



**UFC**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL  
BACHARELADO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

**JOÃO PEDRO OSAWA VAZ EDUARDO**

**ANÁLISE DAS ESTRUTURAS NARRATIVAS DE JOGOS *MASSIVE*  
*MULTIPLAYER ONLINE ROLE PLAYING GAME***

**FORTALEZA**

**2019**

JOÃO PEDRO OSAWA VAZ EDUARDO

ANÁLISE DAS ESTRUTURAS NARRATIVAS DE JOGOS *MASSIVE MULTIPLAYER  
ONLINE ROLE PLAYING GAME*

Monografia apresentada ao curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Me. Wellington Wagner Ferreira Sarmiento

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Biblioteca Universitária  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- E1a Eduardo, João Pedro Osawa Vaz.  
Análise das estruturas narrativas de jogos massive multiplayer online role playing game / João Pedro Osawa Vaz Eduardo. – 2019.  
45 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2019.  
Orientação: Prof. Dr. Wellington Wagner Ferreira Sarmento.
1. Jogos eletrônicos. 2. Narrativa. 3. Role playing game. I. Título.

CDD 302.23

---

JOÃO PEDRO OSAWA VAZ EDUARDO

ANÁLISE DAS ESTRUTURAS NARRATIVAS DE JOGOS *MASSIVE MULTIPLAYER  
ONLINE ROLE PLAYING GAME*

Monografia apresentada ao curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Me. Wellington Wagner Ferreira Sarmiento

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Me. Wellington Wagner Ferreira Sarmiento (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. George Allan Menezes Gomes  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Me. Glauiney Moreira Mendonça Júnior  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus.

Aos meus pais, Eurípedes e Jussara.

A todos aqueles que me acompanharam.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, por me apoiar mesmo nos momentos em que tudo parecia complicado demais para ser superado. À minha mãe, Jussara, que eu sei estar olhando por mim, de um lugar melhor do que aqui. Ao meu pai, Eurípedes, que sempre procurou ser um bom exemplo e dar o melhor que pode para mim e minhas irmãs. Também sou muito grato à Mona-Lisa, uma segunda mãe, com todo seu amor, carinho e dedicação em me apoiar durante essa jornada.

Agradeço muito aos meus avós, com suas lições, apoio e legado que também me ajudaram a construir meu conhecimento, com menção especial a minha avó Zenith, de quem ganhei meu primeiro livro sobre mitologias. Também sou muito agradecido a Mitsue, minha tia, por me acolher e também cuidar de mim como outra mãe em minha vida.

Sou muito grato à Maria Eduarda, uma companheira que eu não imaginava que teria ao meu lado, que até o último minuto me ajudou como pôde, apoiou e é alguém que eu sei que posso contar.

Agradeço aos meus amigos que acompanharam minha caminhada na graduação, e com quem espero poder manter o contato mesmo após o fim dessa etapa da vida. Em especial, gostaria de ressaltar minha gratidão ao meu amigo Giancarlo Schaffer, com quem estudei no ensino médio e me indicou esse curso, no qual também fomos colegas de turma.

Sou muito agradecido ao meu orientador, mestre Wellington, por me ajudar na caminhada até aqui, com suas palavras de encorajamento e conselhos não somente para o meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), como também para a vida.

Sou muito grato aos professores do curso Sistemas e Mídias Digitais, que não só me ajudaram a estabelecer o conhecimento necessário para minha formação, como também fizeram parte de tantas memórias que guardo com carinho.

A todos que me ajudaram de alguma maneira a concluir minha graduação, mesmo que não tenham sido mencionados por nome. Muitíssimo obrigado!

“Fantasia é escapismo, e essa é a sua glória. Se um soldado é preso pelo inimigo, não é seu dever escapar? Se valorizamos a liberdade da mente e da alma, então é nosso dever escapar, e levar o máximo de pessoas que pudermos conosco!” — J.R.R. Tolkien

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar as estruturas narrativas dos jogos Ragnarok Online (RO), World of Warcraft (WoW), Star Wars: The Old Republic (SWTOR) e Elite: Dangerous (ED) a fim de entender a forma como as histórias dos respectivos jogos foram implementadas e as relações dos jogadores de um mundo massivo com suas narrativas.

Os jogos escolhidos fazem parte da categoria *Massive Multiplayer Online* (MMO), ou Multijogador Massivo On-line em tradução livre, e possuem elementos de *Role Playing Game* (RPG). Com grande presença de elementos narrativos, esses jogos permitem, também, que os jogadores interajam entre si em um mundo que se desenvolve mesmo quando eles não estão em sessão de jogo. Assim, a análise procura entender como a presença de diversas pessoas interagindo, ao mesmo tempo, foi considerada no momento de determinar os elementos narrativos desses ambientes virtuais.

Os jogos analisados foram escolhidos por suas características de amplitude do mundo virtual onde as narrativas são inseridas. Neles os jogadores e jogadoras são apresentados a histórias que ajudam a compor a ambientação que estão imersos e, à partir disso, são estimulados a explorar os mapas em busca de desenvolver narrativas criadas pelos desenvolvedores, ou criar as próprias histórias.

Percebeu-se muitas similaridades entre as estruturas narrativas dos jogos estudados, que apresentam histórias principais vinculadas aos personagens dos usuários. No jogo RO o desenvolvimento dessa linha narrativa acontece independente da classe, diferente dos jogos WoW e SWTOR, que possuem uma história principal para cada classe jogável. Ademais, o jogo ED mostrou ser uma exceção, uma vez que ele não apresentou uma linha narrativa primária para o personagem do jogador.

**Palavras-chave:** Narrativa. Jogo. *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*.



## ABSTRACT

This study has the objective of analysing the narrative's structure of the games Ragnarok Online (RO), World of Warcraft (WoW), Star Wars: The Old Republic (SWTOR) e Elite: Dangerous (ED) in order to understand how these game's stories were implemented and the relation of massive multiplayer game's players with its narrative.

The chosen games are categorized as Massive Multiplayer Online (MMO) games and they have some features of Role Playing Games (RPG). With a great presence of narrative elements, these games also allow the players to interact with each other in a world that evolves even when they're not playing them. Thus, the analysis seeks to understand how this amount of people interacting at the same time was considered when determining these virtual environment's narrative aspects.

These games were chosen due to the amplitude of the virtual world in which the narrative is inserted. The players are presented to a story that helps compose the environment around them and, from that, they're stimulated to explore the maps in seeking to develop the narratives created by the game developers or to create their own.

Many similarities were observed among the narrative structures of the studied games, which present main stories linked to the users' characters. In the game RO, the development of this narrative line doesn't depend on the characters' class, differently from the games WoW and SWTOR, that have a main story to each playable class. Furthermore, ED has proved to be an exception for it didn't present a narrative line to the players' characters.

**Keywords:** Narrative. Videogame. Massive Multiplayer Online Role Playing Game.

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1	– Resultados da categoria “Eixo Narrativo”.....	33
Tabela 2	– Resultados da categoria “Atos Narrativos”.....	34
Tabela 3	– Resultados da categoria “Narrativa Dinâmica”.....	35
Tabela 4	– Resultados da categoria “Presença de Missões”.....	36
Tabela 5	– Resultados da subcategoria “Missões Ligadas à História Principal”.....	37
Tabela 6	– Resultados da subcategoria “Missões com Múltiplos Caminhos”.....	38
Tabela 7	– Resultados da subcategoria “Missões com Múltiplos Finais”.....	39
Tabela 8	– Resultados da subcategoria “Missões Mobilizadoras”.....	40
Tabela 9	– Resumo dos resultados das categorias e a análise dos jogos .....	40

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
AN	Atos Narrativos
ED	Elite: Dangerous
EN	Eixo narrativo
MLHP	Missões Ligadas à História Principal
MM	Missões mobilizadoras
MMC	Missões com Múltiplos Caminhos
MMF	Missões com Múltiplos Finais
MMO	<i>Massive Multiplayer Online</i>
MMORPG	<i>Massive Multiplayer Online Role Playing Game</i>
ND	Narrativa Dinâmica
PM	Presença de Missões
RO	Ragnarok Online
RPG	<i>Role Playing Game</i>
SWTOR	Star Wars: The Old Republic
WoW	World of Warcraft

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	14
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	16
2.1	Narrativas em jogos .....	16
2.2	Role Playing Game .....	18
2.3	Os jogos Multijogadores Massivos On-line .....	19
2.4	MMORPG .....	20
2.5	Análise Textual Discursiva .....	22
2.6	Trabalhos Relacionados .....	23
3	METODOLOGIA.....	25
3.1	Etapas da pesquisa .....	25
3.2	Categorias de análise .....	26
3.3	Jogos escolhidos .....	27
3.3.1	<i>Ragnarok Online</i> .....	28
3.3.2	<i>World of Warcraft</i> .....	29
3.3.3	<i>Star Wars: The Old Republic</i> .....	30
3.3.4	<i>Elite: Dangerous</i> .....	31
3.4	Análise dos jogos segundo as categorias .....	32
4	RESULTADOS .....	33
4.1	Eixo Narrativo .....	34
4.2	Atos Narrativos .....	35
4.3	Narrativa Dinâmica .....	36
4.4	Presença de Missões .....	37
4.4.1	<i>Missões Ligadas à História Principal</i> .....	38
4.4.2	<i>Missões com Múltiplos Caminhos</i> .....	38
4.4.3	<i>Missões com Múltiplos Finais</i> .....	39
4.4.4	<i>Missões Mobilizadoras</i> .....	40
4.5	Outras características .....	41
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	43
5.1	Trabalhos .....	<b>futuros</b> 44

.....	
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	46

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos do gênero “Multijogador Massivo On-line de Interpretação de Personagem” — do inglês, *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) — constroem mundos virtuais que podem ser acessados por uma grande quantidade de jogadores ao mesmo tempo, os quais são imersos em uma narrativa cuja ambientação é comum a todos e na qual existe a possibilidade de desenvolver histórias compartilhadas pelos personagens.

Os mundos criados nesses jogos contam, normalmente, com grande nível de liberdade, o que permite aos seus jogadores explorar os mapas em busca de segredos, recursos ou aventuras que os próprios usuários desejem desempenhar, como alcançar algum local específico, ou encontrar alguma criatura rara.

Também é possível, nos mundos virtuais dos jogos dessa categoria, perceber alguns comportamentos sociais, como a criação de grupos para a execução de tarefas específicas, sendo possível até a formação de organizações, conhecidas pelos jogadores em geral como “guildas”. Normalmente, esses grupos maiores possuem hierarquias e, em alguns casos, até mesmo um cronograma de atividades.

Com a possibilidade de explorar diferentes formas de narrativas, os MMORPG formam um gênero cujos jogos podem ser mantidos em atividade por muito tempo, com suas histórias sendo incrementadas. Com isso, temos jogos desse tipo que permanecem ativos há mais de 15 anos, como Ragnarok Online e World of Warcraft.

Em seu estudo sobre desenvolvimento de jogos, Schell (2008) fala sobre quatro macro áreas importantes no desenvolvimento de jogos digitais, no que ele chamou de “tétrade elementar”: Estética, Mecânica, Tecnologia e História. Ele também explicita que uma das principais dificuldades na criação de uma narrativa interativa está no ato de tentar prever as ações dos jogadores.

Dessa forma, o objetivo geral deste trabalho é analisar as estruturas narrativas dos jogos Ragnarok Online, World of Warcraft, Star Wars: The Old Republic e Elite: Dangerous a fim de compreender como as narrativas para jogos foram implementadas em diferentes jogos do gênero MMORPG, além de entender como as histórias deles foram apresentadas aos jogadores e como as narrativas de cada usuário podem interagir entre si, ou com a história do mundo virtual em que se está inserido, a fim de permitir ou não a alteração da narrativa por meio de ações diretas dos jogadores, ou seja, permitir histórias mais dinâmicas.

Usando a Análise Textual Discursiva a pesquisa passou por três (03) etapas, sendo a primeira delas a revisão da literatura sobre conceitos relacionados aos gêneros dos jogos a serem estudados, assim como definições sobre narrativa. Através dessa revisão, foram elaboradas categorias de análise pelo pesquisador.

Após a criação das categorias a serem observadas, os jogos escolhidos foram acessados e jogados. Ao final, as informações referentes às categorias em cada um dos jogos foram comparadas a fim constatar se o objetivo foi alcançado.

O presente trabalho está organizado inicialmente com a fundamentação teórica, a qual define os conceitos utilizados na pesquisa, cujas definições também são utilizadas pelo autor na definição das categorias de análise as quais os jogos foram submetidos. Em seguida é explicada um pouco melhor a metodologia utilizada para analisar os jogos, incluindo também quais jogos foram analisados, com uma breve descrição deles e o motivo da escolha de cada um.

Depois da seção referente à Metodologia usada, está o capítulo dos Resultados, separando o que foi encontrado de acordo com as categorias elaboradas. Por fim está a seção sobre as Considerações Finais, com sugestões de trabalhos a serem desenvolvidos no futuro.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para este trabalho, a análise concentra-se nos jogos de gênero *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), tendo como base os conceitos de narrativas para jogos, assim como as definições de jogos *Massive Multiplayer Online* (MMO), *Role Playing Game* (RPG) e *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG).

À partir destes conceitos, foram geradas categorias de análise que serão aplicadas na observação dos jogos escolhidos para o estudo.

### 2.1 Narrativas em jogos

No estudo de Design de Jogos, Schell (2008) aborda a importância de diferentes elementos que compõem um jogo digital. Em seus estudos na área, ele elaborou o que chamou de “Tétrade Elementar”. Nesse estudo, ele ressalta a importância de quatro elementos principais na elaboração de um jogo digital, sendo eles: Estética, Mecânica, Tecnologia e História. Segundo esse conceito, nem um dos elementos da “Tétrade” é necessariamente mais importante que o outro, sendo que o destaque dado a cada um deles varia de acordo com o tipo de jogo e as decisões dos desenvolvedores.

O ato de contar histórias vem desde a antiguidade e ganha engajamento dos ouvintes em razão de sua narrativa. É esta peculiaridade que gera a importância desse tema, pois sem uma boa narrativa as histórias tendem a perder potência. Para Murray:

Historicamente, as narrativas sempre foram uma forma encontrada pela sociedade de construir comunidades, o que vai desde uma tribo agrupada em volta de uma fogueira até uma comunidade global reunida diante de um televisor. Os homens contam histórias uns aos outros e compreendem-se através delas. Assim, a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo  
(MURRAY, 2003).

Para Dubiela e Battaiola (2007), os jogos digitais são, hoje, verdadeiros universos virtuais explorados pelo usuário. A presença de ambientação mais elaborada permite, aos desenvolvedores, a criação de histórias com maior engajamento para os jogadores.



A construção de histórias para jogos segue alguns princípios tradicionais da elaboração de narrativas, como a elaboração de uma estrutura narrativa sob a qual os elementos históricos do jogo serão pensados.

A construção da estrutura da narrativa auxilia no decorrer da sucessão dos seus elementos, como os eventos, conflito, e demais citados no capítulo anterior. É a forma como a história vai ser contada, pois uma narrativa não é uma simples série de eventos, conflitos e afins, mas sim uma série desses elementos organizados para o transcorrer da história. (BATTAIOLA; DUBIELA, 2007)

Sendo a narrativa uma maneira de organizar a sucessão de fatos ao elaborar contos, ela pode ser estruturada em começo, meio e fim. Através desse princípio as histórias normalmente são divididas em atos, designados para dividir os estágios em que a narração se encontra, sendo comumente separados em ato um, dois e três (FIELD, 2001). Nessa divisão em atos, está presente uma estrutura para cada ato, ou seja, eles são apresentados possuindo uma série de componentes (DUBIELA; BATTAIOLA, 2007).

Em seu livro “A Arte do Design de Jogos”, SCHELL (2008) escreve sobre histórias para jogos e de sua dificuldade para criar enredos interativos, uma vez que as decisões dos jogadores devem ser levados em consideração e ter alguma resposta por parte do jogo. O autor salienta, ainda, dois principais métodos que são utilizados como base no desenvolvimento de narrativas para jogos: “Colar de pérolas” e “Máquina de histórias”.

O “Colar de Pérolas” se trata de um método dos mais comuns, também chamado por Schell (2008) de “Rios e lagos”. Ele consiste em histórias não interativas, a metáfora do "colar", apresentadas por meio de texto, imagens ou sequências de vídeo ou animação, como as "contas de um colar" que são limitadas em si, ainda que estejam presas por um fio que as une. Esses trechos são conectados a momentos de interação, chamadas de "pérolas", nos quais o jogador tem controle sobre o personagem jogado. Normalmente os momentos interativos possuem um objetivo determinado que leva a outra sequência não interativa. Essa combinação é repetida através do jogo, formando o então "colar de pérolas".

O outro método, também explicado por Schell (2008), usa como base a tendência que jogos bem implementados possuem de gerar experiências marcantes ao ponto dos próprios jogadores contarem o que aconteceu para outras pessoas. Assim, alguns desenvolvedores utilizam o próprio jogo como uma "máquina de fazer histórias", permitindo que os eventos

ocorridos gerem narrativas durante a sessão de jogo.

## ***2.2 Role Playing Game***

O gênero RPG é caracterizado por ser um jogo de interpretação de papéis cujo principal objetivo dos jogadores é, segundo Koster (2004), a evolução de seus personagens. Ele também identifica outras recompensas relacionadas ao jogo, como fatores sociais e deslumbramento.

Também sobre RPG, Ramalho (2006) nos diz o seguinte:

O RPG é uma categoria de jogos que surgiu na década de 70 e descende dos jogos de simulação de guerra. Distingue-se da maioria dos jogos por não haver condição de vitória, isto é, ao final de uma partida não existe jogador vencedor ou perdedor. A versão eletrônica do RPG surgiu quase na mesma época e possui mais visibilidade que sua versão original, chamada RPG “de mesa”. Destaca-se por ser uma das categorias de jogos digitais (junto com a categoria Adventure) que mais enfocam o lado narrativo do jogo, valorizando elementos dramáticos para causar deslumbramento. (RAMALHO, 2006).

Nos jogos de RPG, cada jogador controla um personagem. Geralmente atua-se em grupo, com personagens divididos em diferentes áreas de especialização. No andamento do jogo, guiados por ações baseadas em histórias, os personagens mudam e evoluem, ganhando experiência, habilidades, itens e dinheiro, por exemplo. (SILVA, 2010).

Os jogos mais recentes mostram, em geral, narrativas tão complexas quanto uma obra literária de ficção, passando a exigir maior atenção e interpretação dos jogadores. Muitas estratégias criadas pela literatura agora são amplamente utilizadas nos jogos eletrônicos para seduzir e dirigir a percepção de seu público, colocando-os em um espaço de ficção e simulação. (ALVES; MARTINS; NEVES, 2009).

Assim, pode-se notar a importância dos aspectos narrativos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos do gênero RPG, além de prover conceitos de mecânicas e parâmetros para a elaboração de formas de progressão para os personagens, assim como a personalização de características, como habilidades ou equipamentos, relacionados ao mundo virtual em que o personagem está inserido.

### 2.3 Os jogos Multijogadores Massivos On-line e seus mundos virtuais

Os jogos MMO são mundos virtuais que possuem, segundo Singhal e Zyda (1999), cinco características em comum: sensação de localização para mais de um usuário, percepção de localização em conjunto, noção compartilhada de tempo, comunicação online e interação com o ambiente virtual.

Segundo Yahyavi e Kemme (2013), um jogo MMO é capaz de suportar centenas ou milhares de jogadores simultaneamente em seus servidores. Um MMO também pode ser definido como um jogo que requer conexão com Internet, podendo ser jogado por uma grande quantidade de jogadores, variando de centenas a milhares ou até mesmo milhões de usuários, normalmente no mesmo servidor. Ele também ressalta a interação dos jogadores para competir, cooperar ou simplesmente se comunicar, além de também ser caracterizado por possuir um mundo virtual persistente. (FERNANDES; CASTANHO; JACOBI, 2018).

Fernandes, Castanho e Jacobi também fazem o seguinte esclarecimento:

*To exclude games not commonly associated with the MMO genre, a large number of players must consist of more than a hundred. But that is not to say that games with fewer than a hundred players can't be considered a MMO game. The number was chosen because of the Battle Royale genre, that features a large number of players, usually a hundred, in a single instance and such games are not considered MMOG for the general public.<sup>1</sup> (FERNANDES; CASTANHO; JACOBI, 2018)*

Segundo Bartle (2004) um jogo de mundo persistente é aquele cujo ambiente virtual continua a existir e se desenvolver, mesmo quando os seus jogadores não estão interagindo com ele. Os jogos MMO também possuem como característica a amplitude de seus mundos virtuais, recebendo a denominação de “mundo aberto”.

Ao contrário de jogos lineares, os quais apresentam uma sequência particular de objetivos, e meios para sua execução pelos jogadores, os jogos de mundo aberto permitem um

---

<sup>1</sup> “Para excluir jogos comumente não associados ao gênero MMO, um grande número de jogadores deve consistir em mais de uma centena. Mas isso não quer dizer que jogos com menos que cem jogadores não podem ser considerados um jogo MMO. O número foi escolhido devido ao gênero *Battle Royale*, que permite uma grande quantidade de jogadores, normalmente uma centena, em uma única instância e jogos desse tipo não são considerados MMO pelo público em geral” (Tradução livre)

grande número de caminhos possíveis de serem seguidos em seus mundos virtuais (MIN et al., 2016).

Por isso, os jogos digitais do tipo MMO, que possuem mundo aberto, apresentam desafios significativos aos desenvolvedores, uma vez que a autonomia dada aos jogadores aumenta o número de ações diferentes que podem ser feitas, tornando mais difícil, para os criadores do jogo, antecipar o que será feito pelo jogador e, assim, escrever narrativas coerentes com tais possibilidades (MIN et al., 2016).

## 2.4 MMORPG

Fernandes (2018) ressalta que os jogos MMO podem ser divididos em diferentes gêneros, dependendo de outros fatores como a sua jogabilidade. Assim, aqueles que possuem elementos de RPG são chamados de *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG).

Esses mundos virtuais permitem experiências imersivas em uma ambientação habitada por um “avatar”, ou seja, um representante digital de um jogador ou jogadora (GU; MAHER, 2014). A maioria dos *game designers* e escritores ainda se prendem ao conceito literário e cinematográfico de narrativa e, portanto, tentam encaixar a mesma ideia em jogos. Isso tem resultado em uma combinação desconfortável entre interatividade e narrativa, uma vez que os desenvolvedores procuram fazer com que os jogadores se interessem pela história do jogo, ao mesmo tempo em que se esforçam para compreender as mecânicas do jogo e explorar o mundo virtual (CALLEJA, 2017).

Os avanços na produção de jogos, tanto nas técnicas de narrativa quanto nas tecnologias computacionais, permitem também uma maior exploração das narrativas emergentes, como caracterizadas por Jenkins:

As narrativas emergentes têm por característica não possuírem uma estrutura linear, nem tão pouco pré-organizada, bem como serem basicamente randômicas. O usuário, a partir da interação com o jogo, pode criar a sua própria história, a qual é resultante da sua interação com os elementos que foram gerados anteriormente para isso. (JENKINS, 2003).

Tem sido percebido, nos jogos digitais MMORPG, a existência da combinação entre narrativas lineares, com elementos de história previamente inseridos no jogo em seu desenvolvimento, e as supracitadas narrativas emergentes, mesclando as técnicas do “colar de pérolas” e da “máquina de histórias”, conceituadas por Schell (2008).

Nos jogos de mundo aberto os jogadores podem selecionar ou formular os próprios objetivos, assim como planejar a maneira como pretendem cumpri-los (MIN et al., 2016). É comum que os desenvolvedores criem missões, a serem cumpridas pelos jogadores, como forma de construir um caminho que pode ser seguido pelos jogadores, além de um meio de apresentar as histórias presentes no jogo. Essas narrativas são colocadas como parte de textos, diálogos ou animações que são reproduzidas para os usuários.

Ao ser utilizada num jogo eletrônico, a narrativa é organizada em adequação a história proposta e de acordo com o tipo (ou estilo) de jogo que se pretende desenvolver, determinando não apenas o grau de complexidade como as histórias serão contadas, mas, sobretudo atuando como mediadores entre os personagens, cenários e objetos. (ALVES; MARTINS; NEVES, 2009)

A natureza desse tipo de jogo digital faz com que parte de seu conteúdo seja adaptável aos jogadores e, para isso, são incorporadas técnicas de narrativas interativas e mais técnicas de balanceamento de jogos (MIN et al., 2016).

Silva (2010) define MMORPG como jogo eletrônico de interpretação de papéis através da Internet, com muitas pessoas conectadas simultaneamente, interagindo entre si e com o ambiente em tempo real. Ela também complementa:

Os MMORPGs possuem características marcantes, como a utilização da internet para a interação em tempo real entre um grande número de jogadores em um mesmo ambiente. Além disso, o personagem criado pelo jogador é introduzido ao cenário com poucos recursos, mas com tarefas – chamadas de *quests* - que, ao serem cumpridas, possibilitam seu desenvolvimento no percurso do jogo. E é nesse percurso que começa a ser indispensável interagir com outros jogadores, bem como participar de comunidades e grupos que se unem para a realização de objetivos comuns e troca de informações. (SILVA, 2010).

No entanto, algumas dessas interações ainda são limitadas, incluindo as formas nas quais algumas partes das histórias dos personagens são apresentadas. Dessa maneira, alguns

elementos narrativos são mostrados em ambientes fechados, ou “instâncias”, as quais normalmente apenas um jogador, ou um grupo mais restrito, tem acesso para ver os elementos narrativos, ou interagir com aquela parte do jogo.

## 2.5 Análise Textual Discursiva

A identificação, através da Análise Textual Discursiva, dos elementos que compõem as estruturas narrativas estudadas busca discernir similaridades, e diferenças, entre a maneira como as histórias propostas foram implementadas para os jogos escolhidos, a fim de entender como foram construídas as estruturas narrativas desses jogos e em como isso influencia a maneira como os jogadores podem interagir com as histórias.

A Análise Textual Discursiva sugere a organização dos argumentos a partir de um *corpus* teórico definido *a priori*. A base desse caminho metodológico se fundamenta na compreensão e produção sobre fenômenos e discursos. Por isso, se pode compreender a Análise Textual Discursiva como um movimento interpretativo. De acordo com Moraes e Galiazzi (2011) o ciclo de procedimentos da análise textual discursiva é composto por três (03) etapas: a primeira etapa envolve a desmontagem e decupação (fragmentação ordenada) do fenômeno ou discurso observado; a segunda, trata do estabelecimento de conexões entre os elementos do discurso e a terceira, se concentra na captação de novos emergentes.

A desmontagem do objeto de estudo é denominada “Unitarização”, se dividindo de acordo com Moraes (1999) em três (03) momentos: o primeiro trata da fragmentação e quantificação, onde se constrói categorias *a posteriori* ou se encaixa os fragmentos em categorias definidas, justificadas e validadas *a priori*; o segundo momento procura reescrever o significado dos elementos categorizados e o terceiro momento atribui-se um nome para cada unidade.

Na Etapa 2 da Análise Textual Discursiva se trata do restabelecimento de conexões e construção de relações entre os grupos e categorias diversos, em níveis variados de profundidade, de integração identificados na primeira etapa. O foco da segunda etapa é comparar e estabelecer conexões entre níveis e subníveis, fundamentar a presença dessas novas categorias tendo como base o contexto e as origens de sua produção. Esta etapa também é denominada de “Produção de Argumentos”.

Finalmente, na terceira etapa metodológica da Análise Textual Discursiva se trabalha

com a captação e reconstrução de outros emergentes. Gera-se um metatexto que emergiu da vinculação as etapas 1 e 2 e da interpretação do pesquisador reforçando, dessa maneira, sua proximidade com a abordagem hermenêutica. Este “metatexto” se integra aos fundamentos teóricos que servem de base para pesquisa procurando estabelecer elementos de verificação da nova narrativa emergente. Traduzem dessa forma uma outra descrição e interpretação sobre o fenômeno investigado.

## **2.6 Trabalhos Relacionados**

Em sua dissertação “World of Warcraft: Semioses para produção de envolvimento em jogos eletrônicos”, a autora Renata Silva explica sobre algumas características de jogos de RPG de mesa e RPG digital, definindo também aspectos relacionados ao gênero MMORPG e como o jogo World of Warcraft influencia na vida e comportamento de seus jogadores.

O objetivo da dissertação é, através de uma análise semiótica, entender como se dá o desenvolvimento do jogo World of Warcraft, a participação e o envolvimento dos jogadores com ele, verificando a existência de padrões no desenvolvimento do jogo para a modificação de hábitos e comportamentos de seus jogadores.

Ela conclui que os desenvolvedores do jogo, através das atualizações e expansões de conteúdo, concebem e modificam o universo dele para adequar os hábitos dos jogadores aos seus interesses comerciais.

Em seu artigo “Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) as Virtual Grounds for Second Language Learning: Players’ Perception”, as autoras Nadia Adris e Hamidah Yamat ressaltam como os jogos MMORPG chamam atenção com suas oportunidades para o aprendizado de um segundo idioma.

O estudo delas investigou a percepção dos jogadores sobre a utilidade dos jogos MMORPG como ambiente interativo para aprendizado de outro idioma. Através de um questionário, aplicado com 121 jogadores veteranos de Ragnarok Online, elas obtiveram respostas majoritariamente positivas quanto à utilidade do jogo como plataforma que auxilia no treino de outro idioma.

Entre os fatores que contribuem para o sucesso, está o anonimato dos jogadores, que reduz a ansiedade no momento de comunicação, bem como a simulação de situações cotidianas, como negociações ou simples conversas.

O presente trabalho se relaciona com os supracitados pois a narrativa é um dos principais fatores responsáveis pela imersão e engajamento dos jogadores, sendo, como dito por Schell (2008), um dos pilares essenciais dos jogos digitais e, também, como dito por Ramalho (2006), é um dos principais elementos dos jogos de RPG. Este estudo visa compreender as estruturas narrativas em si a fim de entender como elas foram organizadas e construídas, diferente dos estudos citados, que se relacionam mais na maneira como elas o usuário foi influenciado pelos jogos.



### 3 METODOLOGIA

A Análise Textual Discursiva se equaliza com a perspectiva qualitativa e voltada para o estudo da produção de subjetividades que estão, virtualmente, presentes nas narrativas que servem de pano de fundo para estes jogos em relação às formas interativas e imersivas que cada jogador ou jogadora constrói com o jogo em questão (MARTINES; MACHADO; COLVERO, 2013). Das relações entre narrativa e as ações dos jogadores emerge a construção de categorias de análise, tendo como base as definições dos autores que fundamentam o gênero de jogo escolhido, bem como a importância das histórias para esses jogos.

A unidade de análise é delimitada sobre a escolha de quatro (04) jogos classificados pelo mercado deste tipo de produto como MMORPG. A escolha destes jogos, entre inúmeros outros, também considerou o tempo no mercado e a expansão deles. De fato, esse gênero de MMO tem muitas características semelhantes entre si sendo a sua comercialização e aceitação pelo público os elementos mais definidores de suas qualidades.

Nesta base metodológica, a valorização da narrativa — considerando sua história e ambientação — é elemento central para a análise, uma vez que seus elementos narrativos são indicadores potenciais sobre o engajamento na construção de compreensões a respeito das relações estabelecidas nos diálogos e das atribuições de significado sobre a questão das correspondências entre jogadores e destes com a proposta narrativa.

Os jogos MMORPG propõem a criação de um mundo virtual em que os jogadores não estão presos às mesmas dinâmicas apresentadas tradicionalmente nos jogos de interpretação de personagens, desenvolvidos para um jogador.

#### 3.1 Etapas da pesquisa

Seguindo o que foi fundamento sobre a Análise Textual Discursiva, foram definidas as seguintes etapas para o desenvolvimento da pesquisa:

- Definição de quatro jogos do tipo MMO para análise das formas narrativas tendo como principal elemento de categorização para a escolha a relação entre o sucesso de mercado e o número de utilizadores;
- Definição do *corpus* teórico para fundamentar as categorias de análise narrativa que foram aplicadas;

- Definição da metodologia;
- Definição da forma de análise seguindo os preceitos da análise textual discursiva com base em fragmentos semânticos das narrativas analisadas;
- Aplicação dos procedimentos indicados na estrutura metodológica da Análise Textual Discursiva;
- Análise dos resultantes;
- Organização das resultantes;

### **3.2 Categorias de análise**

Tendo em vista a importância da História, ressaltada por Schell (2008), em sua “tétrade elementar”, como sendo um dos principais elementos no desenvolvimento de um jogo digital, foi abordado, nos jogos escolhidos, a estrutura narrativa presente em seus respectivos mundos. As estruturas narrativas servem, segundo Battaiola e Dubiela (2007), para auxiliar na forma como as histórias são contadas, organizando os elementos para o desenrolar da história.

A possibilidade de interagir com os elementos do jogo, incluindo suas histórias, com maior liberdade do que nos jogos lineares, faz com que os jogos MMO apresentem mundos abertos com diversas oportunidades para a implementação de narrativas criadas pelos jogadores, como elencado por Jenkins (2003), usando elementos previamente inseridos no mundo para permitir o desenvolvimento dessas histórias.

A maneira como as narrativas dos jogos foram estruturadas, considerando as características dos jogos MMO de permitir o acesso a vários jogadores em um mundo persistente, foi o foco da análise.

A coleta de dados se deu à partir da concepção de categorias de análise, conceituadas à partir de elementos que permitem entender alguns aspectos das estruturas narrativas a serem observadas.

A primeira categoria de análise foi “Eixo Narrativo” (EN), que surgiu com base da tendência dos jogos digitais em utilizar a técnica “colar de pérolas” de narrativas interativas, conceituada por Schell (2008). Ela leva em consideração a presença, ou não, de uma história principal estabelecida para cada jogador.

Outra categoria de análise foi “Atos Narrativos” (AN), considerando o que Field (2001) diz sobre as histórias serem normalmente divididas em atos, sendo eles partes bem definidas da narrativa e, como mencionado por Dubiela e Battaiola (2007), possuem também uma estrutura com uma série de componentes em cada um desses atos. Através da qual leva em consideração a separação da história em diferentes atos.

A característica dos jogos MMORPG de mundo persistente, como explicada por Bartle (2004) foi considerada junto das ideias de “máquina de histórias”, de Schell (2008), e das narrativas emergentes, conceituadas por Jenkins (2003). À partir desses conceitos emergiu a categoria de “Narrativa Dinâmica” (ND), como uma forma de perceber se a história do mundo virtual é alterada pelas ações dos jogadores em suas sessões de jogo.

Como um recurso utilizado em diversos jogos do gênero, como explicitado por Silva (2010), os jogos também foram analisados quanto a “Presença de Missões” (PM). Sendo uma forma de apresentar pedaços da história, ou pequenas narrativas pontuais, também foram consideradas algumas características relacionadas às missões.

Uma dessas subcategorias foi “Missões Ligadas à História Principal” (MLHP), referente à característica das missões serem utilizadas para apresentar e conduzir os jogadores e jogadoras através de uma narrativa central, que foi preparada pelos desenvolvedores.

Outra característica foi “Missões com Múltiplos Caminhos” (MMC), ou seja, missões que podem ser concluídas seguindo diferentes abordagens, possibilitando experiências distintas para concluir as tarefas.

De maneira semelhante, emergiu a subcategoria de “Missões com Múltiplos Finais” (MMF), referente à possibilidade dos usuários poderem chegar em diferentes desfechos nas micro narrativas que são apresentadas através das missões.

Também referente às características das missões, foi pensada na subcategoria de “Missões Mobilizadoras” (MM), relacionada à existência de missões que são essenciais para progressão do jogador dentro da história que está sendo desenvolvida pelo jogo, além dos aspectos de evolução do personagem, e do acesso ao conteúdo de nível avançado.

### **3.3 Jogos escolhidos**

Esta pesquisa se desenvolveu à partir de quatro jogos MMORPG, escolhidos pela suas respectivas quantidade de jogadores, além de suas influências em outras mídias ou jogos.

Foram eles: Ragnarok: Online (RO), World of Warcraft (WoW), Star Wars: The Old Republic (SWTOR) e Elite: Dangerous (ED).

### **3.3.1 Ragnarok Online**

Desenvolvido pela Gravity e lançado em 2002, RO é um jogo de perspectiva isométrica com câmera em “2,5D”, também conhecido como pseudo-3D, cuja narrativa segue a mesma linha das histórias em quadrinho coreanas de mesmo nome, que inspiraram o seu desenvolvimento. Nele, os jogadores criam personagens que fazem parte de “Rune Midgard”, o mundo dos mortais após os eventos do “*Ragnarok*”. O mundo virtual é repleto de elementos criados à partir da mitologia nórdica. No jogo, os personagens começam como aprendizes e, conforme sobem seus níveis, eles podem aprender novas habilidades. Em determinado nível, o jogador pode escolher uma classe, passando a ter um conjunto de habilidades e itens específicos. Ao longo das sessões, os personagens progredem em suas aventuras até se tornarem parte dos principais membros do grupo de heróis que acompanham os protagonistas da história.

Os jogadores podem organizar “clãs”, também chamados de “guildas”, para diversas finalidades. O jogo estimula o combate entre jogadores através de conflitos periódicos, chamados “guerra do *emperium*”, nas quais os clãs procuram dominar castelos espalhados em diferentes mapas do jogo, normalmente vizinhos às principais cidades do mundo virtual.

Como um dos primeiros jogos MMORPG de sucesso internacional, ele influenciou outros jogos com a sua maneira de apresentar narrativas para os jogadores, além de possibilitar diferentes interações entre eles. Ele também permite ampla exploração de seus mapas, sendo a maioria acessível sem limitações por nível ou estágio da história. A possibilidade de enfrentar monstros mais fortes, mesmo sem estar no nível recomendado, estimula o trabalho em equipe para superar os desafios apresentados. O jogo possui servidores oficiais ativos até a presente data deste trabalho, inclusive no Brasil.

Segundo Deterding e Zagal (2018) o jogo RO contava com 80 milhões de jogadores registrados e aproximadamente 800 mil jogadores simultâneos. O site “MMO Population” informava uma população atual de mais de 300 mil jogadores no total e cerca de 7 mil jogadores diários.

### ***3.3.2 Word of Warcraft***

O segundo jogo escolhido foi World of Warcraft, lançado em 2004 pela Blizzard. Um jogo 3D com visão em terceira pessoa que continuando os eventos históricos da série de jogos de estratégia Warcraft. Nele, os jogadores são apresentados a duas facções inimigas, precisando escolher uma delas. Cada uma das facções possui um conjunto específico de raças as quais o jogador pode atribuir ao seu personagem. A classe do jogador é escolhida no momento da criação do personagem, sendo que ambas as facções possuem acesso às mesmas classes.

Ao longo das sessões de jogo, os personagens sobem de nível e podem aprender diferentes habilidades de acordo com suas classes. O jogo possui mundos vastos e diversos elementos estéticos, como montarias ou roupas, além de ampliar a possibilidade de fabricação de itens por parte dos jogadores.

Sua narrativa foca na guerra entre “Aliança” e “Horda”, possuindo também uma história diferente para cada uma das classes jogáveis. Nos níveis mais altos, os jogadores fazem parte de um grupo de heróis, cada um sendo a maior representação da classe de seu personagem.

Os jogadores também podem formar “guildas”, normalmente se organizando para explorar calabouços, onde ficam grandes recompensas do jogo caso consigam vencer seus desafios, o que normalmente envolve vencer grande quantidade de inimigos, assim como um monstro principal ao final da incursão. Cada grupo, ao entrar em um desses mapas, gera uma cópia dele para si, permitindo que vários grupos possam percorrer o mesmo calabouço paralelamente. Parte da narrativa, principalmente quando os personagens estão mais avançados, é contada através dessas incursões.

Também é possível aos jogadores entrarem em combate com outros jogadores, através de arenas onde os personagens podem lutar entre si. Em WoW, parte dos modelos narrativos usados por RO também foram implementados, com algumas modificações. O jogo conseguiu alcançar grande sucesso, sendo ainda o maior jogo, da categoria MMORPG, acompanhado no site twitch.tv — uma plataforma digital para assistir jogos ao vivo — com quase 6 milhões e meio de seguidores e mais de 20 mil pessoas assistindo simultaneamente.

Deterding e Zagal (2018) também apresenta que em 2018 World of Warcraft contava com 100 milhões de jogadores registrados e possuía um pico de 12 milhões de usuários ativos ao mesmo tempo. O site MMO Population apresenta uma população atual de 70 milhões de jogadores com população diária de aproximadamente 2 milhões e meio. Nessa plataforma o WoW também é apresentado como o MMORPG com maior número de jogadores.

### ***3.3.3 Star Wars: The Old Republic***

Desenvolvido pela *Bioware* e lançado em 2011. Ele é um jogo 3D que possui muitas similaridades técnicas com WoW, apresentando também uma narrativa na qual o jogador tem que escolher entre duas facções. No caso de SWTOR, as classes recebem nomes diferentes para cada uma das facções, embora suas funções sejam similares. Ou seja, do lado da “República” você pode jogar como “*Jedi Knight*” enquanto que no lado do “Império” você pode jogar com a classe “*Sith Warrior*”. Elas possuem habilidades cujas animações e nomes podem ser diferentes, mas os efeitos são os mesmos, assim como itens similares para cada uma. As raças jogáveis variam de acordo com a classe escolhida pelo jogador.

Os usuários são apresentados a uma história principal sobre a guerra entre as duas facções jogáveis, assim como uma narrativa específica, relacionada à classe escolhida. No SWTOR existem as missões possuem narrativas que procuram estimular mais o jogo em equipe, com diálogos compartilhados em que mais de um jogador pode participar da sequência de animações que são usadas para contar partes das histórias de suas missões.

Assim como nos outros jogos, é possível a criação de uma “guilda”, além das incursões em missões específicas, chamadas no jogo de “*Flashpoint*”, onde os jogadores atuam em uma missão cuja história é mais relevante para o desenrolar da trama que estão inseridos, além da obtenção de itens melhores e mais pontos para evolução do personagem.

Sendo na ambientação de Star Wars, com uma grande base de fãs, o jogo também segue o molde dos outros produtos da franquia, em que a história jogada faz parte da linha temporal oficial para todos os outros produtos em diferentes mídias.

Segundo o site MMO Population, SWTOR está em 11º lugar no ranking de MMORPGs, com população atual de 6,4 milhões e cerca de 183 mil usuários diários.

### 3.3.4 *Elite: Dangerous*

Um jogo 3D, em primeira pessoa, sendo o mais recente de uma série de jogos com a mesma ambientação, reconhecida pelo *Guinness* como a maior sequência de jogos com temática espacial, possuindo uma sequência narrativa de 30 anos de desenvolvimento. Nele, o jogador é colocado no papel de um piloto, possuindo controle quase total da maneira de pilotar sua espaçonave. Seus elementos de RPG são menos explícitos como, por exemplo, o nível do jogador não ser representado por um número, mas por um título para cada área de atuação, que varia entre combate, exploração e comércio. Ele também mostra o progresso do jogador através de sua familiaridade com facções do jogo, tanto facções menores quanto poderes políticos maiores.

Cada jogador pode comprar naves espaciais, além de as personalizar com diferentes equipamentos ou elementos estéticos. Cada modelo de nave funciona melhor para funções distintas, sendo possível deduzir como o jogador atual de acordo com a nave pilotada. O jogo não possui uma história principal atrelada ao personagem do jogador, sendo a narrativa do mundo contada através de notícias fictícias, reproduzidas em um dos painéis da nave.

Periodicamente acontecem missões abertas para todos os jogadores, as quais podem ter finais diferentes, normalmente com uma possibilidade positiva e outra negativa. Ao final de cada uma dessas missões, a narrativa do mundo virtual progride, levando em consideração qual final foi alcançado.

A economia das estações espaciais, assim como as fronteiras de influência de cada facção, podem ser alteradas pelos jogadores com suas ações durante as sessões de jogo. Dentro do jogo também existem organizações de “guildas” ou, como são chamadas dentro dele, “frotas”. Seus objetivos são mais variados, servindo normalmente para agregar jogadores com objetivos em comum, como fazer missões mais difíceis, minerar asteróides, ou trabalhar em conjunto para caçar outros pilotos, tanto como piratas quanto como caçadores de piratas.

O site MMO Population mostra ED como o 7º jogo de seu ranking, com um total de 10 milhões de jogadores e uma população diária com cerca de 280 mil jogadores.

### **3.4 Análise dos jogos segundo as categorias**

Para coletar os dados, cada um dos jogos foi jogado pelo pesquisador, levando em consideração as categorias de análise estabelecidas com base na literatura. Durante as partidas foram feitas anotações sobre características dos jogos, relacionando-as às categorias levantadas.

Foi criada uma tabela para cada um dos jogos, listando as categorias de análise. As informações obtidas, das partidas jogadas, foram compiladas considerando as definições, utilizadas na elaboração de cada uma das categorias analisadas.

Uma vez que foram reunidas as informações de todos os jogos, e feita a respectiva compilação para cada um deles, foi criada uma nova tabela na qual os dados foram reunidos, organizando os dados para que pudessem ser analisados em conjunto. Nessa junção foram relacionadas as categorias de análise com os respectivos jogos, tendo informações deles comparadas entre si, e analisada a forma de implementação dos elementos observados.

À partir desses conceitos, as narrativas dos jogos RO, WoW, SWTOR e ED foram analisadas para compreender as formas que os elementos de história e ambientação foram desenvolvidos e, assim, como a narrativa foi organizada e apresentada em cada um desses jogos.



## 4 RESULTADOS

Os jogos MMO, com seus vastos mundos virtuais, apresentam várias possibilidades de interações para os jogadores, tanto com a ambientação em que estão inseridos, quanto entre eles mesmos. É possível ver a organização de grupos com os mais diferentes objetivos, desde a socialização ou cooperação em objetivos comuns, até o combate entre jogadores em times opostos.

Os jogos Ragnarok Online, World of Warcraft e Star Wars: The Old Republic apresentam estruturas narrativas que podem ser exploradas tanto através de seus cenários quanto através de missões. Os cenários normalmente se utilizam de objetos, locais e de personagens não jogáveis que permitem através de interação ou observação, que o jogador conheça sua narrativa. Outra forma amplamente utilizada é a de missões de história, que desde sua apresentação até serem completadas, apresentam uma faceta da narrativa que justifica aquela tarefa.

Além disso, enquanto nenhum dos jogos analisados obriga seus jogadores a atuarem em conjunto para que exista essa exploração, acessar o conteúdo da parte mais recente da história reforça através do nível de dificuldade que o ideal é de que os últimos desafios sejam superados de forma cooperativa.

No jogo Elite: Dangerous as missões possuem narrativas independentes e fechadas em si. As histórias, apresentadas por essas tarefas, são colocadas como contratos pontuais do mundo virtual onde o jogador está inserido. Cada estação espacial possui um conjunto diferente de organizações e missões que são apresentadas ao usuário, considerando o nível de experiência do personagem em diferentes áreas de atuação, bem como sua afinidade com as facções menores do respectivo sistema estelar.

Além dos benefícios dados ao jogador pelo seu êxito, elas também afetam o poder de influência das organizações presentes dentro do sistema do qual elas fazem parte. Ao final de um ciclo dentro do jogo, que possui duração de uma semana em tempo real, os níveis de influência de cada um desses grupos é levado em consideração e o cenário político e econômico de cada sistema estelar é atualizado.

Existem missões que são colocadas como parte de uma narrativa maior, porém elas são inseridas como eventos chamados “objetivos de comunidade”, os quais todos os jogadores podem ajudar a cumprir sem a necessidade de jogarem todos juntos ao mesmo tempo. Esses

eventos possuem uma narrativa que podem ter desfechos diferentes, para o caso de sucesso ou falha, e também a possibilidade de resultar em um novo objetivo geral ao passar de um ciclo para o outro.

Cada um dos jogos foi analisado segundo a presença ou não de cada uma das seguintes categorias: “Eixo Narrativo” (EN), “Atos Narrativos” (AN), “Narrativa Dinâmica” (ND), “Presença de Missões” (PM), “Missões Ligadas à História Principal” (MLHP), “Missões com Múltiplos Caminhos” (MMC), “Missões com Múltiplos Finais” (MMF) e “Missões Mobilizadoras” (MM).

Os resultados, obtidos através da identificação e análise das categorias definidas à partir das definições de alguns elementos narrativos, também foram organizados em função dessas mesmas categorias.

#### 4.1 Eixo Narrativo

Em relação à categoria Eixo Narrativo, entendida como a presença de uma história principal, que é desenvolvida ao longo do jogo e vinculada ao personagem criado pelo jogador, percebe-se que três dos jogos essa categoria pode ser identificada e em dois deles a escolha de parâmetros, como facção ou classe, define uma narrativa particular para o personagem.

Tabela 1 — Resultados da categoria “Eixo Narrativo”

	<b>Eixo Narrativo (EN)</b>
Ragnarok Online (RO)	Sim
World of Warcraft (WoW)	Sim
Star Wars: The Old Republic (SWTOR)	Sim
Elite: Dangerous (ED)	Não

Fonte: Elaborada pelo autor

Essa categoria é perceptível nos jogos WoW e SWTOR, que apresentam histórias ligadas às classes de personagens criadas pelos jogadores, assim como à facção escolhida por eles.

O jogo Ragnarok Online também apresenta EN, porém ele não está diretamente relacionado à escolha de classe do personagem controlado pelo jogador, ainda que também esteja atrelada à jornada que é jogada por ele.

Nesses três casos, os jogadores precisam seguir o caminho narrativo estabelecido pelos programadores, não sendo possível a escolha de outro caminho alternativo de criação realizada pelo jogador. Como exemplo disso pode-se notar, nos jogos, a limitação de alternativas nos diálogos que são apresentados.

Quanto ao jogo Elite: Dangerous, não é mostrada esta proposta delimitada, e nem é explicitada nenhuma história específica para o personagem do jogador ou a presença de classes fixas a serem escolhidas. Logo cada jogador pode desenvolver sua história com base em escolhas e interações com os elementos do mundo do jogo.

#### 4.2 Atos Narrativos

A presença de Atos Narrativos também é observada em três dos jogos estudados, sendo que em alguns deles, como o Star Wars: The Old Republic, é deixado explícito nas telas de carregamento do jogo em qual ato o personagem se encontra.

Tabela 2 — Resultados da categoria “Atos Narrativos”

	<b>Atos Narrativos (AN)</b>
Ragnarok Online (RO)	Sim
World of Warcraft (WoW)	Sim
Star Wars: The Old Republic (SWTOR)	Sim
Elite: Dangerous (ED)	Não

Fonte: Elaborada pelo autor

Em relação à categoria AN é possível notar que os jogos RO, SWTOR e WoW possuem essa característica. Ao longo das sessões de jogo, as narrativas dos jogos apresentam momentos importantes, usados como forma de dividir sua história em atos, ou “episódios”. Dentro de cada uma dessas partes da narrativa existem, também, outras histórias que formam divisões menores, apresentando pequenas estruturas próprias.

O jogo ED não apresenta a categoria AN, deixando a progressão do personagem a cargo de outros elementos lúdicos, ou seja, outras informações dentro do jogo como, por exemplo, o modelo da nave pilotada, classe dos equipamentos utilizados e influência dentro do poder político escolhido no jogo.

### 4.3 Narrativa Dinâmica

Dos jogos analisados apenas um deles foi possível identificar a presença da categoria Narrativa Dinâmica, uma vez que as ações dos jogadores não alteram os elementos narrativos do jogo de maneira que outros usuários possam perceber ou interagir com essas modificações.

Tabela 3 — Resultados da categoria “Narrativa Dinâmica”

	<b>Narrativa Dinâmica (ND)</b>
Ragnarok Online (RO)	Não
World of Warcraft (WoW)	Não
Star Wars: The Old Republic (SWTOR)	Não
Elite: Dangerous (ED)	Sim

Fonte: Elaborada pelo autor

No jogo RO, a categoria ND é aproximada quando considerada a “batalha do Emperium”. Um evento periódico no qual os clãs do jogo batalham entre si pelo domínio de algum dos castelos espalhados pelos mapas do jogo. Entre uma batalha e outra, as bandeiras de cada castelo mostra o emblema do clã que conseguiu conquistá-lo. As masmorras desses castelos só podem ser acessadas pelos clãs que possuem controle no momento, ou seus aliados. Contudo, a narrativa do jogo não é influenciada diretamente por quem controla algum castelo.

Nos jogos WoW e SWTOR as ações dos jogadores e jogadoras não interferem no desenrolar da narrativa principal do jogo, ou de sua ambientação. Nesses jogos são aplicados os conceitos do modelo “colar de pérolas” de narrativa interativa.

O jogo ED apresenta a possibilidade das ações dos jogadores contarem para o desenvolvimento dos fatos históricos do jogo. Existem ações específicas que geram pontos

para a facção principal a qual o jogador está filiado e, semanalmente, esses pontos são comparados para definir a posição desses poderes políticos por toda galáxia. Através das ações dos jogadores e jogadoras, alguns sistemas estelares podem ser controlados por uma facção principal diferente. Existem, também, eventos sazonais cujas etapas também duram uma semana e apresentam um objetivo geral para todos os membros do mundo virtual do jogo. As narrativas desses eventos são definidas pelo desempenho dos jogadores, normalmente indo para uma história em caso de sucesso e outra para caso de falha da meta estabelecida.

#### 4.4 Presença de Missões

Sobre a análise da categoria PM, todos os jogos analisados apresentam missões que são oferecidas aos jogadores.

Tabela 4 — Resultados da categoria “Presença de Missões”

	<b>Presença de Missões (PM)</b>
Ragnarok Online (RO)	Sim
World of Warcraft (WoW)	Sim
Star Wars: The Old Republic (SWTOR)	Sim
Elite: Dangerous (ED)	Sim

Fonte: Elaborada pelo autor

Elas auxiliam a aproximar o usuário do mundo virtual em que ele está inserido, com as missões possuindo contexto narrativo e uma história, em alguns casos mais breve que outros, que se desenvolve conforme a missão é executada.

Todos os jogos analisados apresentam missões, que dão alguma recompensa, seja em dinheiro dentro do jogo ou alguma pontuação para progressão do personagem. Porém elas são recursos que, narrativamente, são desenvolvidos de maneiras diferentes em cada um deles.

#### ***4.4.1 Missões Ligadas à História Principal***

No que diz respeito à MLHP, o jogo ED não apresenta missões que se encaixam nessa categoria, apesar de algumas darem informações, em seus elementos narrativos, sobre alguma parte da história o contexto em que os personagens estão inseridos.

No RO existe um conjunto de missões vinculadas à história principal do jogo. Elas servem para ajudar os jogadores na evolução de seus personagens, assim como algumas são necessárias para permitir o acesso do usuário a alguns mapas do jogo.

Os jogos WoW e SWTOR usam uma série de missões relacionadas à classe principal do personagem jogador, junto de outra série de missões vinculadas à facção escolhida pelo usuário. Através delas, essas duas histórias são contadas ao jogador, relacionando a história referente à classe do personagem com a história principal do conflito entre as facções.

Tabela 5 — Resultados da subcategoria “Missões Ligadas à História Principal”

	<b>Missões Ligadas à História Principal (MLHP)</b>
Ragnarok Online (RO)	Sim
World of Warcraft (WoW)	Sim
Star Wars: The Old Republic (SWTOR)	Sim
Elite: Dangerous (ED)	Não

Fonte: Elaborada pelo autor

#### ***4.4.2 Missões com Múltiplos Caminhos***

Em relação à categoria MMC, com os jogos WoW e SWTOR apresentado missões cujo progresso entre o início e fim de algumas missões podem ser feitos de diferentes maneiras, permitindo a escolha de diferentes opções de diálogos. Em alguns casos esses jogos também apresentam mapas em que caminhos diferentes são mostrados, permitindo usar atalhos ou rotas com menos inimigos, de acordo com as escolhas de habilidades secundárias dos personagens de jogadores que estejam envolvidos na missão.

Os jogos RO e ED apresentam as missões como histórias menores e mais lineares, com um caminho bem estabelecido entre o início e o fim de cada uma dessas tarefas.

É importante ressaltar que em todos os jogos existem algumas missões cujos objetivos são a coleta de certos itens que são obtidos, primariamente, de inimigos ou objetos dentro do jogo. Porém também é possível que essas missões sejam concluídas através do comércio entre jogadores. Esse tipo de missão, porém, não foi considerada como dentro da categoria MMC pois a missão em si não possui diferentes caminhos em sua narrativa.

Tabela 6 — Resultados da subcategoria “Missões com Múltiplos Caminhos”

	<b>Missões com Múltiplos Caminhos (MMC)</b>
Ragnarok Online (RO)	Não
World of Warcraft (WoW)	Sim
Star Wars: The Old Republic (SWTOR)	Sim
Elite: Dangerous (ED)	Não

Fonte: Elaborada pelo autor

#### **4.4.3 Missões com Múltiplos Finais**

Quanto à categoria MMF, os jogos RO e WoW não mostram missões em que os finais das histórias da missão possam mudar, independente das escolhas e ações do usuário.

No jogo SWTOR, algumas missões pontuais possuem momentos em que escolhas são apresentadas na forma de diálogo aos jogadores. Nesses momentos eles podem alterar alguns detalhes da narrativa da missão, como, por exemplo, a possibilidade de definir se algum personagem não jogável será morto ou não. Apesar dessas alterações, a essência do desfecho das missões ainda é a mesma em cada alternativa.

Já no jogo ED existem missões, normalmente apresentadas como eventos com objetivos globais para todos os jogadores, em que o sucesso ou falha no cumprimento das metas estabelecidas desencadeiam histórias diferentes para todo o mundo virtual. Por exemplo, se os jogadores conseguirem entregar 10000 unidades de um item, no prazo de uma semana, uma estação especial é consertada. Caso contrário, essa mesma estação é destruída e removida do jogo para todos os usuários desse mundo virtual.

Tabela 7 — Resultados da subcategoria “Missões com Múltiplos Finais”

	<b>Missões com Múltiplos Finais (MMF)</b>
Ragnarok Online (RO)	Não
World of Warcraft (WoW)	Não
Star Wars: The Old Republic (SWTOR)	Não
Elite: Dangerous (ED)	Sim

Fonte: Elaborada pelo autor

#### **4.4.4 Missões Mobilizadoras**

Em relação à categoria MM, os jogos RO, WoW e SWTOR apresentam missões que são necessárias para o progresso do jogador ou de sua narrativa. Dentre elas estão missões para alteração de classe do personagem, ou missões que progridem a história atrelada à classe escolhida pelo usuário. Também existem algumas missões que desbloqueiam o acesso a determinadas partes do jogo, como mapas específicos.

As missões no jogo ED não são essenciais para nenhum progresso, tanto narrativo ou de evolução do personagem jogado. Até mesmo alguns títulos ou hierarquias necessárias para acessar sistemas estelares restritos, ou comprar modelos específicos de naves ou equipamentos, podem ser obtidos por outros meios além de missões como, por exemplo, ações

As missões de comunidade, que normalmente moldam parte da narrativa e ambientação do jogo, apresentam suas consequências para os jogadores, independente deles terem ou não participado dela, o que ratifica a ausência de elementos que configuram a categoria MM.



Tabela 8 — Resultados da subcategoria “Missões Mobilizadoras”

	<b>Missões Mobilizadoras (MM)</b>
Ragnarok Online (RO)	Sim
World of Warcraft (WoW)	Sim
Star Wars: The Old Republic (SWTOR)	Sim
Elite: Dangerous (ED)	Não

Fonte: Elaborada pelo autor

Os resultados foram compilados em um resumo apresentado na tabela abaixo:

Tabela 9 — Resumo dos resultados das categorias e a análise dos jogos

	<b>EN</b>	<b>AN</b>	<b>ND</b>	<b>PM</b>	<b>MLHP</b>	<b>MMC</b>	<b>MMF</b>	<b>MM</b>
Ragnarok Online (RO)	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Não	Não	Sim
World of Warcraft (WoW)	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Star Wars: The Old Republic (SWTOR)	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Elite: Dangerous (ED)	Não	Não	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Não

Fonte: Elaborada pelo autor

#### 4.5 Outras características

O jogo RO possui diferentes servidores ao redor do mundo e alguns deles, como do Brasil (BRO), tem particularidades que alteram a experiência do jogador. Nos servidores BRO, grande parte das missões foram retiradas como consequência da mudança no modelo de negócios da empresa que administrava essa distribuição do jogo. Inicialmente, eles ganhavam dinheiro através da compra de tempo de acesso ao jogo e, sem grande parte das missões, os personagens não recebiam os bônus de pontos para progresso nem os itens que aumentavam seus poderes.

Com isso, os jogadores do servidor BRO não tiveram acesso à grande parte do conteúdo narrativo do jogo. Sendo assim, uma parcela dos elementos de sua estrutura

narrativa descritos aqui não são perceptíveis para alguns jogadores, a menos que eles joguem a versão de algum servidor que não tenha sofrido essas alterações.

Durante as partidas do jogo SWTOR, as missões que não são específicas da classe do personagem jogado, quando jogadas por um grupo de usuários, permitem que cada jogador escolha uma opção diferente de diálogo durante as animações da narrativa. O sistema do jogo então sorteia qual dos personagens fará o diálogo na cena seguinte e todos ganham pontos de socialização, de acordo com a quantidade de jogadores presentes no grupo. O personagem sorteado para aparecer na cena também ganha pontos adicionais.

Os pontos sociais servem para uma progressão à parte que dá acesso a itens específicos para essa categoria. Assim, os desenvolvedores do jogo procuram um outro incentivo, além da dificuldade, para que as pessoas joguem em grupos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das estruturas narrativas permitiu refletir sobre a maneira como as histórias foram desenvolvidas nos jogos digitais analisados. Através delas, foi possível perceber quais momentos foram deixados prontos para serem consolidados através da interação com os personagens dos jogadores, tornando notável, também, quanto da história foi previamente definida, e quanto de narrativas próprias foi permitido aos usuários criarem dentro dos respectivos mundos virtuais.

O argumento narrativo, comum em jogos *single player*, de colocar o personagem do jogador em posição de protagonismo também foi visto nos jogos WoW e SWTOR, nos quais cada classe possui uma história principal, na qual o personagem do jogador se torna o maior herói daquele respectivo arquétipo. Por exemplo, o usuário que escolher, no SWTOR, a classe de “cavaleiro jedi” receberá, eventualmente, o título de “o herói de Tython”.

Pôde-se notar, com isso, que esses jogos criaram narrativas isoladas em um mundo que é, essencialmente, para vários jogadores. Ver outro jogador com o mesmo título de “o herói de Tython” pode levar a questionar a existência de milhares de cópias do mesmo personagem. Além da sensação dos jogos terem apresentado histórias que eram feitas para um jogador, com poucas adaptações para serem inseridas em um mundo compartilhado.

No jogo RO pôde-se notar que o jogador assume o papel de um herói que faz parte de um grupo de pessoas especiais. É uma estrutura similar ao que é abordado em WoW e SWTOR, porém o usuário não é colocado como uma representação do ápice de uma classe específica. Os jogadores controlam personagens que, ao progredirem na história, entram para o grupo de aventureiros que acompanham os grandes heróis da narrativa do mundo virtual. Assim, durante as partidas do jogo, a sensação de ver alguém da mesma classe não causava estranhamento, dando a sensação de ter visto apenas alguém da mesma profissão.

Entretanto, nos três jogos haviam momentos em que as narrativas eram muito parecidas e as missões vinculadas a elas apresentavam objetivos quase iguais, como entregar itens ou derrotar determinada quantidade de algum inimigo específico. Essa repetição, embora fosse esperada, desestimulava o acompanhamento do desenrolar da trama que estava a ser apresentada.

Em ED cada jogador é colocado como piloto independente com sua nave. A falta de uma linha narrativa principal foi explicada com o argumento dos usuários serem apenas isso:

pilotos independentes inseridos em uma ambientação de um mundo virtual. A liberdade dada, após sair do treinamento de pilotos, permitiu experimentar a sensação de poder realmente escolher para onde ir e como ganhar os créditos.

Sem um eixo narrativo, o jogo ED apresentou momentos em que ficaram mais evidentes as repetições do jogo, algo que normalmente a apresentação de histórias pode amenizar. Mesmo assim, ED mostrou grande potencial para construção de narrativas próprias dos jogadores. Por exemplo, a criação de um grupo chamado “*fuelrats*”, cujo objetivo é levar combustível para outros usuários que se encontrem em alguma situação na qual esse recurso da nave está perto de acabar.

O grupo cresceu e os membros fizeram um *website* próprio onde outros jogadores podem se inscrever como um “*fuelrat*” ou, se precisarem, podem acessar uma página onde está uma janela de conversa em tempo real e solicitar ajuda. A notoriedade do grupo se expandiu, ao ponto dos desenvolvedores do jogo aplicarem a logo dos “*Fuelrats*” como uma possível pintura decorativa para os cascos das naves, reconhecendo-os como uma organização oficial da ambientação do jogo.

Ainda no jogo ED também é possível perceber a capacidade de uma facção local — normalmente presente em um sistema estelar — ser expandida até outros sistemas vizinhos através das ações dos jogadores. A maioria desses grupos políticos locais foram inseridos no jogo pelos desenvolvedores em seu lançamento, ou nos primeiros anos de funcionamento dos servidores. A empresa, inicialmente, permitiu aos usuários submeter pedidos de facções menores para serem inseridas.

Como exemplo disso está um poder político local dentro do jogo que se chama “*Brazilian League of Pilots*” que começou no sistema estelar “*NJOROG*”, atualmente, os jogadores já expandiram sua presença para 64 sistemas.

Espera-se, com essas informações, entender melhor como narrativas podem tornar a experiência do jogador mais engajadora. Também pretende-se aprofundar mais o estudo sobre a abordagem das narrativas, procurando entender, ou sugerir, técnicas para criação de mundos virtuais em que os jogadores possuam maior liberdade em criar suas próprias histórias e que elas tenham maior impacto nos mundos em que estão inseridas.

## **5.1 Trabalhos futuros**

São necessários mais estudos para que se possa propor estruturas em que os jogadores não possuam eixos narrativos separados em mundos compartilhados, mas todos possam cooperar e participar em conjunto sem que tenham a sensação de dois avatares, de jogadores diferentes, serem apenas cópias do mesmo modelo de personagem.

Nesse sentido, o autor planeja continuar seus estudos na área a fim de, futuramente, desenvolver parâmetros que confirmem o reconhecimento e construção de narrativas dinâmicas, em jogos MMORPG, nas quais as histórias dos jogadores serão mais distintas umas das outras.

## REFERÊNCIAS

- ADRIS, N. B.; YAMAT, H. **Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) as virtual grounds for second language learning**: Players' perception. In: Proceedings of the International Seminar on Language Teaching. 2015. p. 4-5.
- ALVES, Lynn; MARTINS, J.; NEVES, I.B.C.N. **A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos**. VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. PUC, Rio de Janeiro, 2009.
- BARTLE, Richard A. **Designing virtual worlds**. New Riders, 2004.
- CALLEJA, Gordon. **Game narrative: an alternate genealogy**, 2017.
- DETERDING, S.; ZAGAL, J. **Role-Playing Game Studios**: Transmedia Foundations. Routledge. p. 318, 2018.
- DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André Luiz. **A importância das Narrativas em jogos de Computador**. In: Proceeding of the Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment (SBGames 2007). 2007.
- FERNANDES, Lucas V.; CASTANHO, Carla D.; JACOBI, Ricardo P. **A Survey on Game Analytics in Massive Multiplayer Online Games**. In: 2018 17th Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames). IEEE, 2018. p. 21-2109.
- FIELD, S. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- GU, N.; MAHER, M. L. **Designing adaptive virtual worlds**. De Gruyter Open, 2014.
- HARVEY SACKS, H; SCHEGLOFF, E.A; JEFFERSON, G. **A Simplest Systematics for the Organization of TURN-TAKING for Conversation**. Disponível em: [https://pure.mpg.de/rest/items/item\\_2376846\\_3/component/file\\_2376845/content](https://pure.mpg.de/rest/items/item_2376846_3/component/file_2376845/content). Acesso em: 23 set. 2019.
- INDUSTRY SIX. **MMO Population**. Disponível em: <https://mmo-population.com/>. Acesso em 27 dez. 2019.
- JENKINS, H. **Game Design as Narrative Architecture**. In: N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan. (Eds.), **First Person: New Media as Story, Performance and Game**. Cambridge MA: The MIT Press, 2003.
- KOSTER, R., WRIGHT, W. **A Theory of Fun for Game Design**. Paraglyph Press; 1 edition. November, 2004.

MARTINES, W.R.V.; MACHADO, A.L.; COLVERO, L.A. **A Cartografia como Inovação Metodológica na Pesquisa em Saúde**. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.18569/tempus.v7i2.1354>. Acesso em 23 set. 2019

MIN, Wookhee et al. **Player Goal Recognition in Open-World Digital Games with Long Short-Term Memory Networks**, Raleigh, 2016.

MORAES, M e GALIAZZI, M.C. **Análise Textual Discursiva**. 2 ed. rev. Ijuí: Editora Unijuí, 2011.

MORAES, R. **Análise de conteúdo**. Revista Educação, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNesp, 2003.

RAMALHO, R. M.; ARAÚJO G. L. **Narrativa e jogos digitais: Lições do RPG de mesa**. 2006.

SCHELL, J. **The Art of Game Design: A book of lenses**, Burlington: Elsevier, 2008.

SILVA, R. P. **A World of Warcraft: semioses para produção de envolvimento em jogos eletrônicos**, UFJF, 2010.

SINGHAL, S.; ZYDA, M. **Networked Virtual Environments: Design and Implementation**, ACM Press, New York, 1999.

WATSON, R. e GASTALDO, É. **Etnometodologia e Análise da Conversa**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes; Rio de Janeiro: Editora PUC-RIO, 2015

YAHYAVI, Amir; KEMME, Bettina. **Peer-to-peer architectures for massively multiplayer online games: A survey**. ACM Computing Surveys (CSUR), v. 46, n. 1, p. 9, 2013.