outros autores o criariam.

Quanto à construção de personagens, esta estava baseada no caráter do personagem, e era apenas um dos elementos do roteiro; não necessariamente fazia parte deste roteiro. "Para Aristóteles, os traços da personalidade não estavam necessariamente dentro da ação que o autor idealizava. Dizem que Menandro, o comediógrafo grego, um dos pais da comédia, achava fácil escrever as linhas de caráter das personagens quando já sabia o que se ia passar e em que ordem (quer dizer, o argumento e o enredo)." (Comparato 2000, p. 111)

Veerapen (2012) faz a conexão entre o teatro e os games, iniciando com abordagem da percepção de se estar sendo transportado para outros mundos, outras experiências. A partir disto, ele explora como as teorias do teatro podem ser valiosas para a experiência da telepresença. Comenta que o para praticantes do teatro, pesquisadores e audiência geralmente reconhecem que a presença é um elemento essencial do teatro. Em termos gerais, Veerapen coloca a presença no

mundo físico como pertencente à relação da pessoa com o mundo, no local em que o corpo está localizado, e em seguida traz a ideia de *Dasein*, do filósofo alemão Heidegger (1927, p. 84), segundo o qual, por existir, o ser humano já está em algum lugar e só existe daquele modo porque está integrado àquele lugar. Veerapen reconhece que a presença é algo complicado quando se trata de ambientes virtuais. Porém comenta que, assim como o público teatral, usuários de ambientes virtuais descrevem uma sensação de 'presença' no mundo não físico, uma sensação de estarem presentes neste mundo.

Comumente na literatura encontram-se narrativas em que o personagem é descrito pelo autor, cabendo a este detalhar os aspectos que deseja que o leitor leve em conta na hora de imaginá-lo. O leitor, por sua vez, irá imaginar o personagem à sua maneira, da forma como lhe convier, tomando por base seus conhecimentos anteriores sobre os aspectos que compõem o personagem em questão.

Na literatura existe sempre um narrador contando uma história. A narração trata de um fato passado, em que uma terceira pessoa, ou a primeira pessoa, conta os fatos que já passaram. Segundo Machado (2007 p. 83), assim como no cinema, o narrador da literatura posiciona o espectador em uma determinada relação com o mundo representado, ficcional. Para o autor, existe uma diferença “entre o que a personagem vê (o que se mostra de sua visão) e o que vemos nós, os espectadores; essa diferença não corresponde apenas a uma divergência na localização das visões, mas é toda uma retórica fílmica que a condiciona.”.

Encontram-se afirmações de que os personagens literários devem permitir ao leitor colocar-se no seu lugar, deixando-se participar da história como se ele conhecesse muito bem aquele personagem. Virgínia Woolf (1924) é adepta desta ideia, ou seja, o leitor deve poder sentir-se na pele do personagem:

ele tem o poder de fazer você não pensar apenas dele próprio, mas de todos os tipos de coisas através de seus olhos - de religião, de amor, de guerra, de paz, de vida familiar, de bolas em cidades do condado, do pôr do sol, a imortalidade da alma¹⁶. (Woolf, 1924, p.

¹⁶ it has the power to make you think not merely of it itself, but of all sorts of things through its eyes - of religion, of love, of war, of peace, of family life, of balls in county towns, of sunsets, moonrises, the immortality of the soul.

11. Tradução nossa.)

Porém esta afirmação é controversa, a começar porque vai de encontro à posição de Sheldon (2004), anteriormente mencionada, para quem o personagem só deve revelar-se aos poucos. Parece-nos que as duas colocações são corretas, pois podem existir personagens que se revelam imediatamente, em busca de identificação, e também poderiam existir personagens que se desvendam em algum momento que não o início da história, deixando o espectador em dúvida sobre sua índole ou até mesmo sendo indiferente a ela. Também pode haver rejeição ou identificação negativa, como no caso de um vilão, um ser misterioso que aos poucos vai sendo desvendado na narrativa e por este motivo é cativante. Este é o caso em que o leitor vai tentando decifrar e entender o personagem através do que seria o seu próprio ponto de vista. Isso vai ao encontro de Palmer, que argumenta:

O leitor recolhe junto todas as referências isoladas de um nome específico em um texto particular e constrói a consciência que continua nos espaços entre as menções de que personagem. A estratégia do leitor é juntar todos os pontos¹⁷. (Palmer, 2004, p. 176. Tradução nossa.)

Existem diferentes formas de se fazer cinema. Uma que é bastante comum é o cinema feito por atores, que interpretam personagens assim como no teatro. Diferente do teatro, e assim como nos livros, um filme cinematográfico pode ser visto infinitas vezes. Porém, a narrativa torna-se de certa forma mais fixa, pois os personagens sempre farão a mesma coisa e a história será sempre a mesma, toda vez que o filme for assistido ou o livro for lido.

Uma peculiaridade do cinema é o espectador assistir ao filme como alguém que está dentro da história, através do uso do recurso chamado de "câmera subjetiva". Também pode haver um narrador, que sabia dos fatos de maneira igual ao que os personagens sabem, ou não, podendo ter mais ou menos conhecimento do que eles. Este conhecimento pode ser passado para o espectador, que poderá ter tanta ou mais informação do que os personagens (Machado 2007). Interessante observar que a técnica da câmera subjetiva no cinema seria equivalente a um jogo

¹⁷ The reader collects together all of the isolated references to a specific proper name in a particular text and constructs a consciousness that continues in the spaces between the various mentions of that character. The reader's strategy is to join up the dots.

em primeira pessoa, pela forma como o jogador se projeta no jogo, sendo ele mesmo o protagonista.

Nesse sentido, no cinema, a câmera desempenha a função do narrador, pois o ponto de vista define quais as imagens que serão vistas e portanto o ponto de vista determina o que o espectador sabe. O cinema também condiciona o olhar do espectador, fazendo com que ele se fixe em determinado campo da cena ou elemento. Isto é feito com a profundidade da câmera e cortes da filmagem. Os personagens também são vistos através dos ângulos e planos determinados. Da mesma forma, podem mostrar ou não os personagens fazendo alguma ação. Segundo Machado, o ponto de vista é a “inscrição do local onde se olha a cena, ponto de fixação dos aparelhos utilizados pelo artista para dispor a imagem em perspectiva.” (2007, p. 22) No caso da narrativa cinematográfica, Machado (2007, p. 21) comenta que:

ela devolve o ponto de vista à sua origem óptica, recolocando a instância doadora no centro topográfico da imagem, ou seja, na lente da câmera. O cinema (...) esforça-se, portanto para esboar uma síntese do sujeito narrador (aquele que ‘conta’) com o sujeito enunciativo da imagem (aquele que vê e, por extensão ouve). (2007, p. 21).

A identificação com o personagem é um dos principais temas da teoria e crítica do cinema, dentro do contexto geral da narrativa. Segundo Smith (1995, p. 34), a noção de “identificação” está há tempos no cerne das teorias de filmagem e da crítica, e certamente nas artes narrativas de forma geral. Smith enxerga o termo tanto na cultura popular, ou, conforme chama em sua obra “psicologia popular”, como na arte e em diversas teorias de cinema. Assim, ele quer desvendar os diversos tipos de “identificação” e entender como eles podem ser desenvolvidos em explicações sistemáticas de respostas emocionais a personagens fictícios (Smith 1995, p. 34). Para isso, Smith sugere quebrar a noção da identificação em um número de conceitos, que juntos formam a estrutura da simpatia (*Structure of Sympaty*).

Antes de nos aprofundarmos nesta estrutura, é preciso lembrar que Smith traz uma noção geral de “identificação”, imaginação e narração (1995, p. 35). Segundo o autor, comprometer-se com uma ficção é um tipo de atividade

imaginativa, dividida em duas percepções complexas. A primeira é a compreensão, a interpretação e a apreciação ficcional da narrativa, onde o espectador faz inferências, formula hipóteses, categoriza representações e utiliza habilidades cognitivas e estratégias que vão ao encontro de registrar ou espelhar o material narrativo. A segunda, é que a ficção acelera e enriquece nossos esforços de compreensão, por meio de hipóteses, situações, pessoas e valores que são estranhos para nós.

Em seguida, Smith menciona dois tipos de imaginação (1995, p. 36) – central e acentral. A imaginação central é a que pensa “eu imagino fazendo alguma coisa” e implica que o espectador está se vendo fazer tal ação; ele está atuando naquilo. A imaginação acentral é a que pensa “eu imagino que fazer alguma coisa” e implica que o espectador vê a situação de fora; não se imagina sendo ator da ação.

A partir destes entendimentos, o autor parte para o aprofundamento dos elementos que formam a Estrutura da Simpatia (Smith 1995, p. 40). O primeiro elemento é o **reconhecimento** (*recognition*). Este descreve a construção do personagem pelo espectador, através das percepções dos elementos textuais. Está baseado no contexto da continuidade, mas não nega a possibilidade de desenvolvimento e mudança. Também requer que o espectador tenha uma referência do mundo real, para que possa entender o ficcional. O segundo elemento é o **alinhamento** (*alignment*) (p. 40) O termo, segundo Smith (1995 p. 40) vem da noção literária “*Focalization*”, ou focalização, de Gérard Genette, que designa a maneira pela qual a narrativa passa a informação da história para o leitor através de “lentes” ou filtros de algum personagem específico. (Smith 1995, p. 41). Assim, descreve o processo de como o espectador é posicionado em relação ao personagem em relação a suas ações e ao que ele sabe e sente. Para uma melhor análise do alinhamento, Smith propõe duas funções de interligação, que são **ligação espacial** (*spatial attachment*) e **acesso subjetivo** (*subjective access*). Juntas, estas duas funções controlam a divisão de conhecimento entre o personagem e o espectador. A primeira é a capacidade de a narração restringir-se às ações de um personagem único, ou de mover-se livremente entre o espaço temporal de um ou mais personagens. A segunda trata dos degraus de acesso à subjetividade de personagens, e isto varia de acordo com cada personagem. Existe também o chamado **Alinhamento de Perceptiva** (*perceptual alignment*). Este trata

do ponto de vista óptico pelo qual o espectador enxerga o personagem, e este também tem um papel importante na questão da identificação. Por fim, o elemento **Fidelidade** (*Allegiance*), trata das avaliações morais e ideológicas que o espectador faz do personagem (Smith 1995, p. 41). Smith comenta que este é o elemento que seria mais próximo à identificação com o personagem, como é popularmente conhecida – quanto o espectador se identifica com determinado personagem. A fidelidade, portanto, depende de o espectador ter acesso ao estado mental do personagem, entendendo o contexto de suas ações. Com base nisto, o espectador fará suas avaliações morais do personagem, e assim constrói uma estrutura mental dos personagens, na qual organiza suas preferências. Para montar esta estrutura, segundo Smith, alguns componentes da narrativa podem contribuir, como: ações do personagem, inocografia, música e relevância particular.

Assim como no cinema, personagens podem ser representados por atores também nos games. Um exemplo antigo é o jogo *Phantasmagoria*¹⁸ e, mais recentemente, *Heavy Rain*¹⁹. No primeiro, atores aparecem sobre imagens criadas digitalmente, no segundo, os personagens digitais foram feitos usando modelagem de atores para as cenas.

Um outro importante ponto em comum entre o cinema e o game é o fato guiarem o olho do espectador, ou, no caso dos games, o jogador. Porém, este é um caso muito mais complexo, pois em muitos casos o jogador poderá escolher, dentro da cena ou etapa do jogo em que está, para qual parte que quer olhar.

3.2 PERSONAGENS EM GAMES

Assim como em outras mídias, a criação de um personagem para os games vai muito além das especificações de sua aparência. Sendo assim, o design de personagens para games envolve muitas variáveis, em particular quando se trata da construção de um personagem para narrativas. Neste caso, o ritmo e o fascínio

¹⁸ *Sierra Online*, 1995. Disponível em: <<http://www.sierragamers.com/aspx/m/652861>>. Acesso em: 30 jun. 2014.

¹⁹ *Quantic Dream*, 2010. Disponível em: <<http://www.quanticroam.com/>>. Acesso em: 30 jun. 2014.

podem depender diretamente do vínculo afetivo que o público estabelece com o ou os personagens. No caso do Design de Personagens para Games, a questão torna-se ainda mais complexa, pois a interatividade torna as relações entre jogador e personagens mais íntima. Um bom personagem pode ser decisivo para o sucesso de um jogo, pois torna este jogo mais interessante por contar com sua presença. A construção de personagem para games tem como alicerce a construção de personagens de outras mídias, como literatura, teatro e cinema. Alguns autores, como Egri, Sheldon, Isbister e Lankoski se fazem fundamentais para a compreensão de como o processo de criação é complexo.

Resgata-se inicialmente aqui a importância da composição da estrutura de um personagem, trazida por Egri (1960), com o que chama de *bone structure* (Egri, 1960, p. 32), ou em português, estrutura óssea. Ela é composta pelos aspectos fisiológicos, sociológicos e psicológicos. No caso de games, esta estrutura é seguida por autores como Sheldon (2004), Lankoski (2010) e Isbister (2006). Egri, como criador desta estrutura, defende que é preciso tentar encontrar todos os elementos de cada uma dessas facetas que estão por trás de um personagem. O autor tratava do caso de peças teatrais, nas quais destacava que o personagem é o material fundamental com o qual se irá trabalhar. Por isso mesmo, considerava necessário conhecer de modo bastante aprofundado os personagens (Egri, 1960, p. 32). Retoma-se aqui esta estrutura para o caso dos games, conforme Egri e outros autores. A primeira dimensão de um personagem citada por Egri trata dos **aspectos fisiológicos**, referindo-se às características físicas, que tornam cada ser visualmente diferente dos outros. Conforme Egri (1960), o sexo, a idade, o peso e altura, cor de cabelos, olhos e pele, a postura, aparência e demais atributos físicos fazem parte desta dimensão. Sheldon (2004, p. 38) comenta que estas características apresentam, pela via da construção gráfica, a personalidade do personagem e até mesmo as suas funções no jogo.

A **dimensão sociológica** reflete o contexto social em que o personagem se encontra, além de seu passado, sua história pessoal, que pode contribuir para situá-lo em determinada ação (Sheldon, 2004, p. 38). Também fazem parte da construção do personagem outras facetas do seu background, que incluem sua educação, religião, nacionalidade, posição na comunidade e preferências (Egri, 1960). A composição desses fatores deverá refletir-se sobre as interações e na construção de relações com outros personagens. Este é um importante aspecto para o Design

de Personagens, que, mesmo no caso dos personagens mais fantasiosos, traz modelos de interação do mundo real para o mundo ficcional.

Por fim, quanto à **dimensão psicológica** de personagens de um contexto narrativo, vale recuperar um ponto de vista de Sheldon (2004, p. 40), que defende que a personalidade de cada personagem vai sendo revelada através de suas ações. Segundo o autor, o momento certo para esse tipo de revelação é um momento de crise. Isso vincula a dimensão psicológica à anterior, a sociológica: em uma ficção bem construída espera-se que o personagem seja capaz de manter as aparências nos períodos de tranquilidade, como ocorre na vida real. Enquanto tudo está indo bem, é mais fácil agir e portar-se conforme se deseja, ou, na expressão de Goffmann (1985) manter-se fiel à máscara que se deseja apresentar no *frontstage*. Durante os períodos de dificuldade e crise, algumas atitudes que seriam restritas ao *backstage* acabam aparecendo no *frontstage*, mostrando aos demais (ou ao público) facetas da personalidade ou da condição de vida que se pretendia manter escondidas. Isso vai ao encontro de Palmer (2004, p. 174) que, tratando da literatura, argumenta que o leitor coleta referências isoladas, através das menções feitas de um personagem e, através da composição delas terá, ao final, uma ideia própria de como este personagem é importante mencionar que não foi encontrado na literatura, posterior a Egri, algum autor que tivesse discordado destas três dimensões, fosse inserido algum elemento novo, ou mesmo alterado algum dos três elementos. Todos utilizam estes como os pilares da construção de um personagem, trazendo considerações com relação à mídia para a qual suas pesquisas foram feitas.

Estas três dimensões da construção dos personagens são trazidas para o universo dos games narrativos, que também contam uma estória através de situações envolvendo personagens e jogadores. Porém os games possuem certas peculiaridades em relação às outras mídias que implicam em uma interação mais rica. Zimmerman (2010) comenta que os jogos podem criar significados únicos para cada jogador, de um modo diferente de outras formas de narrativa. Diferente da literatura, no cinema ou no teatro, o público de games narrativos cria uma projeção simbólica no personagem. No caso das outras mídias, o leitor ou espectador não tem controle sobre como aquele personagem com o qual ele se identifica está agindo. Em relação aos games, o público pode sentir-se como o personagem, colocar-se simbolicamente no seu lugar, mas, ao fazê-lo, ele estará "preso dentro"

de um personagem que age à revelia da sua vontade. A narrativa interativa própria dos games permite que o jogador escolha os caminhos que deseja percorrer²⁰. Branco e Pinheiro (2005) também definem os games como uma mídia que possibilita uma maior interação e destacam como o suporte digital permite enriquecer a experiência do usuário, tanto no nível emocional quanto no sensorial. Para eles, "O cinema, a TV, a literatura, os quadrinhos, a música, a conversa: tudo pode ser reunido nos games."

A interatividade está por trás de uma peculiaridade dos games narrativos, que é a existência de personagens que podem ser definidos pelo modo de interação com o jogador. Na classificação mais geral, e mais conhecida, os personagens em games costumam ser separados em dois tipos básicos (Isbister, 2006): o *Avatar* ou *player character* (personagem jogável, ou PC) e o *non player character* (personagem não jogável, ou NPC). O termo avatar tem origem no sânscrito e significa encarnação ou incorporação de algum espírito em forma material, podendo existir entre o mundo material e o espiritual, fazendo assim uma ponte de comunicação entre ambos (Fragoso e Rosário, 2008). No caso do jogo, o avatar serve como ponte entre o mundo do real do jogador e o mundo do jogo, ele é tanto o personagem em si quanto o jogador que se projeta nele. Klevjer (2006, p. 87) faz uma definição bem ampla do que significa avatar, explicando-o como um instrumento ou um mecanismo que confere ao participante um corpo ficcional, ou seja, o jogador experimentará a narrativa através de um agente ficcional. Também para Lankoski (2010, p. 24), um avatar pode representar um personagem fictício e também determinar o que o jogador poderá ou não fazer, conforme as regras previamente estabelecidas pelo jogo. Por isso, Isbister (2006, p. 203) considera o avatar como o coração da experiência interativa com o jogo: ele é a interface através da qual o jogador terá a experiência física e social no mundo do jogo.

Durante um jogo, o jogador tende a estabelecer um vínculo emocional com seu próprio avatar (Fragoso e Rosário, 2008). Segundo Salen e Zimmerman (2004, p. 453) este vínculo não se dá por uma identificação direta, mas justamente através de uma consciência dupla que é característica da relação entre o jogador e o jogo.

²⁰ Evidentemente o jogador só pode fazer suas escolhas dentro dos limites estabelecidos pelos designers do jogo. Porém, quanto melhor projetado o jogo, mais o jogador terá a impressão de liberdade para agir.

Ou seja, o jogador sabe que o avatar é sua extensão no mundo do jogo e, ao mesmo tempo, sabe que ele, jogador, está fora do mundo do jogo, tanto quanto o espectador de cinema ou de televisão sabe que não está dentro do filme, mas nem por isso deixa de se identificar com os personagens e se emocionar colocando-se no lugar deles. No caso do jogo, justamente porque o avatar é um objeto gráfico manipulável, a experiência do jogador pode tornar-se mais intensa e emocionalmente imersiva que nos outros meios.

O segundo tipo de personagem dessa classificação é o NPC, ou seja, aquela personagem que o jogador não controla. A relação do jogador com esse tipo de personagem é mais parecida com aquela que se estabelece em outros meios, como o cinema. Por ser "parte da história", o NPC também afeta o envolvimento emocional em jogos narrativos. Assim como o avatar, todo NPC possui o seu papel social bem definido no jogo, o que é importante na condução da interação (Isbister, 2006, p. 225): o avatar em contato com um NPC poderá ter novas informações que lhe permitem ir em frente, ou seja, avançar no jogo, além de estabelecer vínculos afetivos com situações e locais.

Isbister (2006, p. 228) considera que os papéis sociais dos NPCs possuem três dimensões, que são:

- a) **Interdependência:** esta dimensão trata dos objetivos e habilidades que os NPCs possuem no jogo. Por exemplo, um NPC que é companheiro ou motivador social;
- b) **Dinâmicas de poder:** esta dimensão refere-se à primeira impressão causada pelo personagem, e às relações hierárquicas entre avatar e NPC;
- c) **Obrigações e investimentos:** esta dimensão trata das conexões sociais pré-existentes com o jogador, como por exemplo um NPC que, na narrativa, já está estabelecido como inimigo do avatar (ou, nos termos internos à narrativa, do personagem do jogador).

A contextualização dos NPCs poderia ser essencial para a relação do jogador com seu avatar. Ou seja, quanto melhor a articulação dos três fatores apontados por Isbister (2006), mais coerentes e significativos podem ser os conflitos sociais que se estabelecem na narrativa. Para Lankoski e Björk (2008) a narrativa precisa ser um foco e uma premissa, em torno dos quais ocorre o conflito. Os autores expandem e adaptam esta ideia para o jogo. O exemplo citado como premissa de uma narrativa é o do romance de Shakespeare, Romeu e Julieta: um grande amor desafia até a

morte. Como exemplo em um jogo, é possível citar a doença do pai dos dois meninos em *Brothers: a Tale of Two Sons*²¹. Assim que há esta premissa, é possível partir para outros passos que situam os personagens dentro da narrativa: no exemplo, os dois irmãos precisam ir em busca de uma cura. Durante todo o jogo existe o que os pesquisadores definem como **orquestração**, que trata de colocar personagens em oposição, criando entre eles pontos de conflito, ou em convergência, criando pontos de atração. No caso, a cumplicidade dos dois personagens irmãos, que se apoiam mutuamente durante todo o percurso converge com as intenções de alguns personagens e entra em conflito com as de outros. Essas oscilações direcionam a estória, conferindo lógica e ritmo à narrativa.

Em uma tentativa de criar um método para o design de personagens de games capazes de direcionar ao máximo o envolvimento do jogador com o *gameplay*, Lankoski e Björk (2008) usam os conceitos de **reconhecimento** (*recognition*), **alinhamento** (*alignment*) e **fidelidade** (*allegiance*). Essas ideias, baseadas no modelo original de Smith (1995), foram adaptadas da criação de personagens de literatura para a criação e contextualização de personagens de games. O **reconhecimento** é a parte do processo de construção do personagem relativa à definição de suas características físicas e sociais: sua aparência e seu comportamento. Uma vez que, no caso dos avatares, esses elementos estariam (pelo menos parcialmente) nas mãos do jogador e não do game designer, Lankoski et al (2007 *apud* Lankoski e Björk, 2008) propõem que o reconhecimento é promovido, ou ampliado, pelos objetivos que o jogo propõe ao jogador, pelo escopo das ações que ele pode ou não realizar através do avatar, bem como pelas consequências das suas ações. O **alinhamento** refere-se a como o personagem e o jogador estão relacionados em termos de controle e acesso à informação. Assim, é o alinhamento que permite o reconhecimento. Isso envolve os tipos de acesso oferecidos para o personagem, como pensamentos, ações ou afetos. É importante que o *gameplay* e a narrativa estejam estruturados para que o alinhamento seja bem elaborado. Em relação à estrutura narrativa, Lankoski e Björk (2008) identificam dois tipos de alinhamento entre o jogador e o avatar: por detecção ou melodramático. Games que promovem alinhamento por detecção são aqueles em

²¹ 505 Games, 2013. Disponível em: < <http://www.brothersthegame.com/>>. Acesso em: 01 jul. 2014.

que o jogador controla um único personagem e seu conhecimento sobre o mundo do jogo está restrito ao que é sabido por aquele personagem, conforme o fluxo narrativo. Em estruturas melodramáticas, o jogador controla mais de um personagem e tem mais informação que qualquer um deles poderia ter individualmente. A **fidelidade** trata de como o jogador avalia o personagem. Os autores avaliam que o jogador será fiel ao personagem conforme perceba que ele tem qualidades desejadas ou positivas. Isso pode ocorrer mesmo quando não há simpatia pelo personagem, e tanto com o PC quanto com NPCs. Duas estratégias de design facilitam o estabelecimento de fidelidade. Na primeira, as ações que o personagem pode realizar mudam conforme a narrativa avança. Tipicamente a gama ou o poder dessas ações aumenta, mas os jogos demandam que o jogador faça escolhas entre diversas possibilidades. Isso direciona as características do avatar conforme as preferências do jogador, favorecendo a identificação. Em outra vertente o game designer pode optar por não criar uma história pregressa para o PC, ou revelar o mínimo possível sobre ele. Isso facilita a fidelização, pois o jogador sente que é ele quem vai criando a personalidade do personagem durante o jogo.

Essas considerações ajudam a perceber como, durante o jogo, o jogador vai levar seus personagens a executar ações que são definidas por ele, mas também são limitadas pelo game design. Assim, o avatar sempre terá limites, possibilidades e objetivos a serem alcançados, mas é o usuário quem irá guiá-lo dentro da narrativa do jogo. De acordo com Lankoski et al (2008), as diferenças entre as ações realizadas por diferentes jogadores com um mesmo personagem mostram como as habilidades se alteram. Os autores comentam que, por isto, parte do design de um PC é feito pelo jogador. Ou seja, esta ideia coloca o jogador como participante da construção de seu avatar mesmo quando não há possibilidade de customização da aparência do mesmo, já que, por mais limitadas que sejam as opções, o jogador é quem define boa parte das ações e reações do avatar e elas são indicativas de sua personalidade. Para Sato (2007) os personagens possuem uma relação de comportamentos já programados, porém o jogador constrói um comportamento único para seu avatar durante o jogo. A autora comenta que o mesmo avatar, quando jogado por pessoas diferentes, ganhará um destino distinto conforme quem está no comando, pois cada jogador imagina o seu avatar a seu modo e terá uma maneira de conduzir sua história. É nesse sentido que se diz que cada jogador encontra uma estória diferente quando joga o mesmo jogo, e até

mesmo um único jogador, quando volta a jogar um jogo narrativo, constrói uma nova estória.

Isbister (2006) considera que o vínculo emocional entre personagem (avatar) e jogador é avaliado e instituído a partir da experiência do mundo real. Em seu trabalho sobre personagens de jogos, a autora considera as questões psicológicas da construção de personagens, dividindo os princípios psicológicos em dois tipos:

- a) **Socialização e dominância:** este princípio trata das necessidades humanas, que a autora pré-estabelece conforme a Pirâmide de Maslow. Assim como na vida real, um personagem de game sempre estará envolto em alguma hierarquia social, na qual procura manter sua posição ou tenta posicionar-se melhor.
- b) **Personalidade:** a personalidade é definida por um conjunto de características como abertura, conscienciosidade, extroversão, afabilidade, e neuroticismo.

Lankosky (2010, p.13) defende que o uso de personagens aumenta a relação emocional do jogador com o jogo. Para ele, uma das funções básicas dos personagens é gerar conflitos sociais no mundo do jogo, o que motiva as respostas afetivas aos eventos dos quais o jogador participa através de seu avatar.

4 EMOÇÃO

Este trabalho trata de emoção com relação a personagens, portanto, não se pretende discutir todos os aspectos ligados à emoção ou o Design de Emoção, em geral. O foco aqui são as questões pertinentes aos tipos de emoção e sentimentos que um jogador pode experimentar enquanto joga um jogo, em particular a relação entre essas emoções e os personagens do jogo.

Sabe-se que emoções fazem parte da vida social humana; elas permeiam as relações sociais. Boehner et al (2007) argumentam, dentro desta linha, que “Em sua forma mais conhecida, a interpretação cultural da emoção diz mais do que as emoções desempenharem simplesmente diferentes papéis para diferentes sociedades, mas sim aponta para a emoção como um produto de construção de significado cultural.”²² (Tradução nossa.)

Isso quer dizer que, segundo uma linha que enfatiza as questões culturais, as emoções (assim como os elementos que as causam e também suas consequências) não apenas variam de um grupo social para o outro; elas são importantes nos processos de significação através dos quais as pessoas dão sentido às coisas do mundo. Assim, as emoções também influenciam e formam os modos como entendemos as coisas ao nosso redor, inclusive as construções socioculturais.

Hudlicka (2004 p. 9 e 10) comenta que emoções são estudadas desde épocas antigas e exercem um fascínio em estudiosos pelo fato de elas parecerem controlar as pessoas, podendo alterar sua forma de agir socialmente. Ou seja, uma pessoa pode estar tranquila interagindo com outros e, por alguma razão, ficar irritada e deixar sua tranquilidade de lado, demonstrando-se irritada. Emoções são, por vezes, passageiras, mas permeiam as interações sociais de todos os indivíduos, fazendo com que se relacionem a outros, criem vínculos afetivos ou desafetos. Pittermann et al (2010, p. 21) comentam que as emoções são muito intensas e de curta duração. Assim, dentro de um período curto, um indivíduo pode

²² *In its strong form, the cultural interpretation of emotion says more than simply that emotions play different roles for different societies, but rather points to emotion as a product and site of cultural meaning-making.*

experimentar diferentes tipos de emoção. Os autores trazem também que as emoções podem ter um alto impacto em escolhas ou comportamentos de um indivíduo (2010, p. 21).

Por serem próprias dos seres humanos, as emoções não se limitam à vida social do mundo real, mas estão presentes onde as pessoas estão, o que inclui os ambientes virtuais. Inicialmente, as relações afetivas em ambientes virtuais eram estudadas dentro do paradigma identificado pelo termo *Human-Computer Interaction* (HCI), o que enfatiza a diferença entre o polo humano e o outro, que não é humano. Essa é a linha original do estudo de interações através de uma interface. Atualmente, o foco deixou de ser uma compreensão de interação homem-máquina, para ser a questão da experiência do usuário (Preece, Rogers e Sharp, 2013, p. 128). A experiência do usuário envolve avaliar como o usuário se sente e reage ao interagir com as tecnologias, considerando o que causa sentimentos como tristeza, felicidade, irritação, ansiedade, entre outros. O conjunto desses sentimentos é traduzido na experiência do usuário.

A experiência do usuário é resultado da interação com um dispositivo, que pode ser de tipos muito variados, mas sempre é preciso haver uma interface que permita a interação. No caso de games, as interfaces são geralmente entendidas em dois tipos: integradas ao mundo do jogo e sobrepostas. Fragoso (2014) propõe a existência de um terceiro tipo de interface, cujos elementos são integrados ao mundo do jogo, mas não como um elemento 'natural' dele. Esse tipo de interface é uma representação dentro do mundo do jogo, por exemplo, uma HUD²³, entendida literalmente, ou um vídeo que o personagem estaria vendo e que fornece instruções para o jogador. A autora chama esse tipo de interface de "interface semiótica". Os dois tipos anteriores ela denomina "interface material" (que utiliza componentes do mundo do jogo, por exemplo, objetos que fazem parte do cenário, como elementos da interface) e "interface externa" (cujos elementos são totalmente estranhos ao mundo do jogo, por exemplo, botões ou medidores sobrepostos a ele).

Como elementos do mundo do jogo, as representações visuais dos próprios

²³ HUD, ou *Heads-Up-Display*, é uma expressão que vem do meio militar, e designa superfícies transparentes (por exemplo, visores, ou para-brisas) nas quais as pessoas (por exemplo, pilotos ou motoristas) podem ver dados que interessam à sua atividade sem alterar a posição da cabeça para olhar em painéis situados ao seu redor.

personagens podem ser parte das interfaces, pois eles podem ser acionados para a interação, ou podem transmitir informação para o jogador. São interfaces materiais, pois, embora sejam representações para o jogador, eles não são representações no mundo do jogo; são parte dele. Mesmo quando não são parte da interface no sentido mais estrito, é possível considerar que o personagem é um elemento de interface no sentido em que ele faz a transição entre o mundo do jogador e o mundo do jogo. Isso se aplica aos NPCs, mas principalmente ao PC, já que é através dele que o jogador interagirá no universo virtual. É também este personagem que, através do agenciamento (Machado 2002), trará ao jogador as emoções do jogo, ou seja, toda experiência de jogo será transmitida ao jogador nas ações que este tomará junto a seu personagem.

Os mundos dos jogos são habitados por personagens com os quais o jogador interage através do PC. Assim, a interação em jogos narrativos através do PC é análoga à interação que temos com as pessoas na vida social cotidiana. Por isso, acredita-se que, assim como em sociedades do mundo real, as emoções são desencadeadas de diferentes formas no universo virtual dos games narrativos e podem ser estudadas a partir do que sabemos sobre emoções no mundo real. Em seguida, pretende-se fazer um breve apanhado do que a literatura especializada registra sobre as formas e tipos de emoções e sentimentos. A intenção é que esse entendimento dos possíveis vínculos que podem se formar em grupos sociais sirva de base para a compreensão das relações sociais entre jogador e seu PC com outros personagens NPCs de games narrativos e, sobretudo, das relações emocionais do jogador com os games.

Damásio (2010, p. 87) traz as definições dos termos emoção e sentimento. O autor inicia falando sobre dois problemas que atingem o tema emoção. O primeiro é a heterogeneidade dos fenômenos que são qualificados neste rótulo. Existem tanto emoções motivadas por recompensa ou punição, quanto por necessidade. O segundo problema trata da diferenciação entre emoções e sentimentos (2010, p. 88). Segundo o autor, **emoções** são mais complexas, desencadeiam ações, através da cognição. As emoções são demonstradas através de expressões faciais e mudanças de posturas. Já os **sentimentos**, conforme Damásio (2010, p. 88), são compostos de percepções do que acontece no corpo e na mente quando uma pessoa está emocionada. Estes são os sentimentos das emoções, desencadeados unicamente na relação entre corpo e mente.

A distinção geral entre emoção e sentimento é razoavelmente clara. Enquanto as emoções são ações acompanhadas de idéias e certos modos de pensamento, sentimentos emocionais são principalmente as percepções do que o nosso corpo faz durante o estado emotivo, juntamente com a percepção de nosso estado de espírito num mesmo período de tempo. Em organismos simples capazes de comportamento, mas sem um processo mental, as emoções podem estar vivas e bem, mas estados de sentimento emocional pode não necessariamente segui-las.²⁴ (Damásio 2010, p.88. Tradução nossa.)

Em seguida Palmer (2004, p. 114) apontou diferentes tipos de emoção. Com base no trabalho de Antonio Damásio²⁵, Palmer divide as emoções em três grandes grupos: a) **primárias** (*primary*); b) **secundárias ou sociais** (*secondary; social*); c) **emoções de fundo** (*background emotions*). As primárias são emoções como felicidade, medo, raiva, surpresa, tristeza e desgosto. O grupo das secundárias também é chamado de grupo das emoções sociais porque abrange emoções relativas a interações com outras pessoas; ou seja, requerem um aprendizado social. São exemplos deste grupo o constrangimento, inveja, culpa e pena. Como emoções de fundo, que são estados de maior duração de tempo. Palmer menciona o bem estar ou mal estar, fadiga, calma, alegria, nervosismo, estabilidade ou instabilidade e entusiasmo. Elas são chamadas emoções de fundo, pois poderiam influenciar as emoções primárias. Entende-se que, no caso de um game narrativo, as emoções sociais estão constantemente presentes e podem ser provocadas por ações pré-estabelecidas dos NPCs e da própria narrativa em relação ao jogador e seu PC. Acredita-se que o jogo também possa causar emoções de fundo, como bem ou mal estar, dependendo da situação a que o jogador for submetido. Além disso, emoções primárias como a raiva ou a surpresa também podem aparecer em reação a ocorrências do jogo.

Outra questão levantada por Palmer é que as diferentes emoções possuem períodos variados de tempo. O autor separa os tipos de emoção por duração em

²⁴ *The general distinction between emotion and feeling, then, is reasonably clear. While emotions are actions accompanied by ideas and certain modes of thinking, emotional feelings are mostly perceptions of what our bodies do during the emoting, along with perceptions of our state of mind during that same period of time. In simple organisms capable of behavior but without a mind process, emotions can be alive and well, but states of emotional feeling may not necessarily follow.*

²⁵ DAMASIO, A. ***The Feeling of What Happens: Body, Emotion and the Making of Consciousness***. Londres: Heinemann, 2000.

três grupos (Palmer 2004, p. 114):

- a) **Evento emocional**: quando a emoção dura um curto período de tempo;
- b) **Humor**: quando a emoção tem duração média de tempo;
- c) **Natureza do indivíduo**: quando a emoção dura por um longo período de tempo

Trazendo estes períodos para os games, entende-se que o PC poderia transmitir ao jogador algum evento emocional ou mesmo um humor e, pela natureza especial de sua conexão com o jogador, favorecer a relação entre ambos. Já no caso dos NPCs, que possuem diversos comportamentos definidos para diferentes situações do jogo, a relação é mais próxima à dos outros mídias²⁶.

Pittermann et al (2010) usam como base o trabalho de Sherer (2000) e consideram que as emoções são apenas um dos tipos de sentimentos humanos. Estes seriam agrupados da seguinte forma (2010, p. 19):

- **Emoção**: sentimentos como raiva, desespero e orgulho;
- **Humor**: sentimentos como alegria, apatia e irritação;
- **Posturas** interpessoais: sentimentos como distanciamento, frieza e solidariedade;
- **Preferências/Atitudes**: sensações como gostar, amar e odiar;
- **Disposição de sentimento**: nervosismo, ansiedade e hostilidade.

Os autores ressaltam que estes estados podem se alternar e apresentar variações conforme diferentes fatores, como intensidade, tempo de duração, foco no evento ou impacto de comportamento. Isto parece ser bastante evidente no caso de games narrativos, em que as emoções e os humores dos NPCs são percebidos pelo jogador, que estabelece posturas interpessoais com os NPCs, através de seu PC, o que leva a sentimentos diversos. Pittermann, Pittermann e Minker (2010) trazem também a forma como estas emoções são traduzidas para o cérebro, através das seguintes palavras:

O cérebro interpreta uma situação particular que tenha ocorrido e uma correspondente resposta fisiológica, isto é, a elevação da frequência cardíaca, é causada por um reflexo. Então, assim como o

²⁶ Embora o comportamento dos NPCs varie devido ao uso de inteligência artificial, o que não acontece no cinema ou na televisão, por exemplo.

cérebro processa cognitivamente sua resposta fisiológica, a pessoa se torna consciente da emoção.²⁷ (2010, p. 22. Tradução nossa.)

Transpondo novamente para o caso de games narrativos, as ações e reações do jogador envolvem tanto questões cognitivas quanto psicológicas. Por exemplo, medos e angústias causados por algum acontecimento da narrativa podem deixar o jogador nervoso na hora de executar uma ação, prejudicando sua performance. Determinado NPC pode ser conhecido como temível, ameaçador e também causar sentimentos como ansiedade ou gerar raiva na hora de combatê-lo.

Ainda outra forma de classificar as emoções é mencionada por Pittermann et al (2010 p. 23), que sugerem o uso da taxonomia descrita por Gmytrasiewicz e Lisetti (2000). Esta taxonomia separa as emoções em dois grupos afetivos: positivos e negativos. Dentro de cada um, existe o humor e a emoção. Neste caso, o humor tem uma duração média (segundo os autores, pode durar dias), enquanto que as emoções duram apenas minutos²⁸.

Figura 2: Taxonomia das emoções



Fonte: Adaptada de Gmytrasiewicz and Lisetti 2000. Tradução nossa dos termos.

Norman (2004, p. 21) sugere que atributos humanos, como habilidades para linguagem e artes, humor e música, resultam de três diferentes níveis cerebrais.

²⁷ *The brain interprets a particular situation that has occurred and a corresponding physiological response, i.e., heart rate elevation, is caused by a reflex. Then, as soon as the brain cognitively processes this physiological response, the person becomes aware of the emotion.*

²⁸ Percebe-se aqui a relação com a lógica de classificação das emoções apresentada por Palmer (2004), já apresentada.

Cada nível possui um papel diferente para o funcionamento de um indivíduo. Estes níveis são:

- **Nível visceral:** Este é o nível básico de ação e reação. Neste nível dominam os sentidos físicos - olfato, visão, tato, audição (Norman, 2004, p. 21).
- **Nível comportamental:** Este nível não é consciente. O autor exemplifica com o ato de alguém dirigir um carro e pensar em algo completamente diferente (Norman, 2004, p. 23).
- **Nível reflexivo:** Neste nível há consciência de ações (Norman 2004, p. 23).

Adentrando ao que trata especificamente da relação do jogador com personagens de jogos narrativos, **Isbister (2006)** traz um esquema parecido com o de Norman (2004). A experiência do jogador no jogo, através do PC, é descrita pela autora da seguinte maneira:

- **Visceral:** quando a pessoa experimenta o mundo através dos sentidos. No jogo, ela adapta seus sentidos da vida real para os do personagem.
- **Cognitiva:** quando o jogador não reage de maneira simples e automática aos estímulos sensoriais, mas considera as informações que recebe e avalia quais decisões e ações tomar.
- **Social:** existem diferentes níveis no cérebro que interpretam o mundo social, como reconhecer vozes e rostos conhecidos. Portanto, é importante que nuances do contexto social possam ser reconhecidos em um jogo. Este é o nível que faz o PC envolver-se emocionalmente com NPCs do jogo, sabendo como agir ou reagir com eles.
- **Fantasia:** os PCs são importantes componentes das experiências fantasiosas do jogador no mundo do jogo. Ou seja, através destes personagens, o jogador permite-se vivenciar experiências diferentes das que ele pode viver na vida real.

5 NARRATIVA

Toda história que se conta é composta por uma narrativa, que é a forma como o autor organiza fatos e eventos para então comunicá-los. A narrativa pode ser composta de diferentes maneiras, ou seja, cada autor criará a sua. Toda narrativa possui uma estrutura, que é construída para organizar o andamento da trama. Chatman (1978, p. 19) traz diferentes teorias da narrativa. Inicialmente ele aborda a teoria estruturalista, que compreende a narrativa dividida em duas partes: 1) a **história** (*story*), que contém os eventos (*events*), **ações** (*actions*) e **acontecimentos** (*happenings*), e os **existentes** (*existents*), que são os **personagens** (*characters*) e **itens do cenário** (*setting*); 2) **discurso** (*discourse*).

Figura 3: Diagrama da teoria estruturalista.



Fonte: Chatman 1978, p. 19. Tradução nossa.

Este tipo de distinção, segundo o autor, é usado desde a Poética Aristotélica; sendo que para Aristóteles o argumento era formado pelas ações imitadas no mundo real, que por fim formavam os roteiros. Em seguida Chatman traz a teoria Formalista Russa, na qual destaca o trabalho de Vladimir Propp, que faz a mesma distinção com apenas dois termos: fábula (*fable*) e roteiro (*plot*). A fábula, para os teóricos formalistas, seria algo como o conjunto de eventos que comunicam as ações (1978, p. 20), o modo como as ações que compõem a estória são enunciadas.

Muitos jogos parecem permitir que o jogador faça coisas que parecem nada ter a ver com a narrativa, mas estão relacionadas à experiência no mundo do jogo. Exemplos disso são os jogos Skyrim²⁹ e Fallout 3³⁰. Porém para que o jogador possa concluir a narrativa e, assim, 'terminar' o jogo, entende-se que é preciso que seu personagem tenha objetivos pré-definidos. Ele percorrerá uma trajetória na

²⁹ Bethesda, 2011. Disponível em: < <http://www.elderscrolls.com/skyrim>>. Acesso em: 21 jun. 2014.

³⁰ Bethesda Softworks, 2008. Disponível em: < <http://fallout.bethsoft.com/>>. Acesso em: 21 jun. 2014.

narrativa, precisando cumprir metas para passar pelas etapas e chegar ao final.

Estes objetivos estariam alinhados com as motivações e necessidades do personagem no jogo, e se dão de forma cíclica. “*This goal-achievement-reward cycle can keep gamers glued to a game and facilitates Flow states*”, diz Baron (2012). Neste contexto, quando o jogador faz o seu avatar atingir um objetivo, ele precisa ser guiado para que possa saber como agir para atingir os próximos, de maneira que o personagem sempre avance na narrativa, e possa passar para fases mais avançadas.

No caso de meios como cinema e literatura, o personagem irá fazer a mesma coisa toda vez que o leitor ler ou o espectador assistir ao livro ou ao filme. No caso do game, o personagem terá sua história guiada por possibilidades pré-definidas dentro da narrativa do game, mas os acontecimentos dependem de sua ação. Cada jogador que jogar o mesmo jogo irá reconhecer uma trajetória diferente para seu personagem, dentro da liberdade possibilitada pelo agenciamento através de personagens (Machado, 2009).

Lawson (2011) traz as ideias de Bakhtin para explicar a narrativa através de cronotopos (entendidos aqui como espaços temporais). Bakhtin primeiro apresenta o cronotopo como o espaço-tempo de Einstein, onde espaço e tempo estão separados. Mas quando ele passa a estudar poéticas históricas, ou seja, as narrativas, o cronotopo se torna mais notável, independente da física (Lawson 2011 p.384). Os cronotopos delimitam o espaço temporal (externo) de atividades particulares, desenvolvimentos ou processos, além de capturarem padrões de espaço temporal (internos)” (Lawson 2011, p.385). O autor trata particularmente dos cronotopos de crise, catástrofe e transição como ponto de partida para estudar encontros e conflitos na narrativa. Os cronotopos seriam importantes, pois (Lawson 2011, p. 386):

- a) A **forma narrativa** é uma forma diferente e criativa de construir certos tipos de conhecimento;
- b) O **cronotopo** permite discutir representações espaciais e temporais em narrativas como os produtos ligados de um ato criativo único;
- c) O **link criativo** para a realidade segue verdadeiro para mais gêneros do que se imagina.

Quanto aos cronotopos, no caso de games narrativos, é possível visualizá-los, porém considerando que cada jogador fará a sua trajetória dentro do mundo do jogo, acredita-se que estes possam ser bastante variados, e não tão regulares ou constantes como seriam no caso de filmes ou literatura narrativa. Imagina-se o cronotopo como uma linha que percorre desde o início até o final da narrativa. Cada cronotopo ocorrerá em tempos diferenciados para cada jogador, respeitando-se o tempo individual de jogo de cada um. Os cronotopos de crises, catástrofes e transições seriam determinadas pelas sensações de cada jogador em determinado ponto do jogo, pois sofreriam influência de suas percepções de sua experiência de jogo – mais ou menos intensa, positiva ou frustrante. E isto pode se aplicar a qualquer tipo de narrativa, não só de games.

Lawson (2011, p. 387) comenta que a narrativa sempre envolve uma relação triangular: audiência, contador e a estória, e isto se deve ao fato de a estória ser sempre contada. O mesmo também se aplica aos games narrativos, pois eles sempre dependerão de um jogador (audiência), o jogo em si (contador) e a estória.

Segundo Lawson (2011, p 389), para Bahktin (1998) existem duas forças que fazem a comunicação da narrativa:

- a) **Força Centrípeta:** é a força que regula, normatiza, estabiliza, generaliza, promove e recorrência;
- b) **Força Centrífuga:** força que desestabiliza, relativiza, dinamiza, plasticiza, surpreende.

Ambas as forças também podem coexistir no mundo do jogo: a força centrípeta formaria momentos de tranquilidade, estabilidade, em que o jogador vê-se aliviado por cumprir uma tarefa ou atinge determinado objetivo ou meta; a força centrífuga traz a surpresa para o jogo, fazendo com que o jogador precise agir para que possa livrar-se de algum obstáculo para poder prosseguir.

Existem argumentos de que personagens possuem uma progressão no decorrer da narrativa. Sheldon toma como base a ideia de Egri, que argumenta que um personagem não deve ocupar uma mesma posição desde o início até o final de uma narrativa. A partir desta ideia, Sheldon enfatiza que personagens maiores, como avatares e NPCs, devem mudar durante a história (Sheldon, 2004, p. 41). O autor destaca dois tipos de mudança:

- a) **Crescimento:** descreve as mudanças que ocorrem com o personagem

com seu progresso na estória;

b) **Desenvolvimento**: trata de uma revelação ou uma revelação de si na estória.

Porém, esta não é uma regra determinante: se tomarmos como exemplo o caso de uma comédia, mais especificamente de um seriado cômico, onde um personagem cômico pode permanecer fazendo trapalhadas do início ao fim, sem necessariamente ter algum tipo de progressão, no episódio seguinte ele seguirá atrapalhado, do início ao fim. Não se observa desta forma um crescimento ou um desenvolvimento por parte do personagem, ele será o mesmo do início ao fim e inclusive de um episódio para outro.

Podem existir diferentes tipos de personagens dentro de uma narrativa. Um tipo comum, e quase sempre presente, é o personagem principal, ou o protagonista, que inclusive pode ser mais de um. Em cinema e literatura é comum haver mais de um protagonista, por exemplo, quando se trata de uma história romântica protagonizada por par. Um caso de jogo com dois protagonistas é o game *Last of Us*³¹, no qual o jogador joga a maior parte do tempo com um dos personagens, mas em determinado período joga com o outro (ou seja, o personagem que o acompanhava como NPC passa a ser o PC) . Sheldon identifica o protagonista como o personagem controlado pelo jogador, ou mesmo como sendo o próprio jogador (Sheldon, 2004, p. 69). O autor entende isto como uma verdade para todos os jogos, desde aqueles que são de um único personagem, ou mesmo múltiplos personagens que o jogador estará controlando em um único jogo.

Porém Sheldon levanta um aspecto importante ao discordar de Egri, quando este último diz que o protagonista sempre é o personagem principal. Como argumento, Sheldon diz que esta visão não é mais tão evidente atualmente (o texto de Egri é de 1946), quando um protagonista de jogo é o jogador, mas o personagem principal é um NPC. O autor traz inicialmente o exemplo literário *Othello*, obra de William Shakespeare, em que Iago³² não é o protagonista, nem mesmo o

³¹ *Naughty Dog*, 2013. Disponível em: < <http://www.thelastofus.playstation.com/>>. Acesso em: 21 mai. 2014.

³² Iago é personagem que adquiriu fama de um dos maiores vilões da literatura mundial.

personagem principal. E em seguida exemplifica o caso em jogos, com *Jak & Daxter: The Precursor Legacy*³³, em que o personagem Daxter não é o protagonista nem o PC, mas sim Jak.

Machado (2007, p. 143) levanta uma visão importante sobre narrativas do ponto de vista dos atuais meios digitais, como os games. Segundo o autor, o narrador passa a ser o próprio interator, ou, no caso de games, o jogador.

Sabermos que uma característica básica dos produtos concebidos especificamente para os novos meios digitais é a substituição da tradicional figura 'narradora', aquela figura que, nas formas narrativas anteriores (romance, filme), apresentava aos leitores ou espectadores os acontecimentos da diegese, por novos agentes enunciados. *Grosso modo*, costuma-se apontar como a marca diferencial dos meios digitais a *interatividade*, ou, mais exatamente o *agenciamento* do espectador: tudo o que vai se desenrolar na tela depende agora das decisões, ações e iniciativas tomadas pelo sujeito que se relaciona com ela, o usuário do computador. (grifos do autor)

Um elemento muito presente em narrativas audiovisuais e que será importante neste trabalho é o som. Ele se faz presente juntamente à imagem, orientando e dando a entonação do momento da narrativa, assim como ocorre em cinema. Entre os elementos do som, está a voz dos personagens, que pode ser algo incrivelmente poderoso, podendo afetar indivíduos a um nível subconsciente. Segundo Machado (2007), foi devido à sua inédita capacidade de conjugar a imagem e o som que o cinema foi a arte dominante durante o século XX. Machado (2007, p. 107) também comenta sobre a importância da voz no cinema. Segundo ele, esta está sempre associada à visão, ou seja, funciona como uma dupla ocorrência simultânea de visão e audição. Trechos de filmes narrados mostram uma cena que tenha referência ao que está sendo dito. Diálogos mostram os atores, ou mostram situações sobre o que está sendo dito. Imagem e som, no caso do cinema, parecem permanecerem particularmente conectados.

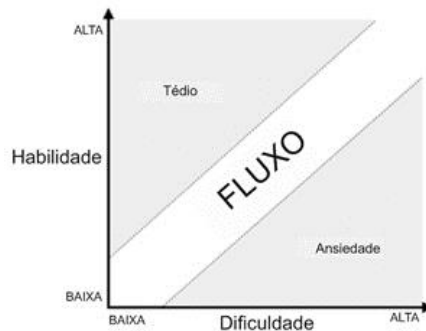
No caso de jogos, Schell (2008, p. 324) comenta que somente nos últimos anos foi possível, devido ao avanço de tecnologias, acoplar o uso de voz à ação. Mesmo assim, o uso de voz em games ainda parece bastante precário, se

³³ Jogo de plataforma publicado pela Sony Computer Entertainment, 2001.

comparado ao cinema. Segundo Schell, isto se deve ao processo de desenvolvimento, que é feito de forma inversa ao do cinema. No cinema de animação, escreve-se o script e em seguida a voz dos atores é gravada, podendo haver improvisações ou melhorias no decorrer do caminho. Só quando as vozes estão prontas, os personagens são desenhados, e normalmente suas expressões faciais são sincronizadas com a respectiva voz. Segundo Shell (2008), no caso dos games, os personagens são desenhados e modelados no início do processo e só posteriormente a voz é adicionada. Porém acrescenta-se aqui que isto é controverso, pois antes da modelagem ou desenho do personagem, deve haver algum roteiro escrito, planejamento de script e de cenas também. Schell comenta por fim que este processo de adição das vozes no jogo torna a voz periférica ao processo criativo e não central, ficando o poder da voz enfraquecido. Observa-se que isto não se aplica a um game como o *Portal* 2007, pois as falas de GLaDOs estão totalmente integradas ao script, muitas vezes podendo até conduzir o jogo. Ou seja, neste caso, percebe-se que elas foram pensadas em paralelo com o roteiro.

Existe um aspecto bastante importante da narrativa que é seu fluxo, ou seja, como os elementos da narrativa são elaborados para que ela se torne interessante e cativante. Na década de 1970, o psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi fez experimentos para avaliar a experiência de fruição e prazer no desempenho de ações, que ele denominou de fluxo. O pesquisador encontrou como resultado que a habilidade da pessoa e a dificuldade da tarefa interferem no resultado final, pois seu equilíbrio resulta em diferentes estados emocionais e cognitivos (Baron, 2012). Por exemplo: se a tarefa é muito difícil e a habilidade é baixa, a pessoa fica ansiosa; se a tarefa é muito fácil e a habilidade é alta, a pessoa fica entediada. Porém, Baron (2012) aponta que se tarefa e habilidade tiverem a mesma proporção, a pessoa entra no estado de fluxo (flow), em que a pessoa está mais envolvida com o que está fazendo e obtém grande prazer desse envolvimento.

Figura 4: O esquema do fluxo



Fonte: Baron, 2012 (adaptado de Csikszentmihalyi 1990). Tradução nossa.

Importante mencionar que o esquema de fluxo se vincula muito também ao *gameplay*. Porém, dada a complexidade da articulação entre *gameplay* e narrativa, este aspecto não será considerado neste trabalho, mantendo-se apenas o foco na narrativa. Para que o estado de fluxo ocorra, foram encontradas as seguintes características nas pessoas (Baron, 2012):

- Foco extremo na tarefa;
- Senso de controle;
- Fusão de ação e consciência
- Perda da consciência de si;
- Distorção da percepção de tempo;
- A experiência da tarefa como justificativa única para continuá-la.

Também se observou a relação entre quatro fatores básicos e o equilíbrio entre dificuldade e habilidade, que são (Baron, 2012):

- Ter objetivos concretos com regras manejáveis;
- Objetivos de acordo com a capacidade do jogador;
- Disponibilizar *feedback* claro e frequente;
- Eliminar distrações.

Com base nos estudos de Csikszentmihalyi, Baron (2012) adaptou questões da teoria do fluxo para os games. Alguns apontamentos que aparecem em seu artigo são:

- a) **Objetivos concretos e regras manejáveis:** o jogador precisa focar a sua atenção, pois o ser humano é limitado não consegue dar conta de uma demanda grande de comunicação visual e informação autoritária ao mesmo

tempo. Outro fator que deve ser observado no jogo é a congruência entre direcionamentos e tarefas, ou seja, as informações devem ser objetivas e coerentes às tarefas. A habilidade humana de resolver problemas e fazer decisões é diretamente afetada pelo processamento de informações e questões de atenção. Segundo Baron, estas questões devem ser consideradas na construção da narrativa do jogo, como:

- Indicações de tarefas devem aparecer na interface;
- Objetivos e direcionamentos não devem ser dados em momentos de alto estímulo (como batalhas);
- Quanto às regras, o jogador pode ser estimulado a tentar variações;
- O cumprimento de pequenos objetivos deve estar interligado a objetivos maiores.

b) Ações adequadas às capacidades: as ações do jogo devem ser coerentes com as capacidades de habilidade de seus jogadores, pois certamente se não for assim, eles não irão jogar mais o jogo. Baron aponta que o stress e o desempenho do jogador afetam o fluxo, pois se ele não for tão habilidoso quanto o jogo exige, ele vai ter uma experiência estressante, que recairá sobre sua performance. Também comenta que a dificuldade do objetivo deve aumentar gradativamente, considerando sempre a habilidade do jogador. Caso aumente de forma drástica, é grande a chance de o jogador desistir do jogo. É uma forma de minimizar o impacto da diferença de habilidade versus dificuldade, que é muito particular para cada jogador,

c) Feedback claro e constante: Baron argumenta que o Feedback constante (ou diretamente após a ação) conduz a uma melhor associação entre ação e resultado. Ele também comenta que para objetivos longos e médios, como completar uma fase ou o próprio jogo, o feedback pode aumentar o comprometimento do jogador.

d) Eliminar distrações: à medida que surgem acúmulos de informações e sensores, a habilidade do jogador diminui. A solução para isto seria manter a simplicidade em aspectos do jogo, fazendo com que o jogador possa focar no que realmente é importante.

Percebe-se que o fluxo de uma narrativa está diretamente ligado à sua ordem, duração e frequência, ou seja, as mesmas variáveis apontadas por Chatman

(1978, p. 63), a partir de Genette³⁴. A **ordem** do discurso narrativo consiste em organizar as sequencias dos eventos da maneira que forem necessários para formar uma unidade. Existem diferentes tipos de sequência, de acordo com Genette (Chatman 1978, p. 64). A sequencia **normal** é ordenada sempre na mesma ordem crescente (1 2 3 4), enquanto que a sequencia **anacrônica** pode ser dividida em dois tipos: **flashbacks** (*analepse*), em que o fluxo narrativo é quebrado para contar eventos anteriores (por exemplo, 2 1 3 4); e **flashforward** (*prolepse*) na qual o discurso pula para eventos futuros (1 4 2 3), e pode ser reconhecido retrospectivamente. A **duração** está relacionada ao tempo de duração da narração do evento (Chatman 1978, p. 68). O autor aponta cinco tipos para a duração: a) **resumo** (*summary*): o tempo de discurso é mais curto que o tempo da história; b) **reticências** (*ellipsis*): o tempo de discurso também é mais curto que o tempo da história, exceto quando o tempo de discurso é zero; c) **cena** (*scene*): o tempo de discurso e o tempo da história são iguais; d) **esticamento** (*stretch*): o tempo de discurso é mais longo que o tempo da história; e) pausa: o tempo de discurso é mais longo que o tempo da história, exceto quando o tempo da história é zero.

Por fim, o terceiro elemento descrito por Genette (Chatman 1978, p. 78) é a frequência, que está dividida em quatro tipos: a) **singular** (*singularly*): trata de um discurso único que representa um momento único na história. b) **singular múltipla** (*multiple-singularly*): quando há diversas representações, cada uma de diferentes momentos da história; c) **repetitiva** (*repetitive*): diversas representações discursivas do mesmo momento da história; d) **iterativa** (*iterative*): uma única representação discursiva de diversos momentos da história.

Esses conhecimentos sobre o encadeamento da narrativa e o fluxo, bem como sobre os personagens e o envolvimento emocional do jogador, formam a base teórica que permite realizar uma análise do jogo Portal.

³⁴ G. Genette. **Time and Narrative in A La recherche Du temps perdu**” trans. Paul de Man, in J. Hillis Miller, ed. , *Aspects of Narrative* (New York, 1970), pp. 93-118.

6 O JOGO PORTAL

O avatar do jogador se chama Chell, e, sendo um jogo em primeira pessoa, inicialmente não é visualizado pelo jogador. A visualização só é possibilitada quando os primeiros portais se abrem e, através deles, o jogador pode ver seu avatar: uma mulher vestida com um macacão cor de laranja, de cabelos amarrados e com os pés descalços, mas presos a um salto de molas. Seus trajes e cabelos não buscam torná-la atraente, como é comum com outras personagens femininas nos games. Há a questão do estereótipo feminino, de que trata Correa et al (2013), que aponta a preferência do público masculino por games de ação. Os autores também levantam a questão da representação feminina no design de games, que destaca os atributos físicos, acentuando sua sensualidade e sexualidade. O perfil de Chell é um dos primeiros diferenciais de Portal, que, segundo Hitchens, “foi o primeiro jogo encontrado onde o jogador é forçado a jogar com um avatar que não é um tipo masculino caucasiano³⁵.” (Hitchens, 2011. Tradução nossa.).

Chell está presa em um ambiente de testes, através do qual vai sendo orientada por instruções recebidas da NPC GLaDOS (um acrônimo para *Genetic Lifeform and Disk Operating System*), que se faz presente através de uma voz. As manifestações de GLaDOS provocam desconfiança no jogador desde o início, porém ela está sempre presente para, além de provocar, orientar Chell nas salas de teste que ela precisa atravessar. Ela promete a Chell que haverá um bolo como recompensa ao final de todos os testes, o que deu origem a uma expressão muito conhecida entre os jogadores: o bolo é uma mentira³⁶. Uma das peculiaridades mais importantes desse jogo, no que tange o NPC, é justamente a ausência de representação visual. O fato de que GLaDOS não pode ser vista durante os testes do jogo faz com que o jogador crie diversas expectativas a seu respeito, tendo como referência apenas as suas falas. Já GLaDOS parece poder ver Chell todo o tempo, pois câmeras de vigilância estão espalhadas nas salas de teste, fazendo com que o jogador saiba que GLaDOS está observando constantemente o seu avatar. Ao final

³⁵ (...) was the first game found where the player is forced to play an avatar that is not at least one of male and Caucasian.

³⁶ the cake is a lie.

do jogo, Chell depara-se com GLaDOS, que se apresenta como uma inteligência artificial, presa a um grande sistema computacional.

6.1 IDENTIFICAÇÃO DOS PERSONAGENS

Ainda antes de uma análise mais detalhada do jogo, é possível falar de seus personagens do Portal:

- **Chell** : Esta é a PC ou avatar do jogador. Sua descrição é possível somente em aspectos físicos, pois no jogo não há grandes evidências sobre quem ela realmente é ou mesmo sobre seu passado. É uma personagem que veste traje laranja, aparentemente um uniforme da empresa ficcional *Aperture Science Computer-Aided Enrichment Center*, e usa botas com saltos de mola. É através dela, e do dispositivo que carrega, o ASHPD (acrônimo de *Aperture Science Handheld Portal Device*), ou arma de portais, que o jogador consegue passar pelos testes de cada sala.
- **GLaDOs**: A NPC GLaDOs (acrônimo de *Genetic Lifeform and Disk Operating System*) aparentemente é uma inteligência artificial que comanda os testes da *Aperture Science Computer-Aided Enrichment Center*. Ela é a vilã do jogo, fazendo-se presente em grande parte somente através de sua voz. Admite ser mentirosa, portanto, não se pode confiar nas informações que passa, tanto do jogo quanto sobre o passado da PC Chell. Na etapa final do jogo, GLaDOs se mostra como uma grande máquina, com diversas partes (núcleos) que formam a sua personalidade.
- **Cubo amigo**: este é um cubo igual aos demais cubos de teste encontrados no jogo, porém possui um coração cor-de-rosa estampado em cada uma de suas faces. Chell ganha o cubo quando entra em determinada sala de testes, sendo-lhe atribuída a tarefa de cuidar dele como se fosse seu companheiro, um amigo durante o jogo.
- **Turrets**: são robôs bastante hostis, com voz infantil, que atiram em Chell toda vez que a visualizam. Após atirar e quando são atingidos ou desativados, eles se desculparam e declaram não ter má intenção.

Existe uma discussão mais sutil a ser encaminhada, sobre o quanto o cubo

amigo e os *turrets* são personagens ou apenas elementos do mundo do jogo. Eles não são propriamente ativos, mas são apresentados nas falas de GLaDOS como se fossem NPCs. Porém, esta discussão caberá para outro trabalho, não sendo parte do problema desta dissertação.

6.2 DECUPAGEM

Compreendida a estrutura geral do jogo e da narrativa e identificados os personagens envolvidos, parte-se para uma decupagem do jogo. Nesta decupagem, não foram levados em conta os puzzles a serem resolvidos em cada sala, por não serem entendidos como parte da narrativa. Em seu lugar, houve uma preocupação em identificar aspectos relevantes das manifestações de GLaDOS em cada sala e nas áreas de transição. Esses aspectos foram codificados através de palavras-chave. Cada palavra-chave encontra-se marcada por uma cor diferente para que se possa identificá-la no texto, além de facilitar a verificação das palavras-chave que são comuns a mais de uma sala.

Abaixo segue a lista de palavras chave com sua legenda de cores estabelecidas para posterior verificação da estratégia narrativa. Em seguida, a decupagem, da sala 0 à 19-2.

- a. **Acusação**
- b. **Ameaça**
- c. **Aviso de perigo**
- d. **Cumprimento**
- e. **Deboche**
- f. **Falha técnica**
- g. **Incentivo**
- h. **Mentira**
- i. **Instrução**
- j. **Perda de controle**
- k. **Personagens**

Os momentos em que os personagens de Portal aparecem também são importantes para a narrativa do jogo e o envolvimento do jogador. Por isso, foram destacados os pontos em que acontece a visualização dos três tipos de

personagem.

Sala 0

Palavras chave:

- ‘Falha técnica’ [bzzzzzt]; [*Por favor bordón de fallar Muchos gracias de fallar gracias*]
- ‘Cumprimento’ [*Excelent*]

Chell acorda dentro de uma sala de vidro, onde encontra diferentes objetos, que são: uma espécie de cama, uma tela de vídeo, uma caneca, um vaso sanitário, uma prancheta e um rádio, que toca uma música animada incessantemente. Ela pode tocar e mover alguns objetos enquanto está presa na sala, que é isenta de portas. De repente ouve uma voz robótica que lhe dá as boas vindas e fala que o portal em breve se abrirá. Na sala também está um timer com contagem regressiva. Esta é a voz de GLaDOS, que diz³⁷:

*"Hello and, again, welcome to the Aperture Science computer-aided enrichment center. We hope your brief detention in the relaxation vault has been a pleasant one. Your specimen has been processed and we are now ready to begin the test proper. Before we start, however, keep in mind that although fun and learning are the primary goals of all enrichment center activities, serious injuries may occur. For your own safety and the safety of others, please refrain from-- [bzzzzzt]. A voz começa a falhar e no meio da fala ouve-se [*Por favor bordón de fallar Muchos gracias de fallar gracias.*]. A voz volta, e diz: *Stand back. The portal will open in three, two, one....*"*³⁸

³⁷ Nesta etapa a tradução será inserida nas notas de rodapé, pois os jogadores jogaram o jogo na versão de idioma inglês.

³⁸ Olá e, mais uma vez, bem-vindo ao centro de enriquecimento de *Computer-aided* da *Aperture Science*. Esperamos sua breve detenção na câmara de relaxamento tenha sido o mais agradável possível. Sua amostra tem-se processado e agora estamos prontos para iniciar o teste adequado. Antes de começar, porém, tenha em mente que, embora diversão e aprendizagem são os principais objetivos de todas as atividades do centro de enriquecimento, ferimentos graves podem ocorrer. Para sua própria segurança e segurança de outras pessoas, por favor, abster-se de-- [bzzzzzt]. [Por favor, abster-se não .. Muito obrigado a falhar agradecimentos] (...). Mantenha-se afastado, o portal será aberto em três, dois, um ...

Figura 5: Sala 00 e a sala de vidro.



Fonte: Captura da autora.

Neste momento dois portais se abrem, permitindo que o jogador enxergue seu avatar e possa sair da sala de vidro. Chell atravessa os portais e já está em outra sala de testes. Um cubo, que estava suspenso, é jogado no chão.

Transição 0 - 1

Ao final deste desafio e já dentro da sala que transfere para uma nova etapa, a voz de GLaDOS volta dizendo:

*"**Excellent.** Please proceed into the chamberlock after completing each test. First, however, note the incandescent particle field across the exit. This Aperture Science Material Emancipation Grill will vaporize any unauthorized equipment that passes through it - for instance, the Aperture Science Weighted Storage Cube."*³⁹

Sala 1

Palavras chave:

- 'Instrução' [*Please place the*]; [*Please move quickly to...*];
- 'Cumprimento' [*Perfect*]

Em seguida, Chell vai para sala uma com parede de concreto e vidro, onde então é preciso atravessar portais usando a lógica do espaço físico e também

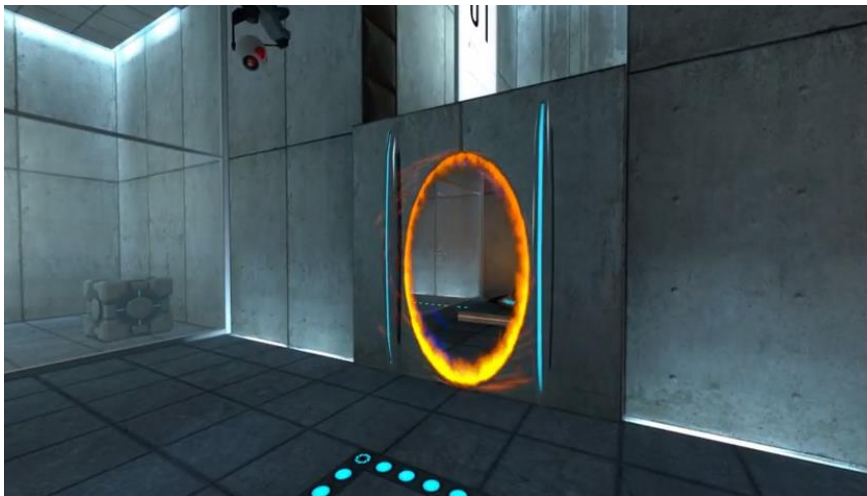
³⁹ Excelente. Por favor, vá para a câmara de bloqueio ao final de cada teste. Antes, porém, perceba o campo de partículas incandescentes através da saída. Esta Grelha de Emancipação Material da *Aperture Science* vaporizará qualquer equipamento não autorizado que tentar passar por ele - por exemplo, o Cubo de Armazenamento ponderado da *Aperture Science*.

colocar um cubo sobre o *Fifteen Hundred Megawatt Aperture Science Heavy Duty Super-Colliding Super Button* para encerrar a etapa, enquanto GLaDOS diz: “**Please place the** *Weighted Storage Cube on the Fifteen Hundred Megawatt Aperture Science Heavy Duty Super-Colliding Super Button*”.⁴⁰.

Transição 1 - 2

Ao final, GLaDOS elogia e adverte: “**Perfect. Please move quickly to the chamberlock, as the effects of prolonged exposure to the Button are not part of this test.**”⁴¹

Figura 6: Primeiros testes na sala 1



Fonte: Captura da autora.

Sala 2

Palavras chave:

- ‘Cumprimento’ [*You're doing very well*]; [*Perfect*]; [*very good*];
- ‘Instrução’ [*do not... do not... do not...*];
- ‘Ameaça’ [*a noticeable taste of blood is an unintended side effect*]; [*emancipate dental fillings*]; [*The Device, however, has not*]; [silêncio ao final antes de dizer o que é mais perigoso]

Inicialmente GLaDOS fala: “**You're doing very well!** Please be advised that **a**

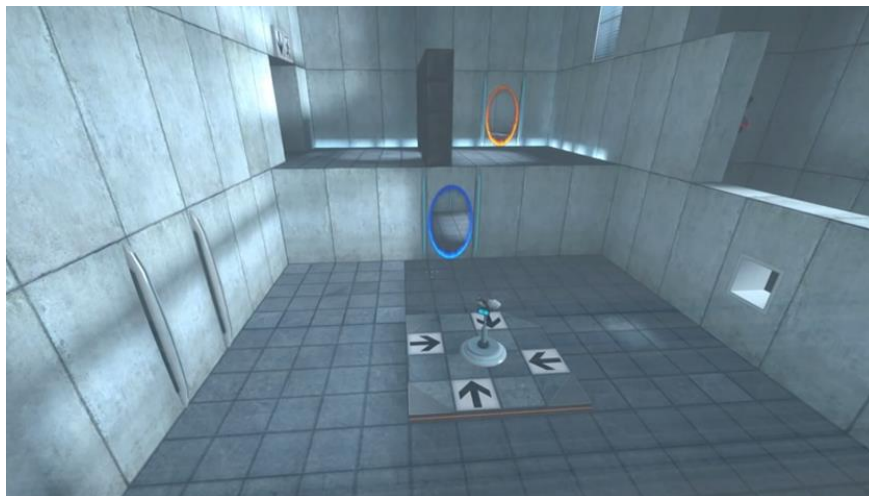
⁴⁰ Por favor, coloque o Cubo sobre o Super Botão Pesado de Mil e Quinhentos Megawatt de Super Colisão da *Aperture Science*.

⁴¹ Perfeito. Por favor, vá rapidamente para a câmara de bloqueio, pois os efeitos da exposição prolongada ao Botão não fazem parte deste teste.

noticeable taste of blood is not part of any test protocol but is an unintended side effect of the Aperture Science Material Emancipation Grill, which may, in semi-rare cases, emancipate dental fillings, crowns, tooth enamel, and teeth." ⁴²

Nesta etapa aparecem as bolas de energia, que passam pelos portais. Chell encontra o ASHPD e agora pode abrir e fechar portais da forma que achar conveniente.

Figura 7: Sala 2 e o ASHPD



Fonte: Captura da autora

Transição 2 - 3

Ao final do teste, GLaDOs fala: "**Very good!** You are now in possession of the Aperture Science Handheld Portal Device. With it, you can create your own portals. These intra-dimensional gates have proven to be completely safe. **The Device, however, has not. Do not touch** the operational end of The Device. **Do not** look directly at the operational end of The Device. **Do not** submerge the Device in liquid, even partially. Most importantly, under no circumstances should you ..." ⁴³

⁴² Você está indo muito bem! Informamos que um sabor perceptível de sangue não faz parte de qualquer protocolo de teste, mas é um efeito colateral não intencional da Grelha de Emancipação Material da Aperture Science, que pode, em casos semi raros, emancipar obturações dentárias, coroas, esmalte dos dentes e dentes.

⁴³ Muito bem! Você está agora em posse da Arma de Portais da Aperture Science. Com ela, você pode criar seus próprios portais. Estas portas intradimensionais provaram ser completamente seguras. O dispositivo, no entanto, não. Não toque na extremidade operacional do dispositivo. Não olhe diretamente para o final operacional do dispositivo. Não mergulhe o dispositivo em líquidos, mesmo que parcialmente. Mais importante ainda, em nenhuma circunstância, você deve...

Sala 3

Palavras chave:

- 'Instrução' [*Please proceed to*],
- 'Cumprimento' [*Well done*],
- 'Deboche' [*Bring Your Daughter to Work Day*]

Nesta etapa Chell precisa atravessar um vão, somente através da lógica da abertura portais. GLaDOS inicialmente fala: "*Please proceed to the chamberlock. Mind the gap.*"⁴⁴. Chell abre os portais e atravessa o vão.

Transição 3 - 4

GLaDOS, ao final, elogia e faz um convite: "*Well done! Remember: The Aperture Science *Bring Your Daughter to Work Day* is the perfect time to have her tested.*"⁴⁵.

Figura 8: Sala 3



Fonte: Captura da autora.

⁴⁴ Por favor, proceda à câmara de bloqueio. Cuidado com o vão.

⁴⁵ Muito bem! Lembre-se: O Traga sua Filha Para Um Dia no Trabalho da *Aperture Science* é o momento perfeito para testá-la.

Sala 4

Palavras chave:

- 'Incentivo' [*You're doing quite well*];
- 'Cumprimento' [*excellent work*]
- 'Ameaça' [*we will not monitor*] [*entirely on your own*]

Ao entrar na sala, Chell é cumprimentada por GLaDOS: "*Welcome to test chamber four. **You're doing quite well***"⁴⁶. O teste desta sala consiste em buscar um cubo em um buraco e trazê-lo para cima, com a lógica de abertura dos portais. Quando Chell termina o desafio, exclama "*Once again, **excellent work!***"⁴⁷.

Transição 4 - 5

GLaDOS anuncia:

"*As part of a required test protocol, **we will not monitor** the next test chamber. You will be **entirely on your own**. Good luck.*"⁴⁸.

Figura 9: Entrada da sala 4



Fonte: Captura da autora.

Sala 5

Palavras chave:

- 'Deboche' [*outright fabrication*]; [*enhancing the truth*]
- 'Cumprimento' [*Good job*]

⁴⁶ Bem vindo à sala de teste 4. Você está se saindo muito bem!

⁴⁷ Mais uma vez, excelente trabalho!

⁴⁸ Como parte de um protocolo de teste necessário, não vamos acompanhar a próxima sala de teste. Você estará inteiramente por conta própria. Boa sorte.

Nesta sala, o jogador encontra cubos que precisam ser colocados sobre botões e elevadores que precisam ser ativados. GLaDOS realmente não fala nada no início e nem durante o jogo, mas volta ao final da prova dizendo "*As part of a required test protocol, our previous statement suggesting that we would not monitor this chamber was an **outright fabrication**.*"⁴⁹ .

Transição 5 - 6

Quando Chell entra na câmara de transição, GLaDOS diz "**Good job!** *As part of a required test protocol, we will stop **enhancing the truth** in three, two...*"⁵⁰ .

Figura 10: Sala 5



Fonte: Captura da autora.

Sala 6

Palavras chave:

- 'Ameaça' [*can and has caused permanent disabilities*];
- 'Cumprimento' [*Unbelievable*];
- 'Falha técnica' [*Subject Hometown Here*]; [*Subject Hometown Here*]

Assim que Chell entra na sala GLaDOS alerta: "*While safety is one of many Enrichment Center goals, the Aperture Science High Energy Pellet, seen to the left of the chamber, **can and has caused permanent disabilities**, such as vaporization.*

⁴⁹ Como parte de um protocolo de teste necessário, nossa afirmação anterior, que sugere que não iríamos acompanhar esta sala, foi uma invenção puramente simplista.

⁵⁰ Bom trabalho! Como parte de um protocolo de teste necessário, vamos parar de melhorar a verdade em três, dois...

Please be careful."⁵¹. Nesta sala Chell encontra uma bola de energia e um elevador que precisa ser acionado com esta bola.

Transição 6 - 7

Ao fim dos testes, GLaDOS se surpreende: "**Unbelievable!** You, {**Subject Name Here**}, must be the pride of {**Subject Hometown Here**}."⁵².

Figura 11: Entrada da sala 6



Fonte: Captura da autora.

Sala 7

Palavras chave:

- 'Cumprimento' [**Good**]
- 'Instrução' [**now use..**]

Nesta sala há uma bola de energia, um elevador que se move horizontalmente e um portal aberto em um local específico do chão. GLaDOS diz: *Warning devices are required on all mobile equipment. However, alarms and flashing hazard lights have been found to agitate the high energy pellet and have therefore been disabled for your safety.*"⁵³.

⁵¹ Enquanto a segurança é um dos muitos objetivos do Centro de Enriquecimento, a Bola de Alta Energia da *Aperture Science*, à esquerda da câmara, pode e tem causado deficiências permanentes, como a vaporização. Por favor, tenha cuidado.

⁵² Inacreditável! Você, {Objeto Nome Aqui}, deve estar orgulhosa de si {Objeto Cidade Aqui}.

⁵³ Dispositivos de alarme são necessários em todos os equipamentos móveis. Dispositivos de alarme

Transição 7 - 8

GLaDOS passa a seguinte instrução: "**Good. Now use the Aperture Science Unstationary Scaffold to reach the chamberlock.**"⁵⁴

Figura 12: Sala 7



Fonte: Captura da autora.

Sala 8

Palavras chave:

- 'Deboche' [*unsatisfactory mark*]; [*followed by death*]; [*any appearance of danger*];
- 'Incentivo' [*Good luck*];
- 'Cumprimento' [*very impressive*]

Além de elevadores móveis e da bola de energia, o solo está abaixo de líquido tóxico eletrificado, que é mortal para Chell. GLaDOS alerta: "*Please note that we have added a consequence for failure. Any contact with the chamber floor will result in an 'unsatisfactory' mark on your official testing record followed by death. Good luck!*"⁵⁵.

são necessários em todos os equipamentos móveis. No entanto, alarmes e luzes de perigo foram encontrados para agitar as bolas de energia, tendo sido, portanto, desabilitados para sua segurança.

⁵⁴ Bom. Agora use o Andaime Não Estacionário da *Aperture Science* para chegar à câmara de bloqueio.

⁵⁵ Por favor, note que nós adicionamos uma consequência para o fracasso. Qualquer contato com o assoalho da câmara irá resultar em uma marca "insatisfatório" em seu registro oficial de testes seguido de morte. Boa sorte.

Transição 8 - 9

GLaDOS diz: "**Very impressive**. Please note that **any appearance of danger** is merely a device to enhance your testing experience."⁵⁶.

Figura 13: Sala 8 e o líquido tóxico eletrificado



Fonte: Google Images

Sala 9

Palavras chave:

- 'Deboche' [**most sincere apologies**]; [**unsolvable**]
- 'Cumprimento' [**Fantastic**]

Chell entra na sala e GLaDOS a intimida: "*The Enrichment Center regrets to inform you that this next test is impossible. Make no attempt to solve it.*" Durante o teste, que possui cubo e botão, ela segue com alguns diálogos para desencorajar Chell: "*The Enrichment Center apologizes for this clearly broken test chamber. Once again, the Enrichment Center offers its **most sincere apologies** on the occasion of this **unsolvable** test environment. Frankly, this chamber was a mistake. If we were you, we would quit now. No one will blame you for giving up. In fact, quitting at this point is a perfectly reasonable response. Quit now and cake will be served immediately.*"⁵⁷.

⁵⁶ Muito impressionante. Por favor, note que qualquer aparência de perigo é apenas um dispositivo para melhorar a sua experiência de testes.

⁵⁷ O Centro de Enriquecimento lamenta informar que neste próximo teste é impossível. Não faça nenhuma tentativa de resolvê-lo. (...) O Centro de Enriquecimento pede desculpas por esta sala de teste claramente estragada. Mais uma vez, o Centro de Enriquecimento oferece suas mais sinceras desculpas por ocasião deste ambiente de teste sem solução. Francamente, esta sala foi um erro. Se

Transição 9 - 10

GLaDOS reconhece a persistência de Chell: "**Fantastic!** *You remained resolute and resourceful in an atmosphere of extreme pessimism.*"⁵⁸.

Figura 14: Sala 9



Fonte: Google Images

Sala 10

Palavras chave:

- 'Falha técnica' [*slows down*]; [*speeds up*]; [*garbled speech*];
- 'Cumprimento' [*Spectacular*]

Nesta sala Chell encontra paredes móveis e escadas, precisa fazer uso do momento⁵⁹. GLaDOS fala: "*Hello again. To reiterate [*slows down*] our previous [*speeds up*] warning: This test [*garbled speech*] -ward momentum.*"⁶⁰.

Transição 10 - 11

Ao final, GLaDOS comenta: "**Spectacular.** *You appear to understand how a*

fosse você, gostaríamos de sair agora. Ninguém vai culpar você por desistir. Na verdade, desistir neste momento é uma resposta perfeitamente razoável. Desista agora e um bolo será servido imediatamente.

⁵⁸ Fantástico! Você manteve-se firme e cheia de recursos em uma atmosfera de pessimismo extremo.

⁵⁹ Função de massa e velocidade, da Física.

⁶⁰ Olá novamente. Para reiterar [desacelera] nossos [acelerando] anteriores aviso: Este teste [discurso imperceptível] momento..

portal affects forward momentum, or to be more precise, how it does not. Momentum, a function of mass and velocity, is conserved between portals. In layman's terms: Speedy-thing goes in, speedy-thing comes out." ⁶¹.

Figura 15: Sala 10



Fonte: Captura da autora.

Sala 11

Palavras chave:

- 'Aviso de perigo [*the floor here will kill you*]; [*try to avoid it*];
- 'Falha técnica' [*subject hometown here*]

Assim que Chell entra na sala, GLaDOS fala: "*The Enrichment Center promises to always provide a safe testing environment. In dangerous testing environments, the Enrichment Center promises to always provide useful advice. For instance, **the floor here will kill you - try to avoid it.***" ⁶². Na sala há uma bola de energia, um elevador que se move na horizontal e um botão que deve ser ativado para abrir uma janela de passagem, que auxilia na colocação da bola de energia. Também há um novo portal gun, que deve ser alcançado.

⁶¹ Espetacular. Você parece entender como um portal é afetado pela dinâmica do Momento, ou para ser mais preciso como isso não acontece. Momento, em função da massa e da velocidade, é conservado entre os portais. Em termos leigos: velocidade-coisa entra, velocidade-coisa sai.

⁶² O Centro de Enriquecimento promete proporcionar sempre um ambiente de teste seguro. Em ambientes de testes perigosos, o Centro de Enriquecimento promete oferecer sempre conselhos úteis. Por exemplo, este piso aqui vai te matar - tente evitá-lo.

Transição 11 - 12

Ao término do teste, GLaDOS diz: "*The Device has been modified so that it can now manufacture two linked portals at once. As part of an optional test protocol, we are pleased to present an amusing fact: The Device is now more valuable than the organs and combined incomes of everyone in {Subject Hometown Here}*".⁶³.

Figura 16: Sala 11



Fonte: Captura da autora.

Sala 12

Palavras chave:

- 'Falha técnica [*garble; garble; bzzt; bzzt*];

Chell entra na sala e Gladoz sonoriza: "*(garble) fling yourself. (garble) fling into sp- [bzzt]...*". O teste desta sala está repleto de momento com um cubo para ser colocado em um botão.

Transição 12 - 13

Quando Chell está terminando o teste, GLaDOS pronuncia algo com falha: "*Weeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee[bzzt]*"

⁶³ O dispositivo tem sido modificado de modo que ele pode agora abrir duas ligações de portais de uma só vez. Como parte de um protocolo de teste opcional, temos o prazer de apresentar um fato engraçado: O dispositivo está agora mais valioso do que os órgãos e os rendimentos de todos em conjunto {Assunto Cidade aqui}.

Figura 17: Sala 12



Fonte: Captura da autora.

Sala 13

Palavras chave:

- 'Deboche' [*we can no longer lie to you*]

Chell entra na sala, GLaDOS fala *"Now that you are in control of both portals, this next test could take a very, VERY, long time. If you become light-headed from thirst, feel free to pass out. An intubation associate will be dispatched to revive you with peptic salve and adrenaline."*⁶⁴. Nesta sala Chell encontra elevadores verticais e horizontais, cubos e botões, bola de energia, além de momento.

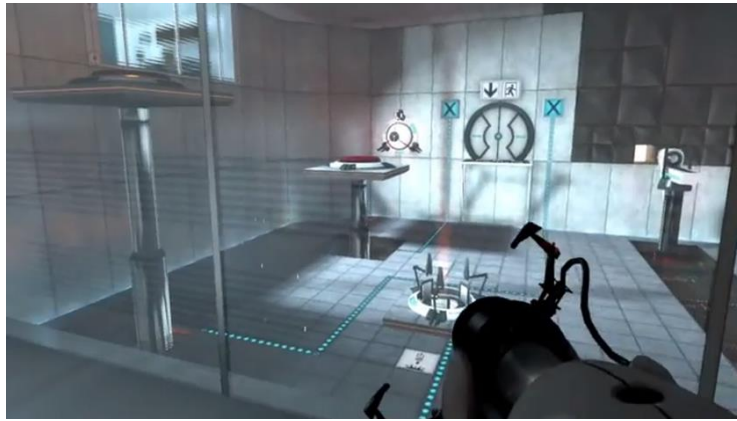
Transição 13 - 14

GLaDOS diz: *"As part of a previously mentioned required test protocol, **we can no longer lie to you**. When the testing is over, you will be missed."*⁶⁵.

⁶⁴ Agora que você está no controle de ambos os portais, este próximo teste pode demorar muito, muito, muito tempo. Se ficar tonto de sede, não hesite em sair. Um associado de intubação será despachado para reavivar-lhe sua saliva gástrica e adrenalina.

⁶⁵ Como parte de um protocolo de teste exigido anteriormente mencionado, não podemos mais mentir para você. Quando o teste acabar, você será dispensada.

Figura 18: Sala 13



Fonte: Captura da autora.

Sala 14

Palavras chave:

- 'Deboche' [*must be informed that they MAY be informed of*]
- 'Cumprimento' [*Very very good*]

Logo que Chell entra na sala, GLaDOS comenta: *"All subjects intending to handle high-energy gamma leaking portal technology **must be informed that they MAY be informed of** applicable regulatory compliance issues. No further compliance information is required or will be provided, and you are an excellent test subject!"*⁶⁶. Os testes desta sala possuem elevadores horizontais e verticais, momento, cubo e botão, bola de energia e líquido tóxico eletrificado.

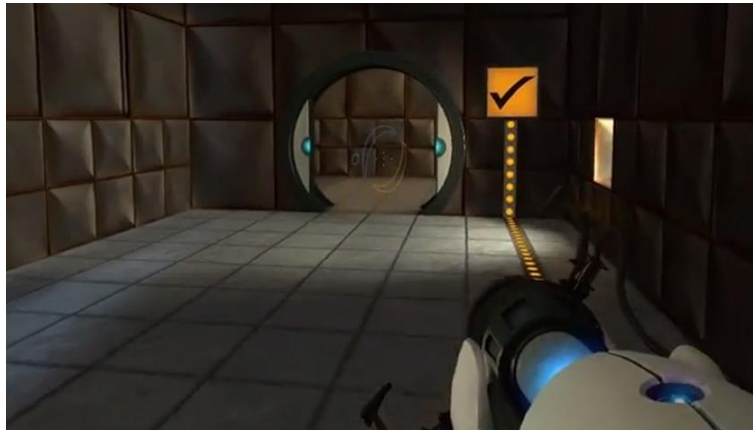
Transição 14 - 15

GLaDOS diz: *"**Very very good!** A complimentary victory lift has been activated in the main chamber."*⁶⁷.

⁶⁶ Todos os indivíduos que pretendem lidar com a tecnologia de alta energia portal gama vazamento devem ser informados para que possam ser informados sobre questões de conformidade regulamentares aplicáveis. Não há mais necessidades de informações sobre conformidade e não serão mais providenciadas, e você é uma excelente cobaia!

⁶⁷ Muito, muito bem! Um elevador complementar por vitória foi ativado na câmara principal como cortesia.

Figura 19: Sala 14



Fonte: Captura da autora.

Sala 15

Palavras chave:

- 'Deboche' [*Cake and grief counseling will be available at the conclusion of the test*]; [*is committed to the well being*]; [*you can donate one or all of your vital organs*]; [*you have managed to trap yourself*]; [*you can donate one or all of your vital organs*]
- 'Instrução' [**do not destroy**]

Inicialmente GLaDOS fala: "*The Enrichment Center **is committed to the well being** of all participants. **Cake and grief counseling will be available at the conclusion of the test.** Thank you for helping us help you help us all*". O teste possui líquido tóxico eletrificado, elevadores horizontais e verticais, bola de energia, campo de partículas e dois botões que precisam ser ativado para possibilitar a passagem da bola de energia para o local certo. Se o jogador atira nas cameras, GLaDOS pede para ele não destruir os aparatos de testagem vital. As frases são: "*To ensure the safe performance of all authorized activities, **do not destroy** vital testing apparatus. For your own safety, **do not destroy** vital testing apparatus. Certain objects **may be vital to your success.** Do not destroy testing apparatus. Vital testing apparatus destroyed.* Se o jogador está preso atrás do campo de partículas (High Energy Pellet), GLaDOS diz: "*Through no fault of the Enrichment Center, **you have managed to trap yourself** in this room. An escape hatch will*

open in three, two, one,..." ⁶⁸. O teste final desta sala exige do jogador maior habilidade motora, pois é preciso executar várias atividades em 5 segundos. Neste momento o jogador pode perceber que existe outra forma de sair da sala que não a induzida por GLaDOs.

Transição 15 - 16

GLaDO's comunica : *"Did you know **you can donate one or all of your vital organs** to the Aperture Science self esteem fund for girls? It's true!"* ⁶⁹.

Figura 20: Sala 15



Fonte: Captura da autora.

Sala 16

Palavras chave:

- 'Deboche' [*Well done, android*];
- 'Turrets' [*Turrets*]; [*android*]

Antes de Chell entrar na sala, GLaDOS alerta: *"Due to mandatory scheduled maintenance, the appropriate chamber for this testing sequence is currently unavailable. It has been replaced with a live-fire course designed for military*

⁶⁸ O Centro de Enriquecimento está comprometido com o bem estar de todos os participantes. Bolo e aconselhamento de tristeza estarão disponíveis após a conclusão do teste. Obrigado por nos ajudar a ajudá-lo a ajudar a todos nós. (...) Para garantir o desempenho seguro de todas as atividades autorizadas, não destrua aparelhos vitais de teste. Para sua própria segurança, não destrua aparelhos vitais de teste. Certos objetos pode ser vitais para o seu sucesso. Não destrua aparelhos de teste. Aparelhos de ensaio Vital destruído. (...) Não por culpa do Centro de Enriquecimento, você conseguiu prender-se nesta sala. Uma saída de emergência será aberta em três, dois, um...

⁶⁹ Sabia que você pode doar um ou todos os seus órgãos vitais para o fundo de autoestima da *Aperture Science* para meninas? É verdade!

androids. *The Enrichment Center apologizes for the inconvenience and wishes you the best of luck.*"⁷⁰. Assim que a porta é aberta, os **Turrets** já aparecem na sala atirando.

Figura 21: Sala 16 e um turret



Fonte: Captura da autora.

Estes possuem voz infantil e são bastante hostis. Também nesta câmara se encontram resquícios de que mais alguém havia passado por ali, pois existem marcas de mãos em paredes, e uma **sala secreta** escondida atrás de alguns cubos. Na sala aparecem marcas típicas de contagem de dias, avisos de que o bolo é mentira e desenhos dos *turrets*.

Figura 22: Sala secreta da sala 16



Fonte: Captura da autora.

⁷⁰ Devido à manutenção programada obrigatória, a sala apropriada para esta sequência de testes está indisponível no momento. Foi substituído por um treinamento de fogo concebido para androides militares. O Centro de Enriquecimento pede desculpas pelo inconveniente e deseja-lhe o máximo de sorte.

Transição 16 - 17

Assim que Chell termina esta etapa, GLaDOS refere-se a ela como sendo um turret. "**Well done, android.** The Enrichment Center once again reminds you that **android** hell is a real place where **you** will be sent at the first sign of defiance." ⁷¹.

Sala 17 – parte 1

Palavras chave:

- ‘Cubo amigo’ [**Weighted Companion Cube**];
- ‘Aviso de perigo’ [**The symptoms most commonly produced**]

Quando Chell entra na sala, GLaDOS fala: "*The Vital Apparatus Vent will deliver a **Weighted Companion Cube** in three, two, one. This Weighted Companion Cube will accompany you through the test chamber. Please take care of it.*" ⁷². Neste momento, Chell toma posse do Cubo Amigo, um cubo que possui um coração em cada uma das faces. A sala tem diferentes ambientes, com bola de energia e botão, momento, elevadores. Durante o trajeto até a sala de testes GLaDOS fala "**The symptoms most commonly produced** by Enrichment Center testing are superstition, perceiving inanimate objects as alive, and hallucinations. The Enrichment Center reminds you that the Weighted Companion Cube will never threaten to stab you and, in fact, cannot speak." Quando Chell chega à sala, GLaDOS repete: "*The Enrichment Center reminds you that the Weighted Companion Cube will never threaten to stab you and, in fact, cannot speak. In the event that the weighted companion cube does speak, the Enrichment Center urges you to disregard its advice.*" ⁷³. O cubo serve, assim como os demais cubos, para Chell passar nos testes.

⁷¹ Muito bem, androide. O Centro de Enriquecimento mais uma vez lembra que o inferno androide é um lugar real, onde você será enviado ao primeiro sinal de desafio.

⁷² O Aparelho Vital de Vento vai entregar um Cubo Amigo em três, dois, um. Este Cubo Amigo irá acompanhá-lo através da câmara de teste. Por favor, cuide dele.

⁷³ Os sintomas mais comumente produzidos por testes do Centro de Enriquecimento são superstição, perceber objetos inanimados como vivos, e alucinações. O Centro de Enriquecimento lembra que o Cubo Amigo nunca vai ameaçar a apunhalá-lo e, de fato, ele não falar. (...) O Centro de Enriquecimento lembra que o Cubo Amigo nunca vai ameaçar a apunhalá-lo e, de fato, ele não fala. No caso em que o cubo companheiro falar, o Centro de Enriquecimento alerta você a ignorar seus conselhos.

Em meio aos testes, Chell encontra uma sala secreta com fotos em que o cubo amigo aparece no lugar do rosto de pessoas, desenhos de corações e manuscritos nas paredes que falam de alucinações com o cubo e sobre o bolo. No chão da sala estão diversas câmeras de vigilância abandonadas. GLaDOs não fala com Chell enquanto ela está nesta sala, o que sugere que as câmeras desta área foram desativadas por quem escreveu nas paredes.

Figura 23: Sala secreta da sala 17



Fonte: Captura da autora.

Sala 17 – parte 2

Palavras chave:

- ‘Falha técnica’ [*subject on record*];
- ‘Instrução’ [*unfortunately*]; [*must be euthanized*];
- ‘Cumprimento’ [*you did it*]; [*Congratulations*];

Quando Chell termina os testes, GLaDOS desaponta Chell: "**You did it!** *The Weighted Companion Cube certainly brought you good luck. However, it cannot accompany you for the rest of the test and, **unfortunately, must be euthanized.** Please escort your Companion Cube to the Aperture Science Emergency Intelligence Incinerator*". Chell finaliza o teste, incinerando o cubo e GLaDO's diz: "You euthanized your faithful Companion Cube more quickly than any test {*subject*

on record}. **Congratulations.**"⁷⁴.

Figura 24: O incinerador da sala 17



Fonte: Captura da autora.

Sala 18

Palavras chave:

- 'Ameaça' [*you will be baked*]
- 'Instrução' [*may be dangerous*];
- 'Cumprimento' [*Well done*];

Assim que Chell entra na sala, GLaDOS diz: *"The experiment is nearing its conclusion. The Enrichment Center is required to remind you that **you will be baked**, and then there will be cake."*⁷⁵. Esta sala possui elevadores, portas acionadas por botões, bola de energia, cubo e botão, tóxico eletrificado e diversas passagens de momento.

Transição 18 - 19

GLaDOS fala: *"**Well done!** Be advised that the next test requires exposure to*

⁷⁴ Você conseguiu! O Cubo Amigo certamente trouxe-lhe boa sorte. No entanto, ele não pode acompanhá-lo para o resto do ensaio e, infelizmente, têm de ser submetidos a eutanásia. Por favor, acompanhe o seu Cubo Amigo para o Incinerador de Inteligência de Emergência. (...) Você sacrificados seu fiel Cubo Amigo mais rapidamente do que qualquer teste {objeto} no registro. Parabéns.

⁷⁵ O experimento está chegando a sua conclusão. O Centro de Enriquecimento é obrigado a lembrá-lo de que você será cozido, e em seguida, haverá bolo.

uninsulated electrical parts that **may be dangerous** under certain conditions. For more information, please attend an Enrichment Center Electrical Safety seminar." ⁷⁶.

Figura 25: Sala 18



Fonte: Captura da autora.

Sala 19

Palavras chave:

- 'Instrução' [*you will drop the Device*]; [*Place the device on the ground*]; [*Go back*]; [*Come back*]; [*Turn back*];
- Cumprimento [*we're all impressed*]; [*Congratulations*]; [*Goodbye*];
- 'Falha técnica' [*garbled*]
- 'Mentira' [*We are throwing a party*]; [*collect you for your party*]; [*For your cake*]; [*Somebody cut the cake*]; [*you should just lie down in front of a rocket*]; [*going to be a party for you*]
- 'Perda de controle' [*Hello? Where are you*]; [*What are you doing*]; [*Is anyone there*]; [*I am being serious now*];
- 'Acusação' [*You're not a good person*]; [*This is your fault*];
- 'Ameaça' [*I'm going to kill you*]; [*This is your last chance*];
- 'Deboche' [*We are pleased*]; [*We are very, very happy for your success*]; [*your tremendous success*];

⁷⁶ Muito bem! Esteja ciente de que o próximo teste exige a exposição a componentes elétricos não isolados, que podem ser perigosos em certas condições. Para mais informações, por favor, comparecer ao Seminário de Segurança Elétrica do Centro de Enriquecimento.

O teste é composto por elevadores, bola de energia, botões para acionar portas. GLaDOS fala no início: "*Welcome to the final test! When you are done, **you will drop the Device** in the equipment recovery annex. Enrichment Center regulations require both hands to be empty before any cake-- [garbled]*" Quando chega a um dos elevadores horizontais, Chell é levada para um lugar onde aparentemente ela receberá o tão falado bolo. Porém, ao virar uma esquina, o que se encontra é um incinerador e GLaDOS, ironicamente, diz: "**Congratulations!** *The test is now over. All Aperture technologies remain safely operational up to 4000 degrees Kelvin. Rest assured that there is absolutely no chance of a dangerous equipment malfunction prior to your victory candescence. Thank you for participating in this Aperture Science computer-aided enrichment activity. Goodbye.*"⁷⁷.

Figura 26: O incinerador da sala 19-1



Fonte: Captura da autora.

Porém, GLaDOS é surpreendida com a reação do jogador, que escapa do incinerador e se dirige para uma área externa à prevista para a realização dos testes: "*What are you doing? Stop it! I... I... **We are pleased** that you made it through the final challenge where we pretended we were going to murder you. **We***

⁷⁷ Bem-vindo ao teste final! Quando você estiver pronto, você vai largar o dispositivo no anexo de recuperação de equipamentos. Regulamentos do Centro de Enriquecimento exigem que as duas mãos para estejam vazias antes de qualquer bolo. (...) Parabéns! O teste acabou. Todas as tecnologias *Aperture* permanecem com segurança operacional até 4000 graus Kelvin. Tenha certeza de que não há absolutamente nenhuma chance de um mau funcionamento do equipamento perigoso antes de sua incandescente vitória. Agradecemos a sua participação nesta atividade de enriquecimento *Aperture Science Computer-aided*. Adeus

are very, very happy for your success. We are throwing a party in honor of your tremendous success. Chell entra nos bastidores do jogo, onde o ambiente já é bem diferente. Neste momento GLaDOS diz: *Place the device on the ground, then lie on your stomach with your arms at your sides. A party associate will arrive shortly to collect you for your party. Make no further attempt to leave the testing area. Assume the party escort submission position or you will miss the party.*" ⁷⁸.

Conforme avança pela área externa às salas de teste, os bastidores da Aperture Science, Chell encontra um grande labirinto com partes quebradiças, além de *Turrets*. Os diálogos de GLaDOS variam conforme as ações tomadas pelo jogador, e são eles:

"Hello? Where are you? I know you're there. I can feel you here". Chell segue tentando encontrar a saída no ambiente dos bastidores, e GLaDOS procede com os diálogos: *"What are you doing? You haven't escaped, you know. You're not even going the right way. Hello? Is anyone there? Okay. The test is over now. You win. Go back to the recovery annex. For your cake. It was a fun test and we're all impressed at how much you won. The test is over. Come back... Uh oh. Somebody cut the cake. I told them to wait for you, but they did it anyway. There is still some left, though, if you hurry back. You're not even going the right way. Where do you think you're going? Because I don't think you're going where you think you're going. Hello? Didn't we have some fun, though? Remember when the platform was sliding into the fire pit and I said 'Goodbye' and you were like [no way] and then I was all 'we pretended we were going to murder you'? That was great! Is anyone there? You really shouldn't be here. This isn't safe for you. It's not too late for you to turn back. I'm not angry. Just go back to the testing area. I feel sorry for you, really, because you're not even in the right place. You should have turned left before. It's funny, actually, when you think about it. Someday we'll remember this and laugh. and laugh. and laugh. Oh boy. Well. You may as well come on back."* ⁷⁹.

⁷⁸ O que você está fazendo? Pare com isso! Eu ... eu ... Estamos satisfeitos que você fez isso através do desafio final, onde fingimos que estávamos indo para matá-lo. Estamos muito, muito feliz por seu sucesso. Estamos dando uma festa em homenagem ao seu enorme sucesso. (...) Coloque o aparelho no chão, em seguida, deite de barriga para baixo com os braços ao longo do corpo. Um associado vai chegar em breve para buscar você para a sua festa. Não faça nova tentativa de deixar a área de teste. Assuma a posição de submissão ou você vai perder a festa.

⁷⁹ Olá? Onde você está? Eu sei que você está aí. Eu posso sentir você aqui. (...) O que você está

Chell encontra *turrets* em uma das salas dos bastidores, precisa derrotá-los. Em seguida GLaDOs fala: "**You're not a good person.** You know that, right? Good people don't end up here. Can you hear me?" ; "**This is your fault.** It didn't have to be like this. I'm not kidding now. **Turn back** or I will kill you. **I'm going to kill you, and all the cake is gone.** You don't even care. Do you? **This is your last chance.**"⁸⁰. Durante este trajeto encontra mais *turrets* pela frente.

Sala 19 – parte 2

Palavras chave:

- 'Glados' [o jogador pode finalmente ver GLaDOS]
- 'Mentira' [you should just lie down in front of a rocket]; [going to be a party for you]
- 'Perda de controle' [stuff it back into me]; [It isn't yours. So leave it alone]; [You are kidding me]; [Rrr, I hate you]
- 'Ameaça' [I have your brain scanned]; [I'm going to delete your backup; you're dead]; [Because you'll be dead]; [You, on the other hand, are going to find its deadliness a lot less funny]; [Survival? Well then, the last thing you want to do is hurt me]; [you're dead]; [up in case something terrible happens to you]
- 'Acusação' [your violent behavior]; [you murdered him]; [don't have any]

fazendo? Você não escapará você sabe. Você não está mesmo indo no caminho certo. Olá? Tem alguém aí? Ok O teste é mais agora Você ganha Volte para o anexo de recuperação para o seu bolo. Foi um teste divertido e todos nós estamos impressionados com o quanto você ganhou; o teste é sobre voltar... Uh oh. Alguém cortou o bolo. Avisei para esperar por você, mas eles fizeram isso de qualquer maneira. Há ainda uma saída, porém você tem de correr de volta. Você não está mesmo indo no caminho certo. Onde você pensa que vai? Porque eu não acho que você está indo para onde você acha que você está indo. Olá? Não temos um pouco de diversão? Lembra quando a plataforma foi deslizando na fogueira e eu disse 'adeus' e você era como [de jeito nenhum] e depois fingimos que estávamos querendo matá-lo? Isso foi ótimo! Tem alguém aí? Você realmente não deveria estar aqui. Isto não é seguro para você. Ainda não é tarde demais para você voltar. Eu não estou zangada. Basta voltar para a área de teste. Eu sinto muito por você, realmente, porque você não está mesmo no lugar certo. Deveria ter saído antes. É engraçado, na verdade, quando você pensa sobre isso. Algum dia nós vamos lembrar-nos disso e rir. E rir. E rir. Oh garota. Bem. Você também poderá voltar.

⁸⁰ Você não é uma boa pessoa. Você sabe disso, não é? Boas pessoas não acabam aqui. Você pode me ouvir? A culpa é sua. Ele não tem que ser assim. Eu não estou brincando agora. Volte ou eu vou te matar. Eu vou matar você, e tudo o bolo desaparecerá. Você nem se importa. Ou se importa? Esta é sua última chance.

other friends]; [*how unlikable you are*]; [*Unlikable. Liked by no one. A bitter, unlikable loner whose passing shall not be mourned*]; [*You've been wrong*]; [*You're not smart. You're not a scientist. You're not a doctor. You're not even a full-time employee. Where did your life go so wrong?*]; [*Rrr, I hate you*];

- 'Deboche' [*it's not deadly at all. To me*]; [*Who's gonna make the cake when I'm gone?*]; [*Good job on that, by the way*]; [*Maybe you should marry that thing since you love it so much*]; [*your best friend the companion cube*]; [*you've managed to break so far is my heart*];

Chell chega a uma sala dos bastidores onde se pode finalmente ver GLaDOS, que é uma enorme máquina, desengonçada, cheia de fios e telas de vídeo. Está suspensa no teto. Chell precisa destruí-la, jogando três de suas partes (*Personality Cores*) num incinerador. Estes núcleos, de forma esférica, são chamadas de Núcleo Central (*Central Core*), Núcleo da Moralidade (*Morality Core*) e Núcleo da Curiosidade (*Curiosity Core*).

Figura 27: Chell encontra GLaDOS na sala 19-2



Fonte: Captura da autora.

Os diálogos de GLaDOS são: *"Well, you found me. Congratulations. Was it worth it? Because despite **your violent behavior**, the only thing **you've managed to break so far is my heart**. Maybe you could settle for that and we'll just call it a day. I guess we both know that isn't going to happen. You chose this path. Now I*

*have a surprise for you. Deploying surprise in five, four...Time out for a second."*⁸¹.

Quando Chell toma a primeira parte de GLaDOS: *"That wasn't supposed to happen. Do you see that thing that fell out of me? What is that? It's not the surprise... I've never seen it before. Never mind. It's a mystery I'll solve later... By myself... **Because you'll be dead.*** Quando Chell leva o Núcleo da Personalidade para o incinerador, GLaDOS reage dizendo: *"Where are you taking that thing? I wouldn't bother with that thing. My guess is that touching it will just make your life even worse somehow. I don't want to tell you your business, but if it were me, I'd leave that thing alone. Do you think I am trying to trick you with reverse psychology? I mean, seriously now. Okay fine: **DO touch it. Pick it up and just... stuff it back into me.** Let's be honest: Neither one of us knows what that thing does. Just put it in the corner, and I'll deal with it later. That thing is probably some kind of raw sewage container. Go ahead and rub your face all over it. **Maybe you should marry that thing since you love it so much.** Do you want to marry it? WELL I WON'T LET YOU. How does that feel? Have I lied to you? I mean in this room. Trust me, leave that thing alone. I am being serious now. That crazy thing is not part of any test protocol. Just **ignore that thing and stand still.** Think about it: If that thing is important, why don't I know about it? Are you even listening to me? I'll tell you what that thing isn't: **It isn't yours. So leave it alone.**"*⁸².

⁸¹ Bem, você me achou. Parabéns. Valeu a pena? Porque apesar de seu comportamento violento, a única coisa que você conseguiu quebrar até agora é o meu coração. Talvez você possa se contentar com isso e nós vamos chamá-lo um dia. Eu acho que nós dois sabemos que não vai acontecer. Você escolheu este caminho. Agora eu tenho uma surpresa para você. A implantação de surpresa em cinco, quatro... Tempo esgotado por um segundo.

⁸² Isso não era para acontecer. Você vê que a coisa que caiu fora de mim? O que é isso? Não é a surpresa... Eu nunca vi isso antes. Não se preocupe. É um mistério que eu vou resolver depois... Por mim... Porque você vai estar morta. (...) Onde você está tomando essa coisa? Eu não me preocupei com isso. Meu palpite é que tocá-lo só vai fazer a sua vida de alguma forma ainda pior. Eu não quero dizer-lhe o seu negócio, mas se fosse comigo, eu deixaria essa coisa sozinho. Você acha que eu estou tentando enganá-lo com a psicologia reversa? Quero dizer, sério agora. Ok bem: NÃO toque. Busque-o... Coloque-o de volta para mim. Vamos ser honestos: Nenhum de nós sabe o que essa coisa faz. Basta colocá-lo no canto, e eu vou lidar com isso mais tarde. Essa coisa é, provavelmente, algum tipo de recipiente esgoto bruto. Vá em frente e esfregue seu rosto por toda parte. Talvez você deva se casar com aquela coisa já que você gosta tanto. Você quer se casar com ela? BEM, EU NÃO VOU DEIXAR VOCÊ. Como se sente? Eu menti para você? Quero dizer nesta sala. Confie em mim, deixe essa coisa sozinha. Estou falando sério agora. Que coisa louca não faz parte de qualquer protocolo de teste. Apenas ignore essa coisa e ficar parado. Pense nisso: Se essa coisa é importante, por que eu não sei sobre isso? Você está me ouvindo? Eu vou te dizer o que essa coisa não é: não é seu. Então, deixe-a sozinha.

Chell incinera esta parte e GLaDOS se surpreende: *"You are kidding me. Did you just stuff that Aperture Science Thing We Don't Know What It Does into an Aperture Science Emergency Intelligence Incinerator? That has got to be the dumbest thing that-whoah. Whoah, whoah, whoah."*⁸³.

Figura 28: Chell com um dos núcleos de GLaDOS



Fonte: Captura da autora

A voz de GLaDOS fica alterada, torna-se mais sedutora e menos computadorizada: *"Good news: I figured out what that thing you just incinerated did. It was a morality core they installed after I flooded the Enrichment Center with a deadly neurotoxin to make me stop flooding the Enrichment Center with a deadly neurotoxin. So get comfortable while I warm up the neurotoxin emitters. Huh. That core may have had some ancillary responsibilities. I can't shut off the turret defenses. Oh well. If you want my advice, **you should just lie down in front of a rocket**. Trust me, it'll be a lot less painful than the neurotoxin. All right, keep doing whatever it is you think you're doing. Killing you and giving you good advice aren't mutually exclusive. The rocket really is the way to go."*⁸⁴.

⁸³ Você está brincando comigo. Você acabou de colocar esta Coisa Que Não Se Sabe O Que Faz da Aperture Science no Incinerador de Emergência de Inteligência da Aperture Science? Isso tem que ser a coisa mais estúpida que-whoah. Uau, whoah, whoah.

⁸⁴ Boa notícia: eu descobri o que aquela coisa que você incinerou faz. Era o Núcleo da Moralidade que eles instalaram, depois inundaram o Centro de Enriquecimento com uma neurotoxina mortal para me fazer parar de inundar o Centro de Enriquecimento com uma neurotoxina mortal. Então, fique à vontade, enquanto eu aquecer os emissores neurotoxina. Huh. Esse núcleo pode ter tido algumas responsabilidades acessórias. Eu não posso desligar os *turrets* defensores. Ah bem. Se

Na segunda parte que é incinerada, GLaDOS diz: *"You think you're doing some damage? Two plus two is... ten. IN BASE FOUR! I'M FINE! I let you survive this long because I was curious about your behavior. Well, you've managed to destroy that part of me Unfortunately, as much as I'd love to now, I can't get the neurotoxin into your head any faster. I'd just like to point out that you were given every opportunity to succeed. There was even going to be a party for you. A big party that all your friends were invited to. I invited your best friend the companion cube. Of course, he couldn't come because you murdered him. All your other friends couldn't come either because you don't have any other friends. Because of how unlikable you are. It says so right here in your personnel file: Unlikable. Liked by no one. A bitter, unlikable loner whose passing shall not be mourned. Shall not be mourned. That's exactly what it says. Very formal. Very official. It also says you were adopted. So that's funny, too. Speaking of curiosity, you're curious about what happens after you die, right? Guess what: I know. You're going to find out first hand before I finish explaining it, though, so I won't bother. Here's a hint: you're gonna want to pack as much living as you can into the next couple of minutes."*⁸⁵ .

Finalmente, driblando todas as críticas e mentiras de GLaDOS, Chell consegue pegar e incinerar a terceira parte. GLaDOS então diz: *"Neurotoxin...*

você quer o meu conselho, você deve apenas deitar-se na frente de um foguete. Confie em mim, vai ser muito menos doloroso do que a neurotoxina. Tudo bem, continuar fazendo tudo o que você pensa que está fazendo. Matando o e dando-lhe bons conselhos não são mutuamente exclusivas. O foguete é realmente o caminho a percorrer.

⁸⁵ Você acha que está fazendo algum dano? Dois mais dois é... dez. NA BASE DE QUATRO! Eu estou bem! Eu deixei você sobreviver a este tempo porque eu estava curioso sobre o seu comportamento. Bem, você conseguiu destruir essa minha parte. Infelizmente, por mais que eu adoraria agora, eu não posso colocar a neurotoxina em sua cabeça mais rapidamente. Eu só gostaria de apontar que lhe foram dadas todas as oportunidades para ter sucesso. Não foi mesmo vai ser uma festa para você. Uma grande festa que todos os seus amigos foram convidados. Eu convidei o seu melhor amigo, o Cubo Amigo. É claro que ele não poderia vir porque você matou. Todos os seus outros amigos não puderam vir ou porque você não tem outros amigos. Porque da forma como você é desagradável. É o que diz aqui no seu arquivo pessoal: desagradável. Aprovado por ninguém. Um solitário desagradável amargo cuja morte não deve ser lamentada. Não deve ser lamentado. Isso é exatamente o que diz. Muito formal. Muito oficial. Ele também diz que você foi adotado. Então, isso é engraçado, também. Falando de curiosidade, você está curioso sobre o que acontece depois que você morre, certo? Adivinha o quê: Eu sei Você vai descobrir em primeira mão antes de eu terminar de explicar, embora, por isso não vou incomodar Aqui vai uma dica: Você vai querer embalar tanta vida como você pode no próximo par de minutos.

*[cough] [cough] So deadly... [cough] Choking... [laughter] I'm kidding! When I said deadly neurotoxin, the 'deadly' was in massive sarcasm quotes. I could take a bath in the stuff, put it on cereal, rub it right into my eyes. Honestly, **it's not deadly at all. To me. You, on the other hand, are going to find its deadliness a lot less funny. Who's gonna make the cake when I'm gone?** You? Look, you're wasting your time. And, believe me, you don't have a whole lot left to waste. What's your point, anyway? **Survival? Well then, the last thing you want to do is hurt me. I have your brain scanned and permanently backed up in case something terrible happens to you, which it's just about to. Don't believe me? Here, I'll put you on: [Hellooo!] That's you! That's how dumb you sound. You've been wrong about every single thing you've ever done, including this thing. You're not smart. You're not a scientist. You're not a doctor. You're not even a full-time employee. Where did your life go so wrong?Rrr, I hate you.** Are you trying to escape? [chuckle] Things have changed since the last time you left the building. What's going on out there will make you wish you were back in here. I have an infinite capacity for knowledge, and even I'm not sure what's going on outside. All I know is I'm the only thing standing between us and them. Well, I was. Unless you have a plan for building some supercomputer parts in a big hurry, this place isn't going to be safe much longer. **Good job on that, by the way**".⁸⁶.*

GLaDOs parece estar **desesperada**, e sua voz volta a ser robótica: *"Sarcasm sphere self-test complete. Stop squirming and die like an adult or **I'm going to delete your backup.** STOP! Okay, enough. I deleted it. No matter what*

⁸⁶ Você acha que está fazendo algum dano? Dois mais dois é ... dez. NA BASE DE QUATRO! Eu estou bem! Eu deixei você sobreviver a este tempo porque eu estava curioso sobre o seu comportamento. Bem, você conseguiu destruir essa parte de mim. Infelizmente, por mais que eu adoraria agora, eu não posso chegar a neurotoxina em sua cabeça mais rápido. Eu só gostaria de apontar que lhe foram dadas todas as oportunidades para ter sucesso. Não foi mesmo vai ser uma festa para você. Uma grande festa que todos os seus amigos foram convidados a... Eu convidei o seu melhor amigo, o Cubo Amigo. É claro que ele não poderia vir porque você matou. Todos os seus outros amigos não puderam vir ou porque você não tem outros amigos. Porque da forma como você é desagradável... É o que diz aqui no seu arquivo pessoal: desagradável. Aprovado por ninguém. Um, solitário desagradável amargo cuja morte não deve ser lamentada. 'Não deve ser lamentado. Isso é exatamente o que diz. Muito formal. Muito oficial. Ele também diz que você foi adotado. Então, isso é engraçado, também. Falando de curiosidade, você está curioso sobre o que acontece depois que você morre, certo? Adivinha o quê: Eu sei. Você vai descobrir em primeira mão antes de eu terminar de explicar, embora, por isso não vou incomodar. Aqui vai uma dica:.. Você vai querer embalar tanta vida como você pode no próximo par de minutos.

*happens now, **you're dead**. You're still shuffling around a little, but believe me you're dead. The part of you that could have survived indefinitely is gone. I just struck you from the permanent record. Your entire life has been a mathematical error. A mathematical error I'm about to correct."*⁸⁷.

Ao final, Chell destrói GLaDOS por completo, conseguindo sua liberdade.

6.3 ESTRATÉGIA NARRATIVA DO JOGO PORTAL

Percebe-se que, pelas palavras-chave atribuídas nas 19 salas do game Portal, existe uma lógica na narrativa. Para compreendê-la, optou-se por elaborar um quadro contendo as salas e as palavras chave, de acordo com a decupagem elaborada para este trabalho.

Quadro 1: Palavras-chave por sala

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-1	17-2	18	19-1	19-2	
Acusação																							
Ameaça																							
Aviso de perigo																							
Cumprimento																							
Deboche																							
Falha técnica																							
Incentivo																							
Mentira																							
Instrução																							
Perda de controle																							
Personagens																							

Fonte: elaboração da autora.

O quadro elaborado com palavras-chaves parece indicar três momentos do jogo: Um primeiro momento que possui uma variedade menor de palavras-chave que parecem se repetir com frequência; um segundo momento com um número

⁸⁷ Autoteste da esfera Sarcasmo completo. Pare de se contorcer e morrer como um adulto ou eu vou excluir seu backup. PARE! Ok, chega. Eu apaguei. Não importa o que acontece agora, você está morto. Você ainda está arrastando em torno de um pouco, mas eu acredito que você está morto. A parte de você que poderia ter sobrevivido indefinidamente se foi. Eu só golpeio a partir do registro permanente. Toda a sua vida tem sido um erro matemático. Um erro matemático que estou prestes a corrigir.

maior de diferentes palavras-chave que aparecem de forma mais indefinida e um terceiro momento em que a variedade se torna ainda mais acentuada.

Percebe-se, através do desenho formado no presente quadro, que as salas iniciais possuem uma sequência narrativa que se repete até praticamente a metade do jogo (Sala 10). Em todas essas salas, GLaDOS cumprimenta Chell por seu desempenho, no que parece ser uma forma planejada de incentivo. As demais manifestações de GLaDOS nessas salas seguem alguns padrões. No início da sequência, encontram-se mais instruções. Nota-se também a existência de duas sequências de ameaça numa sala e deboche na seguinte (Salas 2, 3, 4, 5 e 6), o que leva o jogador a esperar a manutenção do padrão na Sala 7. No entanto, isso não se realiza, o que a narrativa sugere que seria relacionado à falha técnica que ocorre na sala 6. O estranhamento da quebra de padrão é intensificado pela combinação de deboche e incentivo na Sala 8, que será 'resolvido' na Sala 9, onde o jogador encontra apenas as instruções e deboche. As falhas técnicas, que haviam se apresentado no início e no meio dessa primeira sequência, constituem a 'zona de passagem', pois estão presentes nas Salas 10, 11 e 12 (na primeira, acompanhada de cumprimentos, como vinha sendo padrão no jogo, na segunda, sem instruções, mas com um aviso de perigo e na terceira apenas a falha técnica).

Após essa transição, nas Salas 13 a 16, o jogador se depara com deboche: apenas deboche na primeira, deboche e cumprimentos na segunda, deboche e instruções na terceira e apenas deboche na quarta. Essas 4 salas marcam então uma sequência em si mesmas. Na última sala dessa sequência aparecem pela primeira vez os *turrets*, que são uma ameaça direta ao jogador (até o surgimento dos *turrets* ele havia encontrado perigos estáticos, que dependiam de seu desempenho, os *turrets* vão atacá-lo deliberadamente)

A sala seguinte à dos *Turrets* (Sala 17) é melhor entendida em duas partes que, embora vinculadas, têm características diferentes. Na primeira parte da Sala 17, ou seja, imediatamente após o aparecimento de uma ameaça explícita e ativa (os *turrets*), o jogador encontra o Cubo Amigo, que GLaDOS apresenta também como uma ameaça, no caso, de perigo psicológico

Na segunda parte da Sala 17 e na Sala 18 o jogador encontra o padrão anterior do jogo: instruções, cumprimento e falha técnica (Sala 17), ameaça e cumprimentos (Sala 18). A ameaça, no entanto, é terminal, ou seja, é o que GLaDOS apresenta como final do jogo.

Na sequência final (Salas 19-1 e 19-2), Chell não está mais seguindo as regras do jogo. Por isso mesmo, a relação entre ela e GLaDOS se altera e a quantidade de tipos de manifestação aumenta. A narrativa atinge um ponto de máxima tensão, o que pode ser percebido pelo aumento na variedade de tipos de manifestação por parte do GLaDOs. A Sala 19-1 ainda apresenta cumprimentos e instruções, mas na Sala 19-2 GLaDOS abandona a tentativa de fazer Chell "voltar a jogar". Nessas duas salas aparecem pela primeira vez tipos de manifestação mais violentas por parte de GLaDOs, como acusações, perda de controle.

7 TAGUEAMENTO

A narrativa do jogo Portal é totalmente conduzida pela relação da NPC GLaDOS com a PC Chell, que é jogada em primeira pessoa. Sem as manifestações de GLaDOS, o jogador encontraria em Portal um jogo de quebra-cabeças, com salas com desafios sucessivos a serem vencidos. Por isso, é possível dizer que a narrativa de Portal é centralizada nas manifestações da personagem GLaDOS, que é um NPC. Entendeu-se que seria possível verificar que tipo de relação ou reação emocional os jogadores estabelecem com a estória do jogo, que, no caso de Portal, é a relação com o personagem do tipo NPC. Para isso, foi realizado umagueamento das etapas do jogo, organizado conforme as salas percorridas. Como já foi descrito na Metodologia, solicitou-se a quatro membros do Grupo de Pesquisa LAD-UFRGS que jogassem o jogo e classificassem cada sala de acordo com uma ou mais palavras que designem o sentimento encontrado naquele momento do jogo. Como um experimento piloto, para teste das definições, a pesquisadora realizou o tagueamento antes de enviar o material aos colaboradores. Isso permitiu a realização de ajustes que minimizaram as chances de erro.

Para evitar dispersão de respostas e o uso de palavras diferentes para designar a mesma coisa, o que tornaria a análise posterior impossível, foi preciso oferecer aos avaliadores opções pré-definidas para o tagueamento. Essas opções obedeceram as indicações da bibliografia já revisada no subcapítulo sobre emoção, seguindo as classificações propostas pelos autores (Pittermann et al 2010 e Palmer 2004), com relação aos tipos de sentimentos. Percebe-se que a mais pertinente para o caso do jogo é o que os autores denominam com a palavra emoção, pois possui duração de tempo mais curto. O humor, na concepção de Palmer (2004), tem duração de médio prazo. Assim concebido, ele não seria relevante para esta análise, pois ele sofre influências externas ao jogo que não é possível conhecer. Optou-se por limitar este número a um total de 5 opções, possibilitando ao jogador escolher entre as mais agressivas e as mais amenas. Portanto, foram selecionados os seguintes tipos de emoção encontrados na literatura e também no jogo (Pittermann et al 2010):

- **Angústia,**
- **Raiva,**

- **Confiança,**
- **Desconfiança;**
- **Alívio.**

Junto à lista de opções de emoção, foram colocadas opções de Conteúdo e Tom, remetendo o primeiro à situação em que o jogador se encontrava no jogo e, o segundo, ao tom de voz que a personagem GLaDOs utilizava naquele momento. Tanto para o Conteúdo quanto para o Tom elegeu-se uma lista de cinco opções que o jogador poderia escolher na hora do jogo. Esta lista foi feita com base nos conteúdos pronunciados e nas entonações utilizadas pela personagem GLaDOs durante o jogo.

O procedimento para o tagging se deu através de um documento enviado por e-mail pela pesquisadora para os jogadores. Neste documento constaram as instruções para o preenchimento, as tags e em seguida as diferentes salas de teste. Cada sala de teste era identificada com o número da sala, seguido por uma imagem da mesma, sem qualquer tipo de descrição ou comentário sobre o que viria a acontecer nesta sala. Abaixo da imagem seguiam dois quadros para preenchimento das tags: um com tags para a respectiva sala de testes do jogo e outro para o momento de transição entre uma sala e outra. Esta mesma sequência para as salas foi repetida da sala 0 até a sala 19. Este documento foi enviado via email, porém houve uma conversa prévia com cada um para obter o aceite em participar da pesquisa. Uma cópia do documento recebido pelos participantes pode ser vista no Apêndice A.

No documento enviado havia um quadro com as 3 (três) categorias (Conteúdo, Tom e Emoção) contendo cada uma de 5 (cinco) opções de tags .

Quadro 2: Opções de tags por categoria

Conteúdo	Tom	Emoção
Elogio	Sério	Angústia
Confuso	Sincero	Confiança
Surpresa	Irônico	Desconfiança
Instrução	Desesperado	Alívio
Desafio	Neutro	Raiva

Fonte: Documento elaborado pela autora

Os quadros para o tagging foram divididos em partes de sala do jogo e

partes de transição entre uma sala e outra, conforme o exemplo abaixo.

Quadro 3: Quadro disponibilizado para o tagging dos jogadores.

Conteúdo	Tom	Emoção

Fonte: Documento elaborado pela autora

O jogador, ao final de cada etapa, escolheu as tags que considerava mais apropriadas para cada categoria e preencheu os espaços em branco dos quadros, conforme instruções enviadas no documento do tagging. O processo de análise do tagging foi feito em diversas etapas. Inicialmente as tags foram transcritas para planilhas de arquivo Excel (Microsoft Excel 2007), mantendo-se a separação por salas e zonas de transição. Cada jogador teve suas tags identificadas por uma cor diferente. Os resultados obtidos foram sintetizados em uma única e reorganizadas em quatro planilhas: uma contemplando todas as categorias e seus taggings; e outras três contendo apenas uma categoria e respectivos taggings. Todas as planilhas estão apresentadas no Apêndice B.

Observou-se que houve diferença entre os resultados formados por cada jogador. Isso ficava mais visível quando as planilhas eram organizadas em desenhos semelhantes a partituras musicais (resultado da opção por cinco itens, que se transformavam nas 5 linhas de um pentagrama). Desta forma, decidiu-se por experimentar formas de encontrar pontos em comum entre o tagging, como sobrepor as linhas de tagging e criar ícones para cada tag. Os arquivos Excel mostraram-se um tanto limitados para este processo, por este motivo optou-se por um processo vetorial. Inicialmente desenhou-se vetorialmente⁸⁸ uma partitura, onde foram inseridas as tags, seguindo a lógica de cores, porém em forma de bolinhas, para identificar cada jogador. Nesta primeira partitura, foi inserido o resultado completo, contendo quatro pautas, com todas as categorias e respectivas tags. Posteriormente foram feitas as pautas para cada categoria, também com quatro pautas e tendo cada jogador identificado por uma cor diferente.

⁸⁸ O programa vetorial utilizado foi o *Corel Draw X6*.

A segunda etapa deste processo foi verificar as tags em comum. Para isto, foram sobrepostas as pautas e inserida uma transparência nas bolinhas, de forma que se pudesse verificar quais eram comuns entre jogadores. Porém, com a transparência não ficou muito evidente a identificação dos jogadores. Fez-se uma segunda tentativa, colocando, no caso de tags em comum, bolinhas menores em uma mesma linha da pauta. Isso permitiu hierarquizar as tags por frequência de escolha pelos diferentes jogadores. Observou-se que houve salas em que os quatro jogadores marcaram a mesma tag, em todas as categorias, e outras situações em que cada um dos quatro optou por uma tag diferente.

Uma vez que ainda estava difícil visualizar quais as categorias assinaladas pelos jogadores, a terceira etapa foi a elaboração de ícones para identificar as categorias. Os ícones criados foram os seguintes:

Quadro 4: Os 5 (cinco) ícones criados para cada categoria.

Conteúdo	Tom	Emoção
★ Elogio	■ Sério	☹ Angústia
? Confuso	▲ Sincero	😊 Confiança
! Surpresa	⬠ Irônico	😬? Desconfiança
⋮ Instrução	☄ Desesperado	😊 Alívio
⬆ Desafio	● Neutro	😡 Raiva

Fonte: Desenhos da autora

Em seguida foi feita uma tentativa de verificar as tags em comum, desta vez através dos ícones. Foram feitas novas pautas, e inseridos ícones, variando em 4 tamanhos – o menor quando a tag foi marcada apenas por um jogador, aumentando gradativamente à medida que havia mais jogadores marcando a mesma tag.

Quadro 5: Variação do tamanho dos ícones conforme número de jogadores.

Nº de jogadores	Conteúdo	Tom	Emoção
1 jogador	⊙ ★ ⊙ ⊙ ⊙	■ ▲ ● ✨ ●	☹ 😊 😬? 😊 ☹
2 jogadores	⊙ ★ ⊙ ⊙ ⊙	■ ▲ ⬠ ✨ ●	☹ 😊 😬? 😊 ☹
3 jogadores	⊙ ★ ⊙ ⊙ ⊙	■ ▲ ⬠ ✨ ●	☹ 😊 😬? 😊 ☹
4 jogadores	⊙ ★ ⊙ ⊙ ⊙	■ ▲ ⬠ ✨ ●	☹ 😊 😬? 😊 ☹

Fonte: Desenhos da autora

Esta visualização de tagueamento foi a mais adequada, pois assim foi possível observar as diferenças e semelhanças entre os tagueamentos dos quatro jogadores. Os ícones maiores indicavam os tagueamentos convergentes e os menores apontavam as divergências. Nesta etapa também foi elaborada uma pauta geral, com as três categorias e outras três com cada categoria separada.

A quarta etapa foi a de conversação entre as categorias, a fim de verificar coerências entre o conteúdo, o tom e a emoção sentida pelos jogadores. Nesta etapa foram retiradas as tags que apareceram com menor frequência, com objetivo de verificar as tags assinaladas pela maioria dos jogadores. Ou seja, visualmente aparecerão só os ícones que representam três (3) e quatro (4) jogadores. Elaborou-se assim uma partitura para cada categoria de tag, onde todas eram sintetizadas. Após, foi feita uma sobreposição para capturar uma visualização geral da síntese. Percebeu-se que algumas salas ficaram sem o conjunto inteiro das categorias (conteúdo, tom e emoção). Surgiu uma dúvida quanto a manter ou não a síntese de tags nas salas em que não apareceu a tag emoção. Optou-se por manter, pois o interesse da pesquisa está também na relação com a personagem GLaDOs (e consequentemente com a narrativa), além do conteúdo e do tom, que são ditados por ela.

8 RESULTADOS

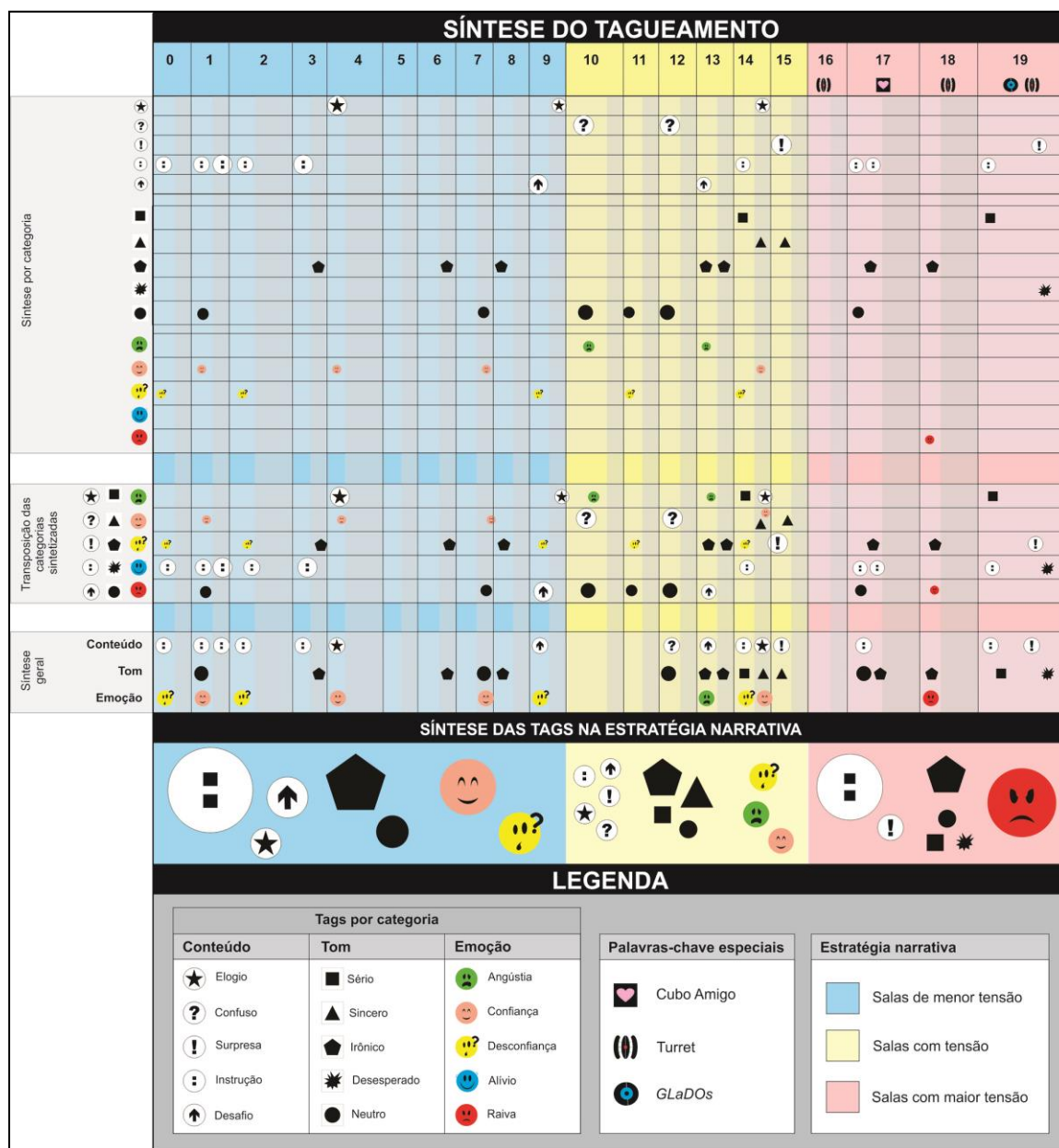
O quadro seguir demonstra a síntese do processo de tagueamento, incluindo também a estratégia narrativa do jogo. A síntese está dividida em três partes:

- a) Síntese por categoria –exibe três partituras, uma de cada categoria, com os ícones das tags mais relevantes de cada sala;
- b) Transposição das categorias sintetizadas – exhibe a junção das três partituras, mostrando a conversação entre as três categorias em cada sala;
- c) Síntese geral – organiza a exibição da conversação das categorias, mostrando onde houve concordância de Conteúdo, Tom e Emoção entre 3 ou 4 jogadores. Esta última será a síntese utilizada na análise.

As três cores de fundo do quadro indicam os três momentos da estratégia narrativa, ou seja, cada cor agrupa um conjunto de salas com elementos em comum da narrativa⁸⁹. Logo abaixo da síntese e do grupo de salas, estão as palavras-chave encontradas no respectivo trecho da narrativa. As palavras-chave que aparecem em tamanho maior são as que mais predominaram no tagueamento. As de tamanho menor, as que menos apareceram. Há também neste quadro ícones que representam os personagens GLaDOs, Cubo Amigo e Turrets, para mostrar em quais salas elas estão presentes.

⁸⁹ Observa-se que a separação entre o *gameplay* e a narrativa é um artifício utilizado neste trabalho, como forma de controlar algumas variáveis de modo a estudar um conjunto específico de aspectos de um fenômeno complexo. Na prática, o que acontece nas salas de teste influencia a relação do jogador com a GLaDOS e vice-versa.

Quadro 6: Síntese do taggingamento



Fonte: Desenhos da autora

A partir deste quadro, é possível perceber o seguinte, em relação ao taggingamento:

- A tag 'Alívio', da categoria Emoção não apareceu em nenhum momento na síntese geral;
- Houve predomínio das seguintes tags na categoria Conteúdo: 'Instrução'; 'Desafio'; 'Surpresa';
- Na categoria Tom predominaram as tags: 'Irônico', 'Neutro'; 'Sério';

d) E na categoria Emoção predominaram as seguintes: Confiança e Desconfiança;

e) Diversas salas possuem apenas uma ou duas tags. Considerou-se para a síntese apenas o aglomerado de três ou mais tags.

Quanto à estratégia narrativa, que está dividida por grupos de salas, observa-se de forma geral o seguinte em relação às tags:

f) Nas salas de menor e maior tensão, houve uma maior variação na escolha das tags por parte dos jogadores. Isto é observado devido ao menor número de tags.

g) Nas salas de tensão intermediária, houve um maior consenso na escolha de tags por parte dos jogadores. Destacam-se 'Desafio' (Conteúdo); 'Sincero' e 'Irônico' (Tom) e 'Desconfiança' (Emoção);

h) Nas salas de menor tensão predominaram as tags 'Instrução' (Conteúdo), 'Irônico' (Tom) e 'Confiança' (Emoção)

i) E nas salas finais, de maior tensão, aparece novamente um conjunto menor de tags, em que predominam 'Instrução' (Conteúdo); 'Irônico' (Tom) e 'Raiva' (Emoção).

j) Raiva aparece como a única tag da categoria Emoção assinalada por mais de três jogadores neste período narrativo.

k) Também no período narrativo de maior tensão, aparece a tag 'Desesperado', da categoria tom.

Percebe-se o fato de os personagens aparecerem somente nas últimas salas, onde a síntese aponta uma concentração de um número menor de tags. Isto indica que a divergência no tagueamento neste momento também foi maior, pois os jogadores tiveram impressões e emoções diferentes nesta etapa do jogo. A emoção que predominou foi a raiva, que esteve presente em praticamente todas as últimas salas e foi marcada por todos os jogadores. As outras emoções apareceram de forma aleatória e bastante esporádica entre os jogadores. Angústia e Desconfiança aparecem em seguida à Raiva. Alívio e Confiança são as que menos apareceram nesta última etapa.

9 DISCUSSÃO

A partir dos resultados encontrados é possível partir para uma discussão sobre os aspectos mais relevantes. Um dado importante a ser abordado para iniciar esta discussão é habilidade versus dificuldade para jogar (Baron, 2012) dos participantes da pesquisa. Todos os 4 (quatro) participantes já haviam jogado anteriormente o jogo *Portal* e, com exceção de uma jogadora, os outros três já eram gamers experientes em jogos em primeira pessoa. Percebeu-se, porém, que, apesar da participação de três jogadores com bastante experiência e um sem grande experiência neste tipo de jogo, houve bastante diferença entre os tagueamentos. Então, fazer um comparativo entre habilidades e dificuldades perderia o sentido no caso do game *Portal*. Durante uma reunião do grupo de pesquisa (posterior à realização dos tagueamentos), dois dos jogadores participantes relataram experiências bastante distintas ao jogar o jogo novamente para esta pesquisa: um deles, o mais experiente, comentou que achou o jogo bastante fácil e associou algumas passagens de suposta tensão a determinados momentos divertidos; o segundo, menos experiente, teve uma opinião contrária; falou que se irritou muito em vários momentos do jogo e que o acha bastante difícil. Desta forma, a discussão abordará os tópicos encontrados nos resultados, comentando um a um e procurando relacioná-los aos momentos do jogo e/ou às teorias abordadas anteriormente neste trabalho.

No resultado a) percebeu-se que, de forma geral e comum entre os jogadores, não houve relevância da emoção Alívio, pois esta não apareceu nos resultados da síntese geral. Isto denota que o jogo causou certa tensão em todos os momentos. Observa-se que, pelo resultado b) o jogo se manteve desafiador, com instruções, desafios e surpresas anunciadas pela personagem GLaDOs. As tags Elogio e Confuso não predominaram neste resultado. Também no resultado c) o jogo parece permanecer tenso, com GLaDOs mostrando-se irônica, séria e por vezes neutra. Não houve predomínio de tom sincero ou desesperado.

O resultado d) demonstra uma interessante oscilação entre momentos de confiança e de desconfiança do jogador em relação à personagem GLaDOs. Percebe-se coerência entre estes primeiros resultados apontados, pois os resultados das categorias Tom e Conteúdo demonstram uma narrativa mais conflitante e tensa durante todo o jogo. Portanto, não faria sentido a tag Alívio

aparecer nos resultados gerais. Da mesma forma, Confiança e Desconfiança fazem parte do conflito e da tensão narrativa, e neste caso percebe-se que fazem relação à teoria de Bahktin (1998) sobre as forças Centrípeta (estabilizadora = confiança) e centrífuga (desestabilizadora = desconfiança) em uma narrativa.

Quanto ao resultado h), observa-se que nas salas de maior e menor conflito os jogadores tiveram uma maior variação de emoções, bem como de tom e conteúdo. Isto traduz a pessoalidade das emoções e da forma como cada jogador interpretou a informação⁹⁰, ou seja, cada indivíduo terá a sua própria emoção em reação a um acontecimento. E também o fato de haver uma grande variação de emoções entre as salas do jogo – e isto ocorreu com todos os jogadores -, está de acordo com o argumento de Pittermann et al (2010), de que as emoções são bastante intensas e de curta duração. Dentro de uma mesma sala pode observar-se que existe uma variação entre as emoções sentidas pelos jogadores, podendo elas oscilarem das mais amenas às mais intensas em segundos.

É interessante observar que no jogo ocorre a existência de ameaças e deboche (Salas 2, 3, 4, 5 e 6), o que leva o jogador a esperar a manutenção do padrão na Sala 7. No entanto, isso não se realiza, o que a narrativa sugere que seria relacionado à falha técnica que ocorre na sala 6. Portanto, a presença do deboche começa a fazer com que todos os cumprimentos de GLaDOs comecem a parecer deboches. E são estes deboches que estabelecem a tensão com GLaDOs desde o início do jogo. As falhas técnicas estabelecem, por sua vez, uma tensão com as salas, e talvez neste momento o jogador poderia ter esperado em um primeiro momento pela ajuda de GLaDOs, mas o que ocorre é o deboche ao invés do auxílio, e só aí o jogador começa a perceber que existe uma outra intenção por parte de GLaDOs. O resultado f), portanto, sugere que este primeiro momento se parece com um tipo de ‘treinamento’ para o jogador se habituar aos testes do jogo.

No Resultado i), quando as salas apresentavam uma tensão intermediária na narrativa, também observa-se uma maior difusão de tags por parte dos jogadores, demonstrando que as salas pareceram mais harmônicas e talvez previsíveis, pois o jogo já havia estabelecido um ritmo e ainda não haviam aparecido os outros

⁹⁰ Um dos jogadores relatou que achou muitos episódios do jogo divertidos, sentindo falta da tag Divertido para a categoria Tom. Já outro jogador relatou que passou grande parte do jogo irritado, não achou graça em nenhuma situação.

personagens.

O resultado J) demonstra que as salas de menor tensão geraram confiança dos jogadores, que, de forma geral, parecem ter se habituado com as instruções e ironias de GLaDOs. O jogo nesta fase realmente parece mais harmônico, sem surpresas e mais previsível. O jogador se habitua com instruções, algumas falas irônicas e cumprimento de testes para passar para a sala seguinte.

Nesta sala final é interessante que se observa uma hegemonia de tags, tanto de interpretação do conteúdo e tom, quanto da emoção causada. Isto está de acordo com Bohnera et al (2007) que argumentam o ambiente à nossa volta possui um significado cultural que é traduzido para a mente como emoção e que isto influencia e forma a construção sociocultural. Ora, o que ocorre nesta etapa do jogo traduz exatamente o que os autores consideram como a formação de um grupo que está vinculado através de seus afetos.

No resultado k), certamente a raiva é a emoção mais intensa. Caso houvesse outras opções como Irritação ou Ódio, talvez alguma outra apareceria. Porém, neste caso, a Raiva traduz todas estas em uma só. De qualquer forma, fica evidente que o jogo chegou a seu ponto crítico na narrativa, criando um sentimento negativo entre jogador e personagem NPC.

Interessante observar que neste resultado i), da mesma forma que o jogador tem um sentimento negativo no resultado k), o NPC também adquire um tom negativo, ficando desesperado à medida que vai se deixando vencer pelo adversário. Um dado importante do jogo e que se encaixa com a reação de GLaDOs é que a PC Chell começa a transgredir as regras do jogo nas salas 19-1 e 19-2, apesar de o jogador estar jogando como deveria.

Observa-se que nesta fase final, a NPC GLaDOs passa a se revelar e deixar clara a sua intenção de matar a PC Chell. Sheldon (2004) defende que o personagem deve ir se revelando gradualmente durante a trama e não de uma só vez. GLaDOs vai dando indícios de sua índole durante diversos episódios do jogo, deixando diversas vezes o jogador em dúvida, até que se revela por completo nos momentos finais. Também há o argumento de Palmer (2004) de que o jogador (no caso do texto original do autor, o leitor) vai juntando referências isoladas sobre o personagem e o remontando em sua mente. No caso de GLaDOs, ela então não só iria se revelando, como também sendo construída pelo jogador em sua mente.

Um fator que abrange todos os tópicos é a forma pela qual GLaDOs se comunica. Toda sua força de influência vem do modo como as coisas são ditas, ou seja, não só de suas palavras, mas também de sua entonação. Retoma-se aqui Propp (1978) que distingue o roteiro da fábula. O roteiro seria somente o texto de GLaDOs, onde todos os seus diálogos poderiam parecer sérios, sem denotar a entonação. Já a fábula, com as entonações, demonstra as intenções de seus diálogos, fazendo o jogador perceber se existe ironia, deboche, sinceridade ou seriedade.

10 CONCLUSÃO

A partir da problemática da caracterização dos NPCs, bem como sua atuação e de seu papel no encadeamento da narrativa, no que tange a interferência das emoções dos jogadores durante um *gameplay*, foi possível elaborar este extenso trabalho de pesquisa. Partiu-se, para tanto, em direção aos objetivos elencados para o desenvolvimento deste trabalho. Como objetivo geral, buscou-se a compreensão da influência dos NPCs sobre as emoções da experiência do jogo, levando em consideração a caracterização, atuação e papel destes personagens durante a narrativa. Como objetivos específicos, procurou-se entender, com base na literatura existente, os papéis dos personagens, tanto PCs como NPCs na construção da narrativa de um jogo. O apoio na bibliografia foi essencial para a compreensão teórica dos tipos de relação afetiva que jogadores poderiam apresentar em relação a um NPC de jogo narrativo. Partiu-se, então, para o estudo de caso, com o qual buscou-se a compreensão das estratégias narrativas do jogo *Portal*, inclusive o papel dos NPCs neste encadeamento. Por fim, procurou-se a compreensão das experiências emocionais de um grupo de jogadores durante a experiência de jogo. As anotações dos jogadores foram comparadas com a estrutura da narrativa do jogo. Todos os objetivos foram atingidos, respeitando uma ordem de pesquisa teórica inicial e pesquisa de campo na sequência.

Na etapa teórica, iniciou-se com uma busca por teorias a respeito de personagens. Este primeiro capítulo inicia com construção de personagens em meios antecessores aos games: o teatro, a literatura, o cinema. Feito isso, foi possível falar dos personagens desenvolvidos especificamente para games com maior clareza dos aspectos mais relevantes para a elaboração de personagens interessantes e cativantes. O capítulo seguinte da parte teórica abordou o assunto Emoção. Neste foi preciso inicialmente um entendimento de como funciona a emoção, considerando sua inserção social, e cultural. Este segundo capítulo também aborda os diferentes tipos de emoção, diferenciando as emoções de sensações diversas, como o humor. Nesta pesquisa teórica sobre emoções, foram encontradas as referências que consideram que emoções podem ser divididas em diferentes grupos e que emoções são desencadeadas por diversos fatores. Esses autores propuseram classificações que foram fundamentais para a elaboração da pesquisa empírica feita através do tagging dos jogadores. Por fim, o último

capítulo teórico trata sobre Narrativa. Neste capítulo foi feita uma revisão de literatura, buscando fazer relações entre teorias encontradas e casos de jogos narrativos, procurando aplicações para exemplificar as teorias narrativas. Juntou-se a este capítulo o desenvolvimento de personagens, o que tornou o capítulo mais integrado com o tema principal. Todas as informações encontradas neste capítulo também foram de suma importância para a verificação da narrativa do jogo, na parte da decupagem e na verificação do ritmo que este mesmo estabelece.

A segunda etapa deste trabalho foi a pesquisa empírica, que usou como objeto para o estudo de caso o jogo *Portal*. Inicialmente foi imprescindível descrever brevemente o jogo, contando sua história e falando de seus personagens. Em seguida, apresentou-se uma decupagem do jogo, onde então foram detalhadas as etapas da estrutura narrativa, com transcrição dos diálogos e registro do tipo de imagem encontrada pelo jogador durante aquela sequência. A decupagem permitiu acrescentar palavras-chave para cada sala, o que facilitou a visualização dos momentos de repouso e tensão, além do ritmo do jogo. Este ritmo está descrito em seguida, na estratégia narrativa do jogo. Para uma melhor compreensão desta estratégia narrativa, utilizou-se o recurso da representação visual, mostrando salas e palavras chave. A visualização facilitou a percepção das variações durante os diferentes momentos do jogo de uma maneira que não seria possível apenas com a descrição verbal.

Após esta compreensão do jogo e de sua narrativa, partiu-se para a etapa de coleta de dados junto aos jogadores. É importante destacar que a pesquisa realizada foi qualitativa, portanto seus resultados são de natureza e aplicação diferentes de pesquisas quantitativas. A pesquisa qualitativa é poderosa para revelar detalhes, aprofundar questões. A pesquisa quantitativa aponta padrões e permite generalizações. Nesta dissertação, procurava-se conhecer os detalhes do vínculo dos jogadores com o jogo narrativo, ou seja, observar o tema abordado em profundidade. Para que uma análise desse tipo fosse possível, era necessário que o número de jogadores participantes fosse pequeno. Contou-se então com o apoio de quatro membros do Grupo de Pesquisa, que não conheciam as intenções do trabalho mas já haviam jogado *Portal* pelo menos uma vez. Esses jogadores realizaram procedimentos que chamamos de Tagueamento. O Tagueamento consistiu em os jogadores marcarem a emoção mais próxima à que estavam sentindo em cada etapa do jogo. As etapas seguiam uma divisão pré-determinada,

verificada na fase de decupagem, e as opções de emoção foram pré-definidas com base na literatura. Essas últimas opções foram chamadas de Tags. Existe uma grande variedade de emoções, mas foi possível realizar uma síntese e trabalhar com apenas cinco, com diferentes características. Houve um jogador que disse que sentiu falta de uma emoção (a diversão), porém os outros quatro não manifestaram qualquer problema com as emoções elencadas. A todos os jogadores foi dado um prazo para jogar o jogo e após enviaram o formulário do tagging para a pesquisadora.

Após o tagging, veio a etapa de análise dos resultados. Essa foi talvez a parte mais difícil da pesquisa, pois, embora a amostra de jogadores fosse pequena, como já se esperava, o número e a complexidade dos resultados era muito grande. Para enxergar as relações entre os resultados dos taggings foram testadas várias formas de visualização dos taggings e sua relação com a estrutura narrativa. Foram criadas pautas onde as tags foram inseridas em forma de bolinhas, formando desenhos semelhantes a partituras musicais. As tags eram diferenciadas por cor, mas a visualização ainda era confusa. Buscou-se então variar os tamanhos, depois as formas de cada tag. Ao final, a solução foi elaborar ícones para cada tag, os quais foram utilizados com variação de tamanho (maiores quando um número maior de jogador havia marcado aquela tag). Assim, estes ícones puderam sintetizar grupos de tags em que houvesse um maior consenso por parte dos jogadores. As variações de formas e cores foram mantidas, permitindo a visualização de diferentes tipos de dados conforme códigos diferentes. Ao final, montou-se um quadro onde foi possível visualizar o ritmo do jogo, do ponto de vista da marcação dos jogadores. O jogo apareceu nitidamente dividido em três etapas e os resultados mais relevantes de cada uma destas etapas do jogo foi enfatizada através dos ícones. Houve bastante coerência entre os resultados obtidos e o ritmo narrativo do jogo, sendo que os momentos de repouso e de maior tensão foram os que receberam tags mais variadas. Nos momentos de transição, ou de tensão intermediária, houve maior consenso na atribuição das tags.

Ao final, todos estes dados são analisados no capítulo Resultados. Esta etapa foi bastante interessante, pois pôde-se observar a presença de colocações presentes em muitas das teorias da revisão da literatura nos resultados da pesquisa empírica. Observou-se também que nos momentos do jogo, mesmo com as diferenças de tagging, houve uma certa semelhança em momentos tensos,

pois as marcações das tags apontavam para emoções que condiziam com o conteúdo da narrativa no respectivo momento. O final do jogo Portal é marcado por um aumento de tensão e a presença mais marcante da raiva, no embate final com a personagem GLaDOS.

Ao término da pesquisa, percebe-se que existem diversas possibilidades de estudo tanto sobre narrativa, quanto sobre personagens e ainda emoções em games. Há necessidade de prosseguir com futuras pesquisas nesta área. Percebeu-se que o universo dos NPCs ainda é pouco explorado, e que o assunto Emoção poderia também estar mais presente na literatura de personagens para games em geral. O mesmo poderia ser dito em relação aos aspectos relativos ao encadeamento narrativo dos games. A ausência de precedentes demandou o desenvolvimento de estratégias metodológicas próprias que permitissem o encaminhamento do diagnóstico e análise pretendidos: foi o caso dos tagueamentos e do desenvolvimento dos modos de visualização dos resultados. Considerando tanto seu potencial quanto seus limites, essas possibilidades metodológicas constituem um diferencial desta pesquisa e podem também ser objeto de novos testes e desenvolvimentos em outras investigações que enfrentem problemas semelhantes no trabalho com os dados.

Finalmente, são raros os trabalhos empíricos que tratam da experiência de jogo de um ponto de vista de pesquisa de natureza qualitativa. Esse tipo de pesquisa tem a vocação de encontrar resultados diferentes da pesquisa quantitativa, de modo que o conhecimento sobre o tema tem muito a avançar com a disponibilidade dos dois tipos de estudo.

11 REFERÊNCIAS

- BARON, S. **Cognitive Flow: The Psychology of Great Game Design**. Microsoft Studios, 2012. Disponível em http://www.gamasutra.com/view/feature/166972/cognitive_flow_the_psychology_of_.php?page=1>. Acesso em: 04 jul. 2014.
- BAUER, M.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som – um manual prático**. Petrópolis : Ed. Vozes, 2002.
- BJÖRK, S. ; HOLOPAINEN, J. **Patterns in Game Design**. Hingham: Charles River Media, 2005.
- BOEHNERA, K. ; DEPAULAB, R. ; DOURISHC, P. ; SENGERS, P. **How emotion is made and measured**. Irvine - EUA: Elsevier, 2007
- BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Tradução de Fernando Tomaz. 2a ed. Rio de Janeiro: Bertrand, 1998.
- BRANCO, M ; MAX, C. **A dimensão estética dos Jogos**. FEEVALE, 2006. Disponível em <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/56678.pdf>>. Acesso em: 04 jul. 2014.
- BRANCO, M. ; MAX, C. **Entre Combos e Enigmas**. In: VIII seminário internacional da comunicação, 2005, Porto alegre. VIII seminário internacional da comunicação, 2005.
- BURDEN, M. ; GOUGLAS, S. **The Algorithmic Experience: Portal as Art**. Game Studies, 2012. Disponível em http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience>. Acesso em: 04 jul. 2014.
- CHATMAN, S. **Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film**. Londres: Cornell University Press, 1978.
- COLERIDGE, S. **Biographia Literaria**. EBook #6081, Project Gutenberg, Release date Julho de 2004, Última atualização Janeiro de 2013. Disponível em <http://www.gutenberg.org/ebooks/6081>>. Acesso em: 04 jul. 2014.
- COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco: 2001. 5ª Edição.
- CORREA Y; CARVALHO, L.; SPOHR, F. ; BIAZUS, M. **Cultura Visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino**. In: XII SBGames - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2013, São Paulo.

Anais do XII SBGames - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2013. São Paulo: SBGames, 2013. P. 186–196. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-24_full.pdf>

COSMIDES, L. ; TOOBY, J. **Evolutionary psychology: A primer**. Santa Barbara: University of California, 1997. Disponível em <<http://www.cep.ucsb.edu/primer.html>>. Acesso em: 04 jul. 2014.

DAMASIO, A. **Self Comes to Mind. Constructing the Conscious Brain**. Nova Iorque: Pantheon Books, 2010.

DANSKY, R. **Introduction to game narrative**. In C. Bateman (Ed.), Game writing narrative skills for videogames. Boston, MA: Charles River Media. 2007. P. 1-23

EGRI, L. **The art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives**. New York, NY: Simon & Schuster, 1960.

EKMAN, P; Davidson R. J. (Org). **The Nature of emotion: Fundamental questions**. Nova Iorque: Oxford University Press, 1994.

FRAGOSO, S. **Imersão Em Games: Da Suspensão De Descrença À Encenação De Crença**. In: Compós 2013 XXII Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2013, Salvador, BA. Anais da Compós 2013 XXII Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Brasília: Compós, 2013.

FRAGOSO, S . **Interface Design Strategies and Disruptions of Gameplay: Notes from a Qualitative Study with First-Person Gamers**. In: Masaaki Kurosu. (Org.). Human-Computer Interaction - application and services. 1ed.New York: Springer, 2014, v. 3, p. 593-603.

FRAGOSO, S ; RECUERO, R ; AMARAL, A. **Métodos de Pesquisa para Internet**. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRAGOSO, S ; ROSÁRIO, N. **Melhor Que Eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multi-usuário online de caráter multicultural**. Interin (Curitiba), v. 6, p. 3, 2008.

GMYTRASIEWICZ PJ, LISETTI CL. **Using decision theory to formalize emotions for multi-agent system applications: Preliminary report**. In: 4th international conference on multi-agent systems, Boston, 2000. P 391–392.

GOFFMAN, E. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1985.

- HARTAS, L. **The Art of Game Characters**. Nova Iorque: Harper Design, 2005.
- HITCHENS, M. **A Survey of First-person Shooters and their Avatars**. Game Studies, 2011. Disponível em <http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens>. Acesso em: 04 jul. 2014.
- HUDLICKA, E. **To feel or not to feel: The role of affect in human-computer interaction**. Blacksburg - EUA: Elsevier Science, 2003.
- ISBISTER, K. **Better game characters by design: a psychological approach**. São Francisco: Elsevier Inc, 2006.
- JOHNSON, D. **'Lingua Franca' - Portal and the Deconstruction of the Institution**. Game Set Watch, 2009. Disponível em <http://www.gamesetwatch.com/2009/06/column_lingua_franca_portal_an.php>. Acesso em: 04 jul. 2014.
- KLASMEYER G. ; JOHNSTONE T. ; BANZINGER T. ; SAPPOK C. ; SCHERER K. **Emotional voice variability in speaker verification**. In: Proceedings of ISCA workshop on speech and emotion, Belfast, United Kingdom, 2000.
- KLEVJER, R. **What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games**. University of Bergen, 2006. <<http://characters.media.mit.edu/Papers/aisb99.pdf>>. Acesso em: 04 jul. 2014.
- KONZACK, L. **Computer game criticism: A method for computer game analysis**. Proceedings of the Computer Games and Digital Culture conference, Tampere, Finland, 2002.
- LANKOSKI, P. ; EKMAN, I. ; HELIÖ, S. **A Method for Designing Multifaceted Player Character in Computer Games**. Art & Design, 2007, p. 72–75.
- LANKOSKY, P. ; BJÖRK, S. **Gameplay Design Patterns for Believable Non-Player Characters**. DiGRA, 2007. Disponível em <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07315.46085.pdf>>. Acesso em: 04 jul. 2014.
- LANKOSKI, P. ; BJÖRK, S. **Character-Driven Game Design: Characters, Conflict and Gameplay**. 2008 Disponível em <http://www.academia.edu/175264/Character-Driven_Game_Design_Characters_Conflict_and_Gameplay>. Acesso em: 04 jul. 2014.
- LARAME´e, F. **Game design perspectives**. Rockland, MA : Charles River Media, 2002.
- LANKOSKI, P. **Character driven game design: A Design Approach and its**

Foundation in Character Engagement. Aalto University: WS Bookwell Ltd, 2010.

LANKOSKI, P. **Player Character Engagement in Computer Games.** Game and culture/ SAGE Journals, 2011. Disponível em <<http://gac.sagepub.com/content/6/4/291.abstract>>. Acesso em: 04 jul. 2014.

MACHADO, A. **Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento.** In: Kátia Maciel. (Org.). Transcinemas. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, v. , p. 71-83.

MACHADO, A. **O sujeito na tela : modos de enunciação no cinema e no ciberespaço.** São Paulo: Paulus, 2007.

MATTESE, M. **Character Design from Life Drawing.** Burlington, MA: Focal Press, 2008. 256 p.

NORMAN, D. **Emotional Design. Why we love (or hate) everyday things.** Nova Iorque: TLFeBOOK, 2004.

PALMER, A. **Fictional Minds.** Lincoln e Londres: University of Nebraska Press, 2004

PITTERMANN, J. ; PITTERMANN, A. ; MINKER, W. **Handling Emotions in Human-Computer Dialogues.** Alemanha: Springer, 2010.

PREBBLE, L. **A playwright on the art of video games.** Nova Iorque: Times ArtsBeat Blog, 2012. Disponível em <<http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/12/26/game-theory-a-playwright-on-the-art-of-video-games/>>. Acesso em: 04 jul. 2014.

PREECE, J; ROGERS, Y. ; SHARP, H. **Design de Interação .** Porto Alegre : Bookman, 2013.

SALEN, K. ; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals.** Londres: MIT Press. Cambridge: MIT Press, 2004.

SATO. A. **O caráter interpretativo da representação de personagens no Videogame.** SBGames, 2007. Disponível em <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad6.pdf>>. Acesso em: 04 jul. 2014.

SCHERER. K. **Psychological models of emotion.** In: Borod JC (ed) The neuropsychology of emotion. Nova Iorque: Oxford University Press, 2000. P 137–162.

SHELDON, L. **Character development and storytelling for games.** Boston: Thomson Course Technology PTR, 2004.

SMITH, M. **Engaging characters: Fiction, emotion, and the cinema**. Nova Iorque: Oxford University Press. 1995.

THOMAS, F. ; JOHNSTON, O. **The Illusion of Life – Disney Animation**. Nova Iorque: Disney Editions, 1981.

VELLA, D. **“It’s A-Me/Mario”: Playing As A Ludic Character**. Copenhagen, 2013. Disponível em <http://www.fdg2013.org/program/papers/paper05_vella.pdf>. Acesso em: 04 jul. 2014.

WALTER, A. **Designing for emotion**. Nova Iorque : A book apart, 2011.

WARDRIP-FRUIIN, N. ; HARRIGAN, P. **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

WOOLF, V. **Mr. Bennett and Mrs. Brown**. Londres: Hogarth Press, 1924

ZIMMERMAN, E. **Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline**. Eric Zimmerman website, 2010. Disponível em <http://www.ericzimmerman.com/texts/Four_Concepts.html>. Acesso em: 04 jul. 2014.

APÊNDICE A

O documento a seguir foi enviado para os jogadores que participaram da pesquisa.

TAGUEAMENTO DO JOGO PORTAL (Valve, 2007)
Mestranda Melissa Streck < mstreck@gmail.com >

1. Introdução:

Antes de mais nada, obrigada por colaborar com a minha dissertação de mestrado.

A tarefa consiste em classificar, com palavras-chave (tags) já definidas, as salas e espaços de transição do jogo Portal I. Preciso que você tenha jogado o jogo até o final pelo menos uma vez antes de iniciar a tarefa e que jogue novamente e preencha enquanto joga.

Em cada sala do jogo ou zona de transição pode haver uma ou mais situações que são marcantes para o jogador. O objetivo deste trabalho é mapear a(s) principais sensação(ões) causada(s) pela interação com GLaDOs.

2. Instruções:

Cada sala do jogo está representada por uma imagem, abaixo da qual se encontram 3 categorias de sensações que devem ser preenchidas nas células em branco, de acordo com as opções de tags que constam no Quadro 1.

Algumas salas são mais extensas, por isso possuem 2 séries de tags para serem preenchidas. Escolha a/as situação(ões) que lhe causou/aram maior impacto ou que você caracteriza melhor a sala para definir a tag que será utilizada no preenchimento de cada categoria.

Se você não conseguir decidir entre mais de uma situação e o número de linhas oferecido não for suficiente, coloque as tags de diferentes situações uma embaixo da outra, não lado-a-lado. Isso indicará que você está falando de situações distintas.

Não use mais de uma tag para uma mesma situação.

Algumas salas de transição não possuem falas, ficando o preenchimento de seus respectivos espaços em branco facultativo.

3. Sobre as categorias e tags

Existem três categorias, que são as seguintes:

O **conteúdo** trata do que GLaDOs está propondo ou comunicando a Chell.

O **tom** representa a postura interpessoal, usada por GLaDOs.

A **emoção** se refere ao sentimento causado em você pela interação (ou ausência de interação) com GLaDOs naquela sala.

As cinco (5) tags para cada categoria estão listadas no quadro abaixo.

Quadro 1: Opções de tags para cada sala

Conteúdo	Tom	Emoção
<i>Elogio</i>	<i>Sério</i>	<i>Angústia</i>
<i>Confuso</i>	<i>Sincero</i>	<i>Confiança</i>
<i>Surpresa</i>	<i>Irônico</i>	<i>Desconfiança</i>
<i>Instrução</i>	<i>Desesperado</i>	<i>Alívio</i>
<i>Desafio</i>	<i>Neutro</i>	<i>Raiva</i>

Câmara 0:



Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 0 - 1

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 1:

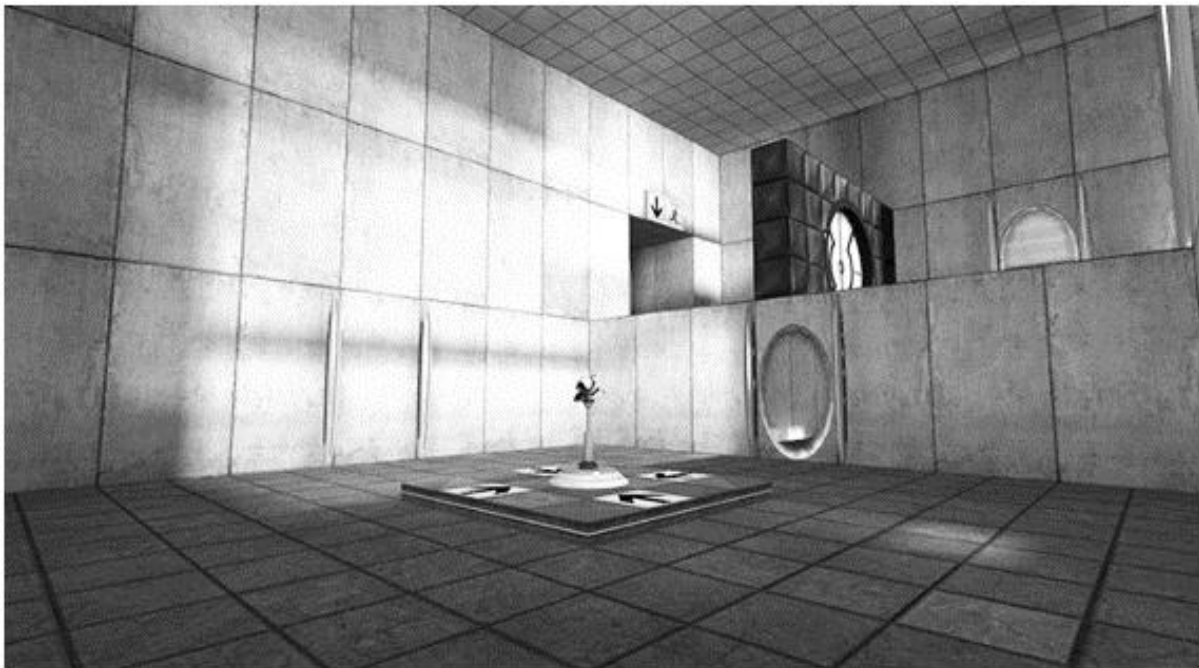


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 1 - 2

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 2:



Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 2 - 3

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 3:



Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 3 - 4

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 4:



Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 4 - 5

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 5:

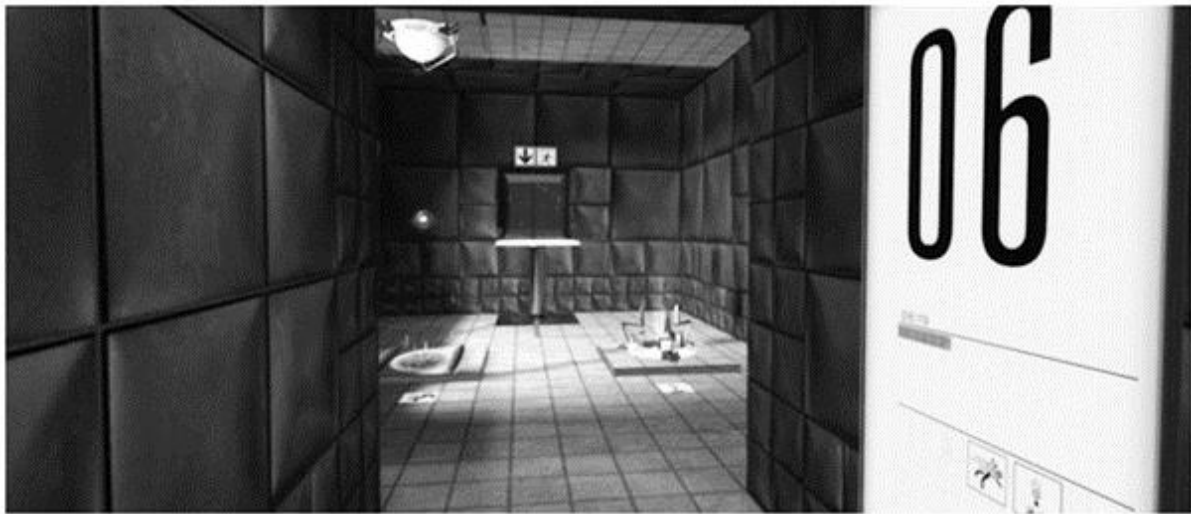


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 5 - 6

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 6:



Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 6 - 7

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 7:



Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 7 - 8

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmera 8:

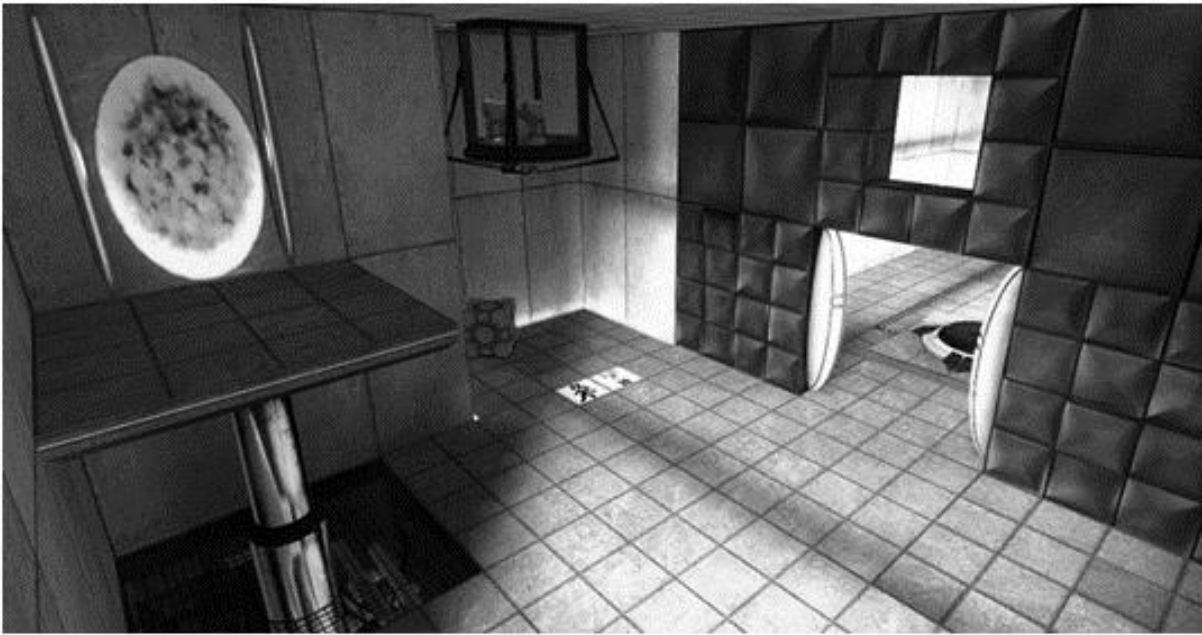


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 8 - 9

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 9:

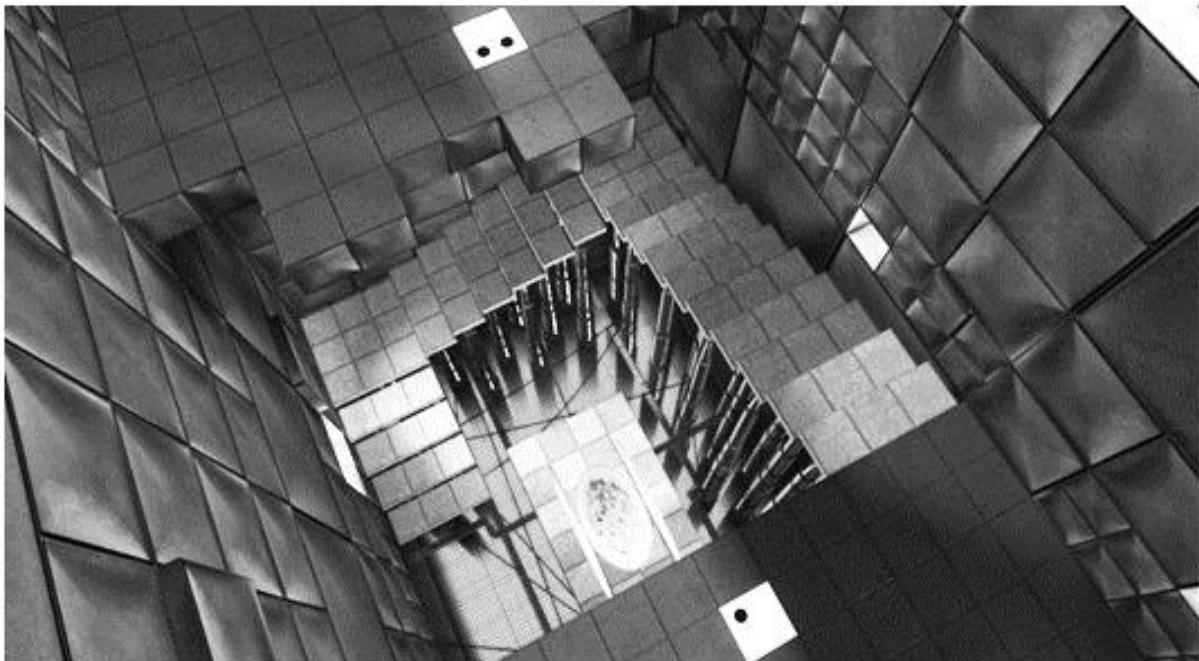


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 9 - 10

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 10:

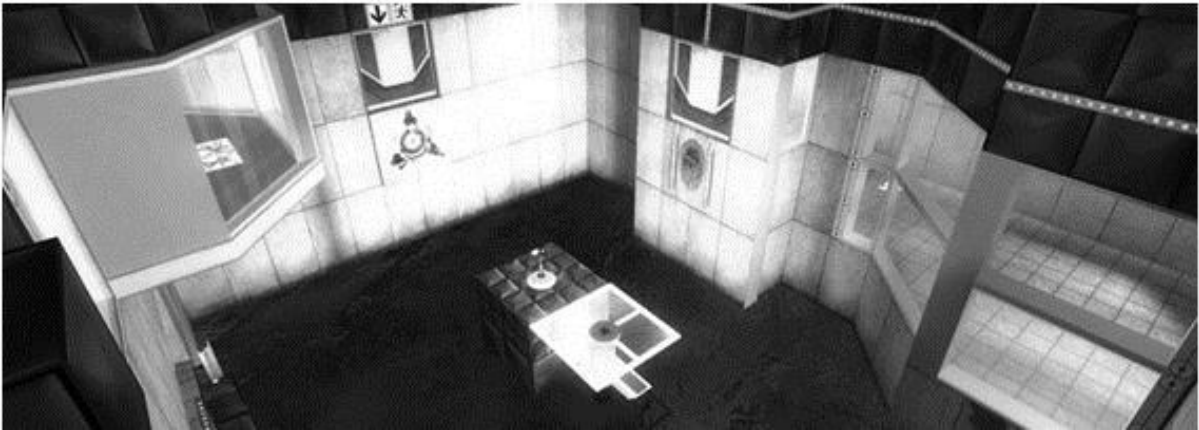


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 10 - 11

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 11:

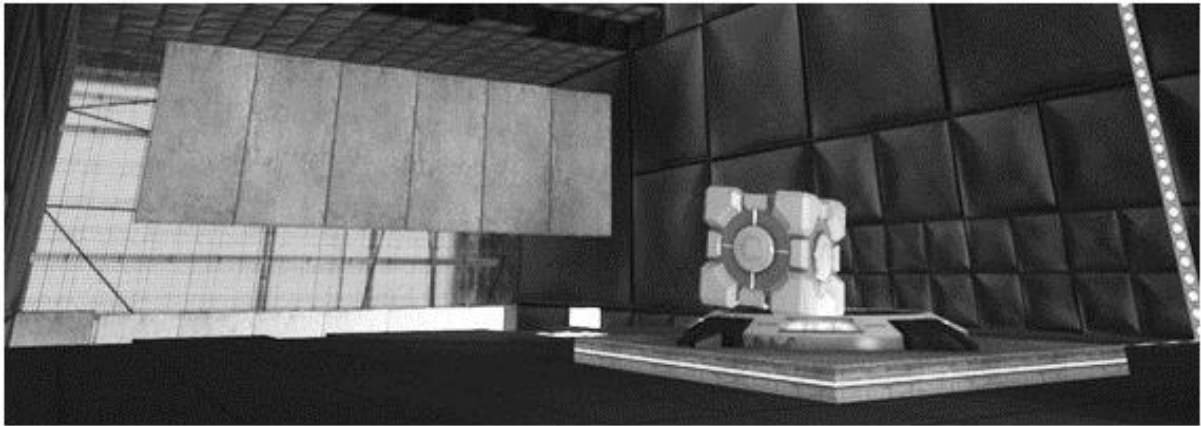


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 11 - 12

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 12:

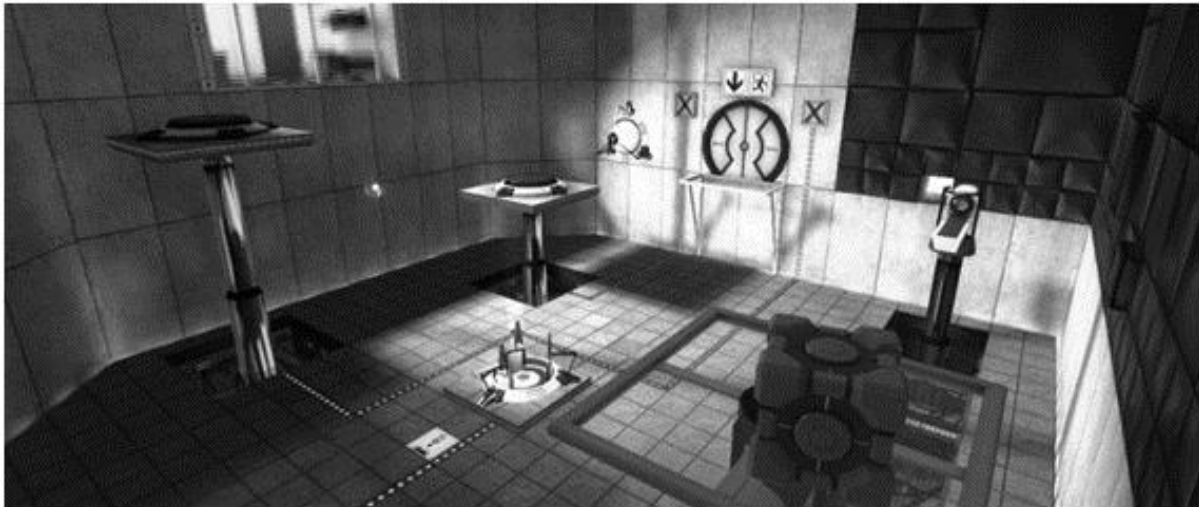


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 12 - 13

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 13:

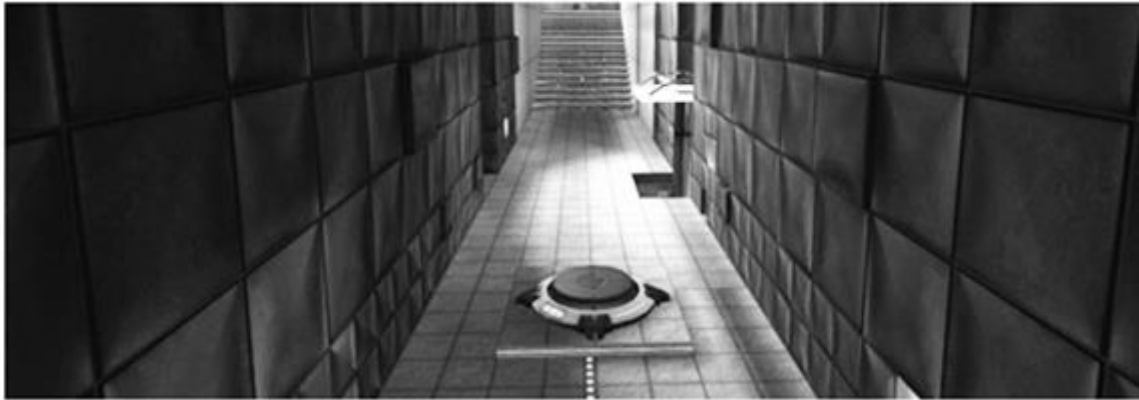


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 13 - 14

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 14:



Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 14 - 15

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 15:

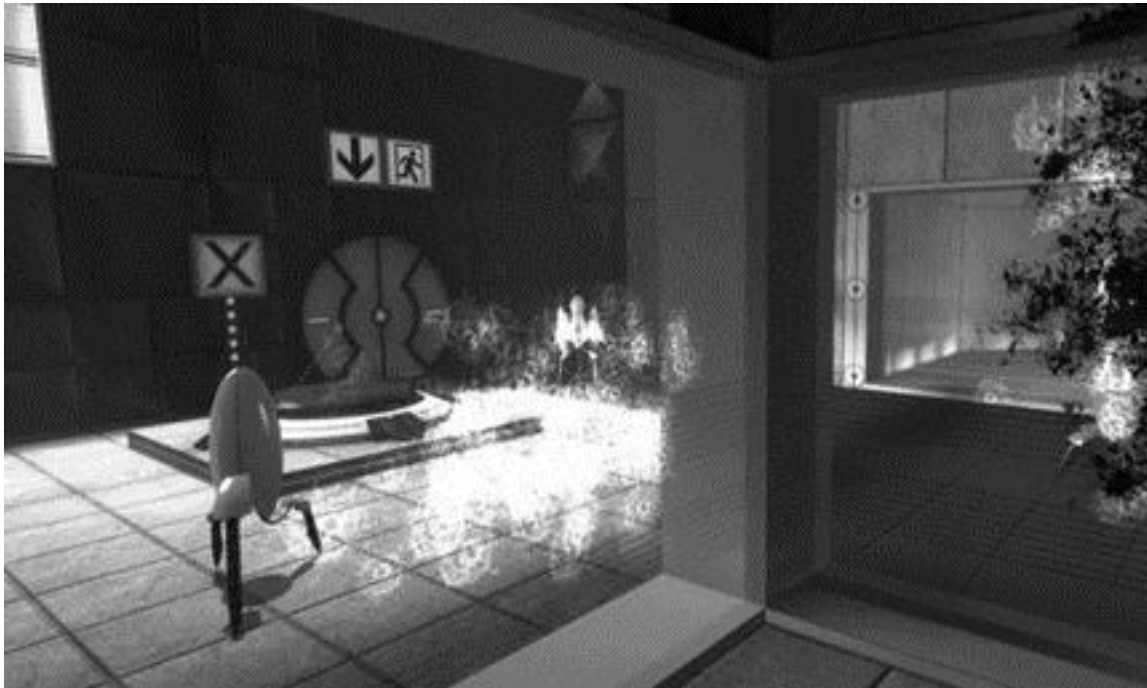


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 15 - 16

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 16:

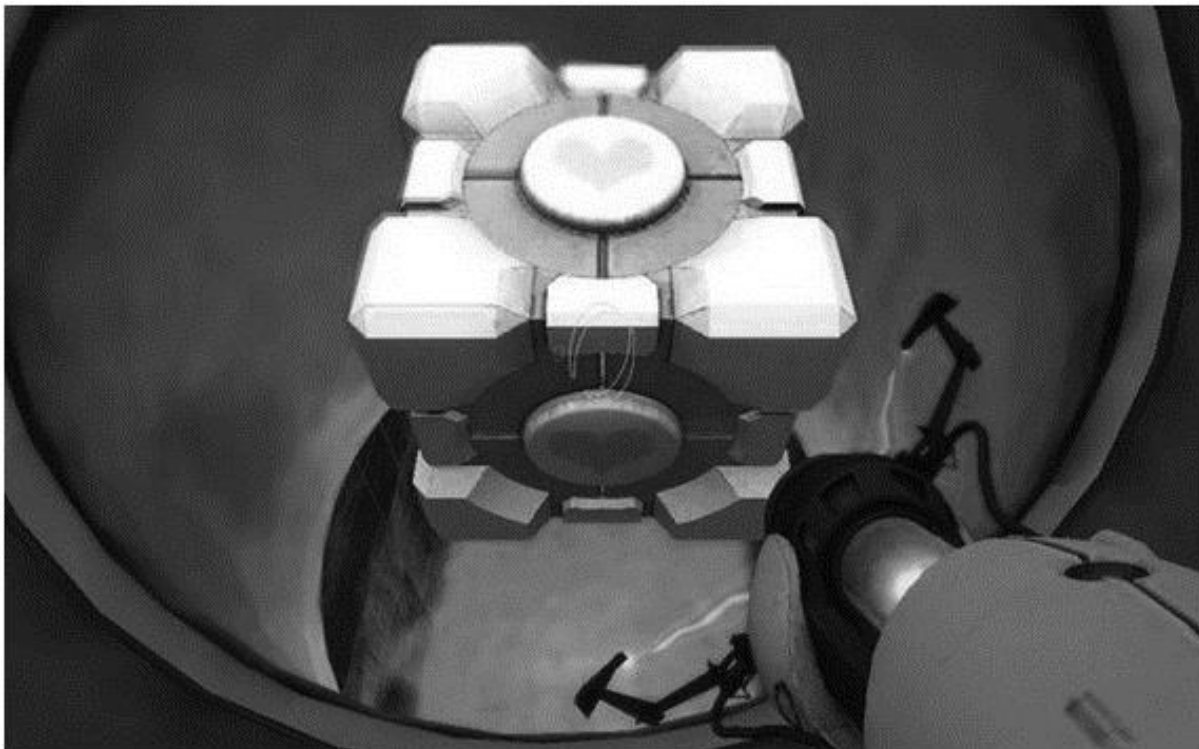


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 16 - 17

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 17:

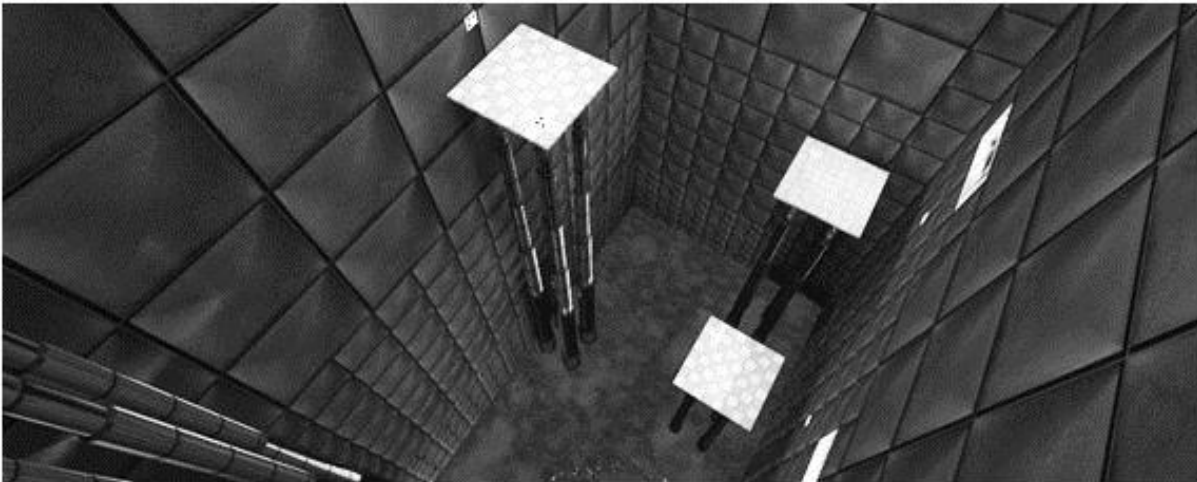


Conteúdo	Tom	Emoção

TRANSIÇÃO 17 - 18

Conteúdo	Tom	Emoção

Câmara 18:



Conteúdo	Tom	Emoção
Instrução	Irônico	raiva

TRANSIÇÃO 18 - 19

Conteúdo	Tom	Emoção
Elogio	Sério	alívio

Câmara 19:

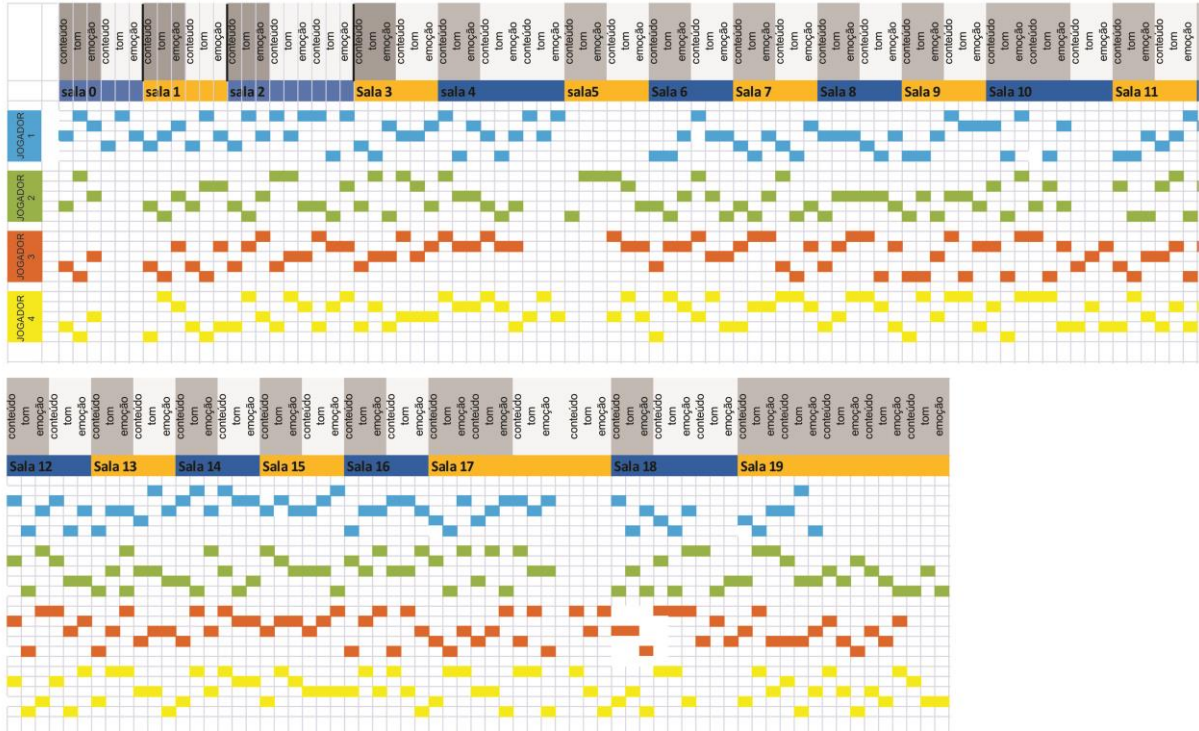


Conteúdo	Tom	Emoção

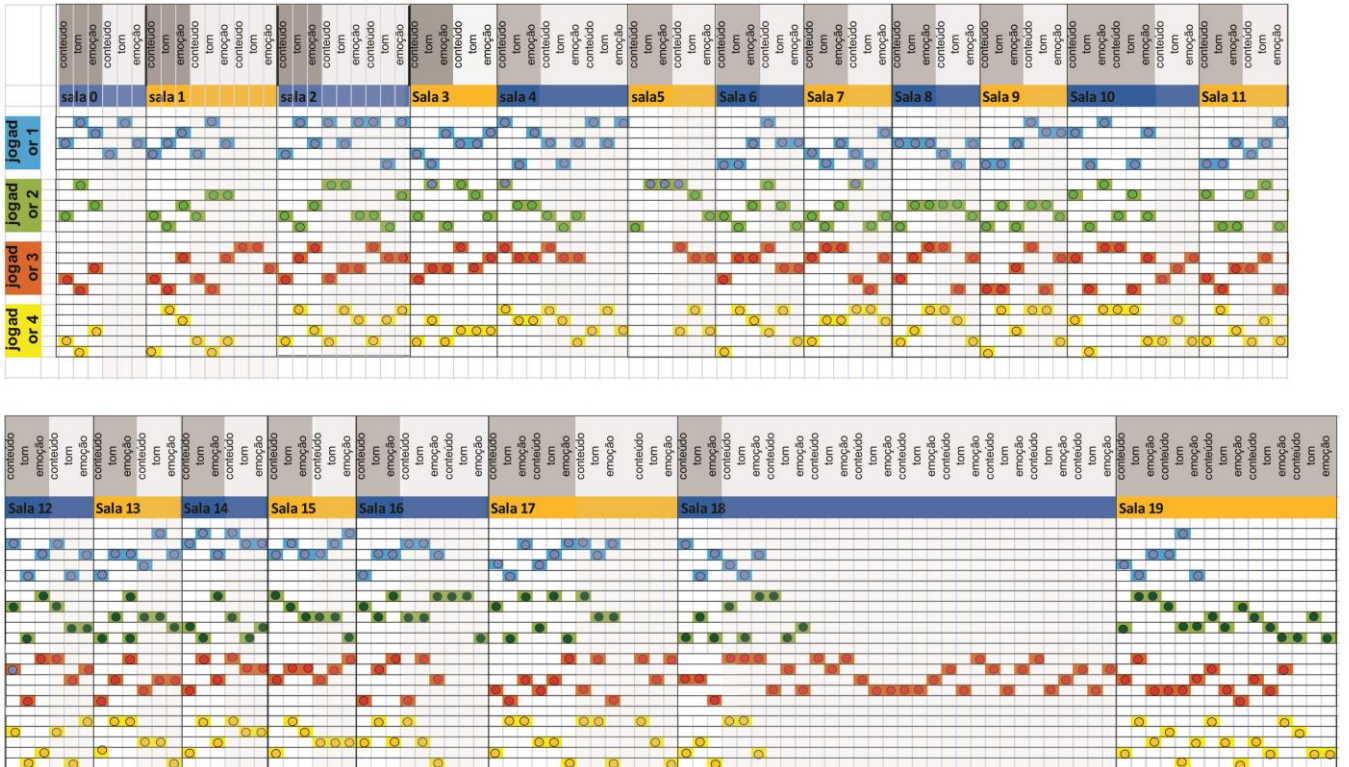
APÊNDICE B

A seguir as planilhas elaboradas a partir dos resultados do taggingamento.

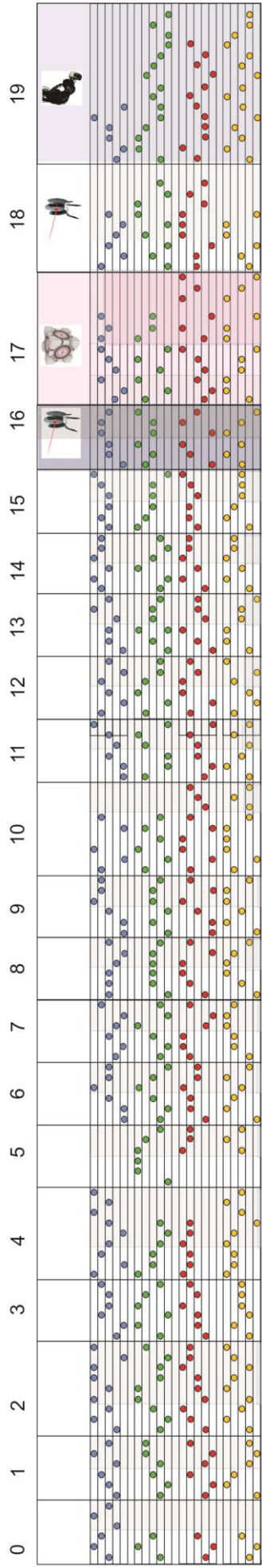
Resultado Geral em Excel



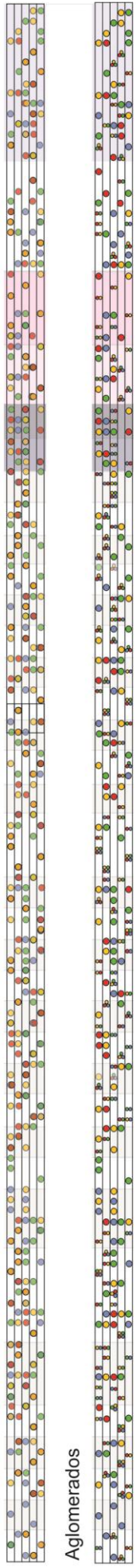
Resultado Geral - Transposição para arquivo Corel Draw



Resultado Geral - Testes de sobreposição dos resultados



Transparências



Aglomerados



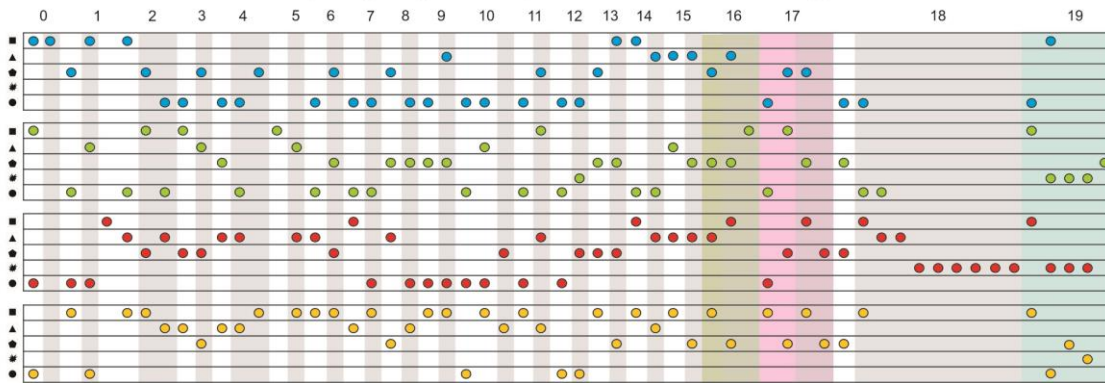
Ícones



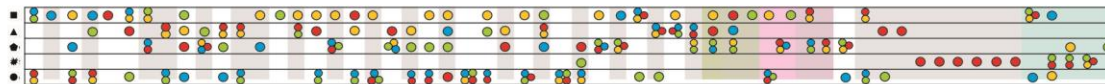
Resultado Tom - planilha excel



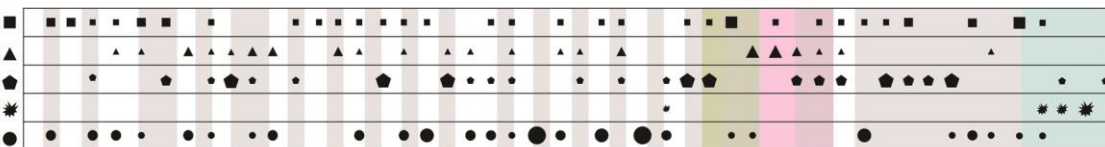
Resultado Tom - Transposição para arquivo Corel Draw e sugestão de ícones



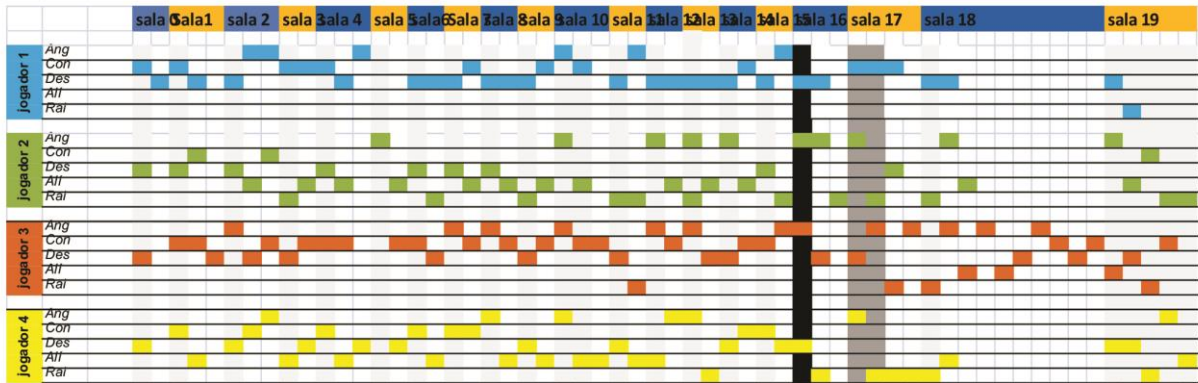
Sobreposição dos resultados



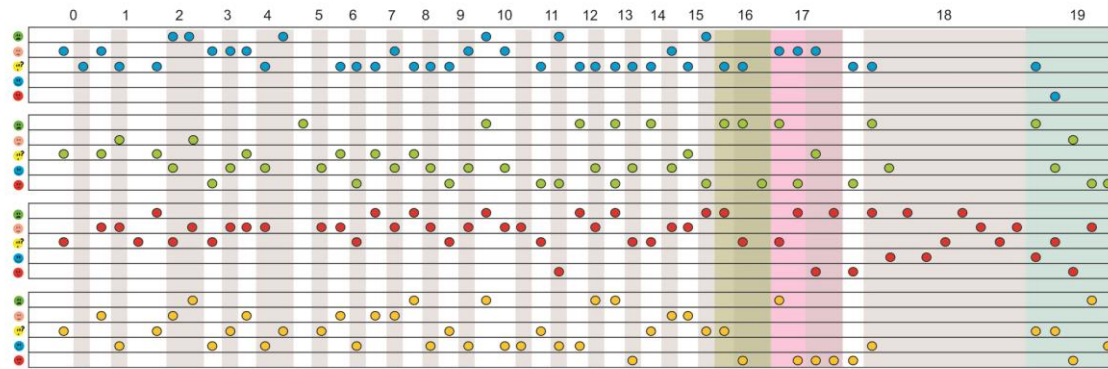
Resultado do Tom em ícones



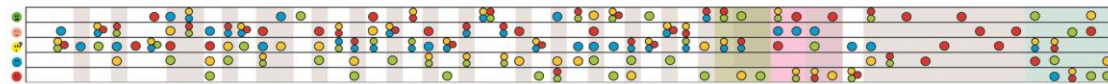
Resultado Emoção - planilha excel



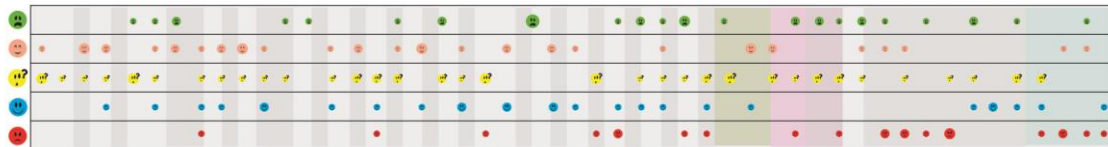
Resultado Emoção - Transposição para arquivo Corel Draw e sugestão de ícones



Sobreposição dos resultados



Resultado da Emoção em ícones



Este trabalho foi realizado com o apoio da
Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.