



## 16º Congresso Nacional de Iniciação Científica

**TÍTULO:** ROLE-PLAY E IMERSÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS.

**CATEGORIA:** EM ANDAMENTO

**ÁREA:** CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

**SUBÁREA:** DESIGN

**INSTITUIÇÃO:** CENTRO UNIVERSITÁRIO DAS FACULDADES METROPOLITANAS UNIDAS

**AUTOR(ES):** JOÃO PAULO SONCIN MARQUES PEREIRA

**ORIENTADOR(ES):** ERNANE ALVES GUIMARÃES NETO

Realização:

**SEMESP**  
sindicato das mantenedoras de ensino superior



Apoio:

**ENIAC**  
Educação Básica e Superior



# Role-play e Imersão em jogos eletrônicos.

João Paulo Soncin Marques Pereira

FMU, Jogos Digitais, Brasil

## 1 RESUMO

Este projeto tem como objetivo investigar o que traz o Role-Play e a imersão do jogador aos RPG (Role-playing game, jogo de interpretação de papéis), tendo como base o Dungeons & Dragons <sup>[1]</sup>, a série Fallout <sup>[2]</sup>, Mass Effect <sup>[3]</sup> e entrevistas com autores de jogos como base.

O objetivo desta pesquisa é estudar e analisar as diferentes interpretações do use do RPG em jogos eletrônicos e de mesa, como certas aplicações podem ser mais efetivas que outras e que narrativas são criadas a partir de tais interpretações, chegando a conclusão que existem certos elementos que dão ao jogador maior liberdade de exercer sua interpretação do seu personagem único, e outros que trazem uma narrativa multiforme.

## 2 1. INTRODUÇÃO

Role-playing games - RPG - é a classificação dada a jogos onde o foco está em seus participantes assumirem e interpretarem papéis em um cenário fictício, seja atuando ou os interpretando, dentro de uma narrativa. Suas limitações são ditadas por quem narra o jogo, seja o "Mestre da masmorra" ou um sistema formal de regras, onde as ações de seus participantes ditam a progressão e a evolução de seus personagens. <sup>[4]</sup>

Nascido como um jogo de mesa e popularizado por Dungeons & Dragons, o RPG teve seus elementos incorporados em jogos eletrônicos desde os primórdios de sua história, como por exemplo "Akabeth", (pode-se observar mais tarde que o foco dos RPGs eletrônicos japoneses, tendo a progressão da série Final Fantasy <sup>[5]</sup> como um bom exemplo, evoluíram para narrativas longas e elaboradas, onde o RPG manteve suas mecânicas de combate, enquanto na América, no caso da série Elder Scrolls <sup>[6]</sup>, viu-se um maior foco em mundos abertos, com personagens mudos e de livre escolha.)

## 2 2. NARRATIVA LINEAR, MECÂNICA DE RPG

Dando como exemplo Final Fantasy IV <sup>[7]</sup>, o jogo conta uma narrativa linear, onde os

personagens presentes têm falas fixas, com progressão narrativa fora do controle do jogador, porém, é classificado popularmente como um RPG por suas mecânicas, onde se tem "Levels" e "Stats" para cada personagem. Isso os dá um crescimento mecânico junto ao crescimento narrativo linear, onde um nunca contribui para o outro. Porém, e há um grande exemplo de como se misturar os dois – narrativa linear com a mecânica – basta olhar para o personagem Cecil, que deixa de ser sua “classe”, o "Dark Knight" - onde o foco é sacrificar sua própria saúde para infligir mais dano a seus adversários - para se tornar um "Paladin" - onde o foco vem de proteger aliados e os curar de males – mostrando pela mecânica a evolução narrativa do personagem.

Porém, entre narrativa linear e emergente, observa-se como existe uma certa Independência entre o jogador e o personagem que ele controla. Fatores por trás desse podem ser muitos, como a voz presente por meio da dublagem. Eiji Aonuma da franquia "The Legend of Zelda", sobre o personagem principal "Link" ser dublado : *“Nós recebemos muitos pedidos de fãs para ouvir a voz de Link, e parte de mim sente que, enquanto seria bom ter um jogo onde ele possa se expressar vocalmente, uma parte minha sente que o ar de Independência que o personagem passa a não falar é uma preciosa parte de seu Individualismo.”* (*"We've had a lot of requests from fans to hear [Link's] voice, and while in some ways I do feel that it could be good to have a game where he speaks, part of me also feels that that air of proud independence he has because he doesn't speak is a precious part of the individuality of his character. I want to think long and hard about whether changing that would be for the better or not before I make any decision."*) <sup>[8]</sup>

## **2.3. AVANÇOS TECNOLÓGICOS**

Com os avanços tecnológicos, contamos hoje com uma qualidade gráfica cada vez mais próxima do real, temos muito mais liberdade gravar horas e horas de diálogo com alta qualidade sonora, e até mesmo inúmeras informações escritas dentro do jogo para justificar suas invenções, pôde-se observar novas interpretações dos aspectos e conceitos do RPG de mesa sendo integrado em jogos eletrônicos. E em alguns casos, acredita-se que é necessário o uso de todas essas novas avanços para dar uma experiência mais completa ao jogador.

Porém, como observado em certos casos – feito Fallout 4 –, o abuso destes avanços pode acarretar em certas limitações ao jogador, não o permitindo expressar-se por meio de seu personagem, e de moldar sua própria narrativa emergente, segundo Janet H Murray, autora do livro Hamlet no Holodeck. <sup>[9]</sup>

### **3.1 NARRATIVA MULTIFORME**

Usando Mass Effect como exemplo, o jogador é dado um personagem, Shepard, junto a opções para mudar seu sexo, sua aparência, seu primeiro nome, sua classe – cada uma contando com habilidades e características inconsequentes a narrativa – e entre três passados não jogáveis.

Uma vez dentro do jogo, o jogador encontrará diversos personagens e, durante conversações,

terá normalmente três escolhas tematizadas ao redor de três possíveis arquétipos cujo quais o personagem pode seguir, sendo eles: o Paragon - representando o Shepard gentil e bondoso, que segue as regras; Renegade um antiherói, bruto que fazendo as próprias regras e Neutro, um meio termo entre os dois lados.

Durante as conversas com NPCs, Shepard, independentemente de sua aparência física e de sua escolha de classe, não haverá mudança em sua atuação, mesmo com o mesmo diálogo sendo escolhido em futuras, subsequentes jogadas. Pode-se interpretar que o autor envisionou três possíveis caminhos para o Shepard seguir, sendo ele um personagem pre-criado, onde só é possível para o jogador guiá-lo dentro de uma narrativa integrada, até suas resoluções dentro da narrativa Integrada, com o uso da narrativa emergente focado puramente no combate, apresentado ao jogador uma narrativa Multiforme <sup>[10]</sup>, apresentando uma única situação ou enredo em múltiplas versões.

### 3.2 NARRATIVA EMERGENTE E INTEGRADA

Comparemos o estilo de narrativa usado em Mass Effect com Final Fantasy: em Final Fantasy, o jogador é dado a tarefa de criar quatro personagens a seu gosto, com nomes e classes de sua preferência.

Limitações da época não permitiam diálogos mais diversificados para cada personagem, que acabam sendo silenciosos, apenas podendo responder como um grupo entre "Sim" ou "Não".

Esta liberdade na criação de seus personagens, somada a limitações do hardware da época acaba proporcionando uma Narrativa Emergente muito mais profunda e diversa, trazendo ao jogador mais oportunidades de interpretação, onde o próprio jogador criará as personalidades e histórias destes personagens. Olhando desta forma, pode-se dizer que o jogador está criando uma história muito mais envolvente acima de uma Narrativa Integrada conceitual, seguindo o desejo de Akitoshi Kawazu, que desenvolveu uma afeição por RPGs populares no ocidente durante a produção do jogo. *"A graça de um RPG começa quando você cria seu próprio personagem."* (*"The fun in an RPG begins when you create a character."*) <sup>[11]</sup>

Pode-se observar esta diferença em interpretação na forma como os jogadores relatam suas experiências em ambos os jogos. No caso de Mass Effect, muitos costumam se referir ao personagem que eles criaram como "Meu Shepard", ou puramente como "O Shepard".

Existem muitos fatores que podem levar a este sentimento, começando pela forma como a história é escrita e estruturada e indo até aspectos mais técnicos, como a dublagem. Pode-se dizer que o fato de outros personagens reconhecerem o nome "Shepard", assim como esta é a forma que se referem a ele em material promocional, faz com que os jogadores sintam que eles estão apenas jogando com suas interpretações do Shepard, novamente, reforçando a ideia da história Multiforme. <sup>[9]</sup>

É possível puxar um paralelo com o personagem de "Lee" do "Walking Dead", da Telltale Games; um personagem cujas decisões ficam em suas mãos, mas que não foi criado por você. Sua tarefa é apenas guiá-lo de formas diferentes, para o mesmo destino.

### **3.3 NARRATIVA EMERGENTE NA INTEGRADA**

Usando a série "Fallout" para comparar exemplos dentro da mesma franquia, e também para estudar a criação do próprio personagem, assim como a mescla de novas tecnologias no jogo mais recente da mesma.

Até então, os jogos sempre apresentaram um protagonista, onde suas falas nunca eram dubladas, passados apenas revelados a cargo do jogador em poucos diálogos distintos, onde não se tem uma resposta correta, crenças, ações e emoções sempre ficando a cargo do jogador. A Narrativa Integrada estando ali apenas como um suporte para o jogador moldar sua história. Esta noção foi usada até o título "Fallout New Vegas", onde seu personagem é silencioso - contando com opções de diálogos não dubladas para ele - onde detalhes de seu passado são extremamente vagos, com possíveis finais diferentes simbolizando as crenças do personagem.

Já em "Fallout 4", o jogo apresenta dois personagens de forma discreta - um masculino, Noro, e um feminino, Nora - dando muita informação já criada ao jogador na narrativa Integrada. Seus passados, reações, com diálogos dublados que, assim como Mass Effect, sempre serão atuados da mesma forma, com as quatro opções de diálogo seguindo arquétipos similares ao de Shepard, um bondoso, neutro e bruto. Podendo se ver como uma tentativa de proporcionar uma experiência similar como a de Mass Effect, mas, ao mesmo tempo, tentando dar um personagem muito limitado para moldar sua Narrativa Emergente, o que acabou acarretando uma visão conflitante ao personagem.

Vendo do ângulo de seções subsequentes, com novos personagens, a presença de uma dublagem que não difere em nada do personagem passado pode depreciar o aspecto de Imersão tão elogiado da franquia, pois todos os personagens que o jogador pode criar vão ter a mesma voz e se comportarão sempre da mesma forma durante as seções de diálogo do jogo. Com o jogador conseguindo manter sua imersão apenas durante a Narrativa Emergente do jogo, sendo puxado para fora a qualquer momento que o diálogo se inicia.

## **4. OBJETIVOS**

O projeto tem como objetivo analisar e comparar as diversas formas como os jogos eletrônicos têm tentado reproduzir o grande aspecto de Interpretação que é tão lembrado dos RPGs de mesa, mostrar quais dão mais liberdade ao jogador com sua Narrativa Emergente e Integrada e até como certos conceitos inovadores podem, na verdade, dar uma experiência Emergente menor ao mesmo.

## **5. JUSTIFICATIVA**

O RPG se criou na mesa, onde é possível moldar suas regras, criar fora dos limites dos livros e contar as histórias que desejar. É importante estudar e comparar como certos jogos conseguem

interpretar essas liberdades e o que eles desejam propor ao jogador quando é apresentado estas dentro de seu próprio jogo, de quando suas interpretações acabam dando liberdades muito rasas, grandes até demais, ou quando o próprio autor usa disso para dar ao jogador um personagem para guiá-lo.

## Referencias

<sup>1</sup> Editora TSR, Inc. "Dungeons & Dragons" (1974)

<sup>2</sup> Estúdio Interplay "Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game" (1997)

<sup>3</sup> Estúdio BioWare Corp "Mass Effect" (2007)

<sup>4</sup> Cover, Jennifer Grouling (2010). The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games. McFarland & Company. Pagina 6. ISBN 978-0-7864-4451-9.

<sup>5</sup> Estúdio Square Co., Ltd. "Final Fantasy" (1987)

<sup>6</sup> Estúdio Bethesda Softworks "The Elder Scrolls: Arena" (1994)

<sup>7</sup> Estúdio Square Co., Ltd. "Final Fantasy IV" (1991)

<sup>8</sup> <http://www.techtimes.com/articles/129719/20160201/nintendo-explains-why-the-legend-of-zelda-doesnt-have-voice-acting.htm> (2016)

<sup>9</sup> Murray, Janet H. (1997) Hamlet no Holodeck - O Futuro da Narrativa no Ciberespaço, pag.67, quarto paragrafo.

<sup>10</sup> Murray, Janet H. (1997) Hamlet no Holodeck - O Futuro da Narrativa no Ciberespaço, pag.43, Segundo paragrafo.

<sup>11</sup> <http://www.1up.com/features/deal-square-enix-akitoshi-kawazu> (2015)