

## **Cultura de Produção de Videogames e as Diretrizes para a Inclusão de Narrativas em Jogos Digitais na Contemporaneidade<sup>1</sup>**

Fabício BARBOSA C.<sup>2</sup>  
Universidade Federal da Bahia

### **RESUMO**

O presente artigo propõe a utilização da metodologia criada por John T. Caldwell (2008), de uma análise cultural-industrial integrada, para estudar a cultura de produção de videogames na contemporaneidade. Acredita-se que essa proposta, principalmente no que diz respeito ao contato com os profissionais da indústria, possa ser útil para um melhor entendimento das práticas comuns dos agentes envolvidos nos processos criativos, bem como para identificar alguns dos recursos, habilidades e ferramentas que são inerentes à produção de jogos digitais na atualidade. Para demonstrar a viabilidade de tal proposta, são destacados e discutidos alguns dos resultados obtidos por Jonas Linderöth (2015) a partir da realização de entrevistas com *designers* de jogos, que foram convidados a refletir sobre o seu ofício e sobre as relações entre narrativa e jogabilidade nos videogames que produzem.

**PALAVRAS-CHAVE:** análise cultural-industrial integrada; cultura de produção; jogos digitais; narrativas.

### **Introdução**

A correlação entre videogames e outras formas de mídia, principalmente no que diz respeito ao *storytelling*, é um ponto de tensionamento nos estudos sobre jogos digitais; prova disso é que uma das questões centrais dos *game studies* tem sido justamente a relação, por vezes conflituosa, entre jogabilidade e narrativa nos videogames. Surgindo de uma já clássica disputa entre ludologia versus narratologia (ESKELINEN, 2001; FRASCA, 2003; MURRAY, 2005; PEARCE, 2005), os estudiosos da área têm argumentado se os videogames deveriam ser entendidos como meios de comunicação e, por consequência, relacionados a livros e filmes, ou se é mais apropriado relacioná-los com brincadeiras e jogos não-digitais. Quando esse debate se concentra na hierarquia ontológica entre história e jogabilidade, as questões que se relacionam à sua interdependência são facilmente ignoradas. Assim, interesses

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 5 – Comunicação Multimídia do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018.

<sup>2</sup> Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas – FACOM/UFBA – e-mail: fabriciobarbosac@gmail.com

relacionados à quais histórias, temas e ideologias o jogo digital suporta, ou como a forma do jogo digital afeta o ofício de contar histórias, tendem a ser esquecidos (LINDEROTH, 2013). Somada a isso está a constatação de que, independentemente dos debates acadêmicos, os desenvolvedores de jogos têm, ainda, que encontrar maneiras de combinar jogabilidade com narrativas nos produtos que desenvolvem; mesmo assim, não muita atenção tem sido dada às preocupações práticas sobre escrever histórias para jogos, a como desenvolvedores profissionais gerenciam a relação entre histórias e jogabilidade e a quaisquer habilidades específicas que são necessárias para administrar essas diferentes dimensões.

Historicamente, ao se observar os estudos de mídia realizados a partir da década de 1980, percebe-se que os temas que vêm sendo mais intensamente pesquisados, desde então, são aqueles relacionados ao público, sua recepção e uso de textos mediados, com muito menos trabalhos se concentrando nos processos de produção, conforme apontado por Newcomb e Lotz (2002). Para esses autores, esse cenário seria, em parte, consequência de uma presunção de que a produção de ficção midiática se manteria, majoritariamente, como geradora de conteúdos padronizados, resultantes de procedimentos de produção rotineiros; entretanto, muitas outras variáveis também estariam envolvidas nesse processo, tais como diferenças dentro das rotinas e disputas entre padronização e diferenciação. Logo, seria preciso realizar “uma análise mais completa e detalhada das práticas de produção” do que aquela que as generalizações mais comuns sobre as supostas “fábricas de mídia” permitiriam (NEWCOMB; LOTZ, 2002, p.62).

Nessa perspectiva, um dos pesquisadores que aponta a complexidade imbuída nos estudos sobre a produção midiática é John T. Caldwell. Ao estudar o cinema e a televisão, em específico, esse autor reconhece que eles são muito mais do que indústrias ou grupos corporativos que simplesmente fabricam entretenimento, ou competem entre si, como parte de um mercado cultural/econômico; as comunidades de produção de filmes e programas televisivos seriam, por si só, expressões culturais e entidades que envolveriam todos os processos simbólicos e práticas coletivas utilizadas por outras culturas, tais como ganhar e reforçar a identidade, forjar consenso e ordem, perpetuar a si e a seus interesses e interpretar a mídia a partir do ponto de vista do público – todo esse universo estaria representado dentro daquilo que o autor nomeou *cultura de produção* (CALDWELL, 2008, p.02). Também conscientes dessa realidade, Newcomb

e Lotz (2002) sugerem, por sua vez, que os estudos sobre a produção de ficção midiática deveriam, portanto, procurar reconhecer múltiplos tipos de influência, indo desde a formação de políticas específicas até a aplicação de novas tecnologias que podem afetar a produção – tais fatores constituiriam níveis de análise, de forma que uma pesquisa de produção mais promissora seria aquela que procuraria identificar a *interdependência das influências* e demonstrar suas variações em diferentes casos, configurações e sistemas.

Dadas as notáveis semelhanças e pontos de contato entre a indústria cinematográfica/televisiva e a dos videogames, acredita-se ser possível estender boa parte das considerações de Newcomb e Lotz (2002) e de Caldwell (2008), citadas acima, também ao âmbito da produção de jogos digitais na atualidade. De fato, conforme indicado por Jonas Linderóth (2015), pesquisador da área dos *game studies*, os produtos criados para esse suporte específico possuem um ciclo de vida relativamente curto e com difícil previsão de aceitação; são produtos complexos e caros para se produzir, existindo um grande risco econômico envolvido no desenvolvimento de um jogo digital, o que favoreceria a tomada de decisões conservadoras a respeito de novos produtos; e fazem parte, também, de um mercado no qual existem diferentes estratégias para manter o controle criativo sobre as obras, para citar apenas algumas das características dessa indústria em particular. No entanto, apesar da complexidade dos processos envolvidos nesse mercado, salvo poucas exceções, “a literatura sobre o desenvolvimento de jogos digitais ainda não se envolve, de maneira mais aprofundada, com as questões inerentes às práticas de produção” (LINDEROTH, 2015, p.281).

Considerando o contexto no qual se insere a indústria de jogos digitais na contemporaneidade e as similaridades dessa indústria com as do cinema e da televisão, o presente artigo tem como objetivo propor uma metodologia inicial para o estudo dos processos criativos envolvidos na produção de videogames, dando ênfase, em especial, à questão do *storytelling* em jogos digitais, se valendo de modelos bem-sucedidos utilizados para análises midiáticas em outras plataformas audiovisuais. Para tal, é sugerido o uso da proposta de Caldwell (2008) para uma “análise cultural-industrial integrada”, por meio da qual o pesquisador, dentre outros procedimentos, entra em contato direto com os profissionais da indústria e os convida a refletir sobre os processos de produção com os quais estão envolvidos e a produzirem relatos de teor autoetnográfico. Tal metodologia é descrita mais detalhadamente na seção a seguir e, mais adiante, alguns dos relatos de *designers* de jogos coletados por Linderóth (2015)

são reproduzidos e discutidos pelo viés proposto por Caldwell (2008). O objetivo, aqui, é se valer, num primeiro momento, de materiais já disponíveis sobre os processos de produção de jogos digitais para realizar um exercício inicial de aplicação da metodologia de Caldwell (2008) aos estudos sobre videogames. A partir dessa primeira aproximação, espera-se demonstrar a viabilidade de tal proposta e estabelecer um modelo que possa ser utilizado em pesquisas futuras com outros profissionais da indústria dos jogos digitais.

## **1. Caldwell e os estudos sobre a cultura de produção**

Quando se propõe discutir como os profissionais envolvidos nos processos de produção midiática se organizam e lidam com os seus ofícios, destacam-se, a esse respeito, as já mencionadas contribuições de John T. Caldwell (2008). Caldwell é um cineasta e estudioso da mídia que tem se dedicado às pesquisas relacionadas à cultura de produção para cinema e televisão nos Estados Unidos. Ao longo de sua carreira como pesquisador, o autor realizou um trabalho de campo minucioso, com duração de 10 anos, registrado na obra *Production Culture* (2008).

Uma das primeiras ressalvas feitas por Caldwell (2008) em relação a esse tipo de estudo se deve ao fato de o trabalho de campo nessa área ser bastante complicado, principalmente por conta de o cinema e a televisão refletirem de forma obsessiva sobre si mesmos e investirem uma energia considerável na produção e distribuição de material de autoanálise de suas práticas industriais ao público. Para Caldwell (2008), essa “reflexividade industrial” precisa ser entendida como forma de negociação e expressão cultural local das comunidades de produção; e, mais do que desconsiderar ou não esse tipo de material, dever-se-ia, ao invés disso, apoiar a análise também em outras instâncias que, quando combinadas, com suas concordâncias e contradições, permitiriam uma leitura mais aprofundada das práticas dos profissionais da área e do cenário onde elas ocorrem.

Com esse intuito, o autor apresenta uma metodologia própria para lidar com as intrincadas relações existentes no âmbito da produção midiática para cinema e TV, à qual chama de *análise cultural-industrial integrada*. Para tal, resumidamente, Caldwell (2008) propõe que sejam examinados os dados de quatro registros ou modos de análise, a saber: 1) análise textual de artefatos comerciais e/ou dos profissionais envolvidos; 2) entrevistas com os profissionais; 3) observação de campo etnográfica dos espaços de

produção e das reuniões dos profissionais; e 4) análise econômica/industrial. Tais dados seriam sempre tensionados e colocados em diálogo uns com os outros, em um método de verificação cruzada, a fim de revelar consonâncias e dissonâncias entre os variados discursos acerca das práticas de produção e se obter, dessa forma, uma visão mais completa do fenômeno estudado. O autor acredita que tal metodologia, embora maior do que o conjunto de ferramentas tradicional empregado em análises textuais ou estilísticas, ainda se encaixe dentro de uma tradição crítica de estudos de filmes e de mídia; e afirma que sua proposta é menos sobre encontrar uma realidade “autêntica” supostamente existente por trás das cenas – “uma noção empírica que tende a ser ingênua sobre as formas em que as realidades da indústria de mídia são sempre construídas” – do que sobre estudar a própria indústria e suas respectivas representação, autocrítica e autorreflexão (CALDWELL, 2008, pp.04-05).

Outro dos aspectos levantados por Caldwell, que também é de fundamental importância quando se pensa na produção de jogos digitais, é aquele relacionado às reflexões dos profissionais da área. Para o autor, embora os críticos raramente reconheçam os trabalhadores da área de cinema e TV como teóricos ou etnógrafos, tais agentes de fato produzem relatos “autoetnográficos” e desdobram diariamente as chamadas “práticas industriais críticas”. Dessa forma, Caldwell (2008, p.07) sinaliza que os estudiosos devem olhar para além de uma divisão padrão entre a “teoria do filme” e “o trabalho de criação do filme” e passar a considerar, também, como as práticas, tecnologias, discursos e interações industriais no cinema envolvem ainda análises críticas, elaboração teórica e elaboração de sentido estético. Assim, o autor propõe um estudo cultural tanto da teoria industrial do filme/TV (uma atividade cognitiva social) quanto da produção (uma prática cultural). Para Caldwell (2008), estudar tais quadros interpretativos “nativos” das culturas dos profissionais de produção poderia fornecer, por exemplo, informações específicas sobre como os agentes, individualmente, tomam suas decisões estéticas, colocam ideias em prática e fazem distinções críticas em suas tarefas e mundos de trabalho. No entanto, entender os testemunhos dos profissionais de produção como geradores de sentido cultural, ou como autoetnografia, requereria, ainda, considerar de forma mais cuidadosa e abrangente as práticas, expressões e autorrepresentações dos produtores, membros da equipe e técnicos, de forma a compreender os relatos reflexivos desses trabalhadores como autorretratos ricos, codificados e culturais.

Um dos exemplos de como tal abordagem proposta por Caldwell (2008) pode vir a ser produtiva no que diz respeito aos estudos relacionados à produção de videogames se dá com o trabalho de Jonas Linderorth (2015), sobre a criação de histórias para jogos digitais. Ainda que Linderorth (2015) não faça menção direta à metodologia desenvolvida por Caldwell, acaba desenvolvendo, em seu trabalho, um percurso bastante similar, que também se vale do diálogo com os profissionais da área, de teor autoetnográfico, permitindo, assim, teorizar sobre as lógicas de produção dessa indústria a partir dos testemunhos dos agentes sociais diretamente envolvidos em tais práticas. Considerando as propostas de Caldwell (2008) para uma análise cultural-industrial integrada, destacam-se, a seguir, alguns dos resultados alcançados por Linderorth (2015) em sua pesquisa com os profissionais da indústria e que podem ser utilizados para definir algumas das diretrizes (BAXANDALL, 2006) para a inclusão de narrativas em videogames.

## **2. Diretrizes para a inclusão de narrativas nos videogames na atualidade**

Conforme sinalizado anteriormente, o equilíbrio entre história e jogabilidade em jogos digitais tem sido um ponto de tensionamento, tanto nas produções profissionais quanto nas discussões acadêmicas dessa área. Tendo consciência dessa tensão, é possível, tal qual proposto por Caldwell (2008), recorrer aos profissionais envolvidos nesse processo de produção e identificar, a partir de seus depoimentos, algumas das práticas e recursos técnicos e criativos mais utilizados nessa empreitada, e que constituem diretrizes para a inclusão de narrativas em videogames nos dias atuais.

Tal qual apontado por Tschang (2007), o *design* de jogos contemporâneo, pelo menos nos grandes estúdios, está orientado para grandes sucessos – os chamados jogos AAA, ou *blockbusters* – e as obras possuem um ciclo de vida de produto relativamente curto, sendo difícil prever a aceitação delas. Uma vez que videogames são produtos complexos e caros de se produzir, existe grande risco econômico envolvido em seu desenvolvimento. De acordo com alguns estudos anteriores, esse risco financeiro pode levar a conflitos envolvendo ideias criativas e interesses comerciais (TSCHANG, 2007). Sobre tal questão, Sandqvist (2010) aponta que os estúdios podem acabar perdendo o controle criativo de suas obras devido às exigências dos editores; Tschang (2007, p.990) também menciona essa disputa entre criadores e editores e indica que essa realidade

acaba perpetuando um certo conservadorismo sobre as decisões a respeito de novos produtos. De acordo com esse último autor, os estúdios recorrem a diferentes estratégias para manter o controle criativo sobre suas obras, como, por exemplo, “desenvolver propriedades intelectuais originais, contratar *designers* famosos e especialmente criativos e realizar o que se chama de inovação incremental”, ou seja, ser criativo em um aspecto particular de um jogo.

No entanto, de maneira geral, como sinaliza Linderoth (2015), salvo algumas poucas exceções, a literatura sobre *design* de jogos ainda não tem se envolvido com as questões predominantes na área dos *game studies* e tende a se focar em apenas alguns dos aspectos ligados a esse processo criativo, de maneira isolada. Assim, questões como a busca por equilíbrio entre narrativa e jogabilidade, com níveis adequados de engajamento e interatividade, por exemplo, raramente aparecem dentre a produção dos últimos anos voltada a esse nicho. Diante de tal realidade, Linderoth (2015) dedicou-se, então, a examinar as experiências dos desenvolvedores a respeito do que significa contar uma história em um jogo digital e identificar quais são as habilidades de *design* relacionadas à narrativa que tais profissionais possuem. Para isso, o autor realizou um estudo a partir de entrevistas com 19 (dezenove) desenvolvedores de quatro estúdios diferentes, que haviam trabalhado com diversos tipos de jogos, incluindo *blockbusters*, *advergames*, jogos independentes, *serious games* e jogos de arte. Considerando a proposta de análise cultural-industrial integrada de Caldwell (2008), alguns dos depoimentos coletados por Linderoth (2015) – a saber, aqueles que tratavam diretamente das questões relacionadas à inclusão de narrativas em jogos – foram selecionados e são discutidos nas subseções a seguir.

### *2.1 – Histórias representam apenas uma das partes da obra a serem consideradas na produção*

Um dos primeiros tópicos citados nas entrevistas realizadas por Linderoth (2015) é o de que os desenvolvedores pensam em histórias nos jogos como parte de um todo e parecem ter uma visão composta sobre os videogames dada como certa e não problematizada. Um dos entrevistados, Paul<sup>3</sup>, enfatiza que contar histórias em jogos é algo único:

---

<sup>3</sup> Nomes fictícios foram atribuídos pelo autor do estudo aos entrevistados, a fim de preservar a identidade desses.



---

É algo diferente de todas as outras formas de contar histórias. Absolutamente. [...] E do jeito que eu vejo, algo único dos jogos em relação a outros meios de comunicação é que o consumidor é um praticante ao mesmo tempo em que ele está consumindo. Não consigo pensar em qualquer outra forma que tenha isso [...]. É quase como se você fosse um praticante de um esporte, em que é preciso habilidade (...). (LINDEROTH, 2015, p.284-285, tradução nossa).

Enquanto os *designers*, em geral, veem as histórias como um elemento natural de seu produto, alguns ressaltam, no entanto, que elas não são elementos constitutivos e indispensáveis nos videogames; Henna, outra entrevistada, por exemplo, menciona que muitos jogos não têm histórias e ainda assim são “bons jogos” (LINDEROTH, 2015, p.285). Por outro lado, algumas obras, em particular, são percebidas pelos informantes como sendo mais sobre a história, por ela ter um papel central no jogo; dois entrevistados, de forma independente, chegam inclusive a mencionar, a esse respeito, os jogos da série *The Walking Dead*, produzida pela Telltale Games. Tal percepção diferenciada acerca dos jogos centrados na narrativa, como os da Telltale, advém do fato de, no geral, esses desenvolvedores considerarem a história como secundária a outras partes do desenvolvimento de um jogo. Odin, por exemplo, descreve como o seu estúdio, de proporções menores, trabalha com a história:

Nunca tivemos nenhuma ambição de ser como escritores, escrever romances ou coisas do tipo. Estamos mais focados no que você faz no jogo, isto é, na jogabilidade. Então escrevemos uma história sobre isso. (LINDEROTH, 2015, p.285, tradução nossa).

## 2.2 – Histórias são um dos aspectos mais fáceis de serem modificados ao longo do processo de produção

Outro tema recorrente nas entrevistas é o que diz respeito às limitações existentes no momento de criar histórias para jogos, muitas vezes relacionadas aos custos de produção e a conflitos com editores. Um dos exemplos é o número de locações/cenários que podem ser produzidos por outros setores da equipe de desenvolvimento – a demanda por reduzir custos acaba afetando diretamente a criação de histórias, uma vez que os desenvolvedores precisam reaproveitar gráficos e som. A entrevistada Einar relata uma situação desse tipo:

[...] tivemos um conflito na semana passada. Havia esta história em que você acordava em um aeroporto. Era possível ver como os artistas gráficos estavam desconfortáveis, dizendo: "ok, mas você não pode simplesmente jogar isso do nada", a lista de ativos fica mais longa e você precisa de um aeroporto e de som no aeroporto para criar a sensação (LINDEROTH, 2015, p.286, tradução nossa).



Conforme mencionado pelos entrevistados ouvidos por Linderoth (2015), muitas vezes as histórias mudam bastante durante a produção, já que alterar a história é mais barato do que criar um personagem ou locação completamente novos. Outro limite para a narrativa criativa também se faz presente na relação com os editores ou *publishers*; muitos desenvolvedores responsabilizam esses agentes pela falta de histórias inovadoras, pelos temas batidos e pelos personagens estereotipados, uma vez que tais editores preferem optar por fórmulas já bem conhecidas e evitarem riscos. Em conjunto, tais relatos confirmam a compreensão de que o risco econômico e os altos orçamentos para a produção têm efeitos na narrativa, tal qual apontado pelos estudos anteriores de Sandqvist (2010) e Tschang (2007).

### 2.3 – *Histórias licenciadas restringem a produção e motivam a busca por mecânicas compatíveis à narrativa*

As tensões existentes ao conciliar mecânicas de jogo e história se mostram ainda mais evidentes quando os desenvolvedores recebem a tarefa de recriar um mundo ou história já existente em outra plataforma, como no caso das grandes franquias transmidiáticas (JENKINS, 2006; KINDER, 1991). Uma vez que tanto a história quanto as mecânicas disponíveis no estúdio já estão definidas em certa medida, e possuem em si uma série de limitações, torna-se um problema ainda maior desenvolver uma forma composta<sup>4</sup> equilibrada na qual a narrativa e a jogabilidade possam se encaixar de forma harmônica e satisfatória. Um dos desenvolvedores, André, descreve os desafios de adaptar um universo ficcional conhecido em jogo eletrônico:

Estamos trabalhando com uma licença no momento e, por causa dessa licença, temos que ter um argumento narrativo forte. Parte dessa trama exige que o jogador faça certas coisas em várias missões. Nossas mecânicas de jogo atualmente não são compatíveis com isso. Então, estamos tentando ajustar nossa mecânica de jogo e tentando ajustar os *scripts* nas missões para garantir que a narrativa esteja lá. (LINDEROTH, 2015, p.288, tradução nossa).

Linderoth (2015) sinaliza que, devido a tais licenças, os desenvolvedores precisam se esforçar para criar um equilíbrio entre mecânica e história, uma vez que há um cânone advindo da franquia a ser adaptada com o qual não se pode interferir demais. Essa situação acabaria, inclusive, pressionando os estúdios a criar novas mecânicas que se adaptem melhor ao tipo de história a ser contada. Ainda assim, existiriam expectativas

---

<sup>4</sup> Sobre a questão do entendimento dos videogames como formas compostas, ver Dalmonte e Barbosa (2018).

sobre elementos que um jogo digital deveria possuir, de forma que, eventualmente, até mesmo histórias licenciadas precisariam se adaptar em certa medida.

Para Linderoth (2015, p. 289), tais resultados mostram que as narrativas nos videogames não são moldadas apenas por fatores externos, como os econômicos, mas trata-se, também, de uma adaptação às propriedades internas únicas do artefato videogame; as histórias seriam um dos elementos na forma composta, e os *designers* teriam que “fazê-las se ajustar como parte do todo”.

#### *2.4 – Consciência quanto aos aspectos mais vulneráveis do gameplay que precisam ser observados ao longo da produção*

Durante as entrevistas, outro aspecto percebido foi a autoconsciência dos desenvolvedores a respeito dos problemas que podem surgir devido ao caráter composto das obras que desenvolvem. Linderoth (2015, p.289) indica que se o jogador não puder se mover sem dificuldades por entre os diferentes quadros, a experiência será “trivial” e apenas partes do jogo funcionarão como pretendido. O problema estaria na divisão de tarefas existente ao longo do processo de criação: diferentes membros poderiam obter “visão de túnel” e concentrar-se apenas em sua própria parte do produto.

Outra vertente da vulnerabilidade da experiência de jogo está relacionada à imersão no universo fictício; para o entrevistado Amir, isso representa um conflito entre história e interatividade. Quando questionado se acredita que os jogos são mais imersivos que uma mídia não-interativa, ele responde:

Não estamos lá ainda; pelo contrário. Você está mais propenso a se afastar da sensação de se importar com outras pessoas quando você pode interagir. Torna-se mais como um *playground*. Em um filme você está completamente focado no personagem. Então eu não sei o que eu sinto aqui (...). Um jogo que ultrapassou os limites a este respeito é *The Walking Dead*. Você se importa muito com esses personagens, mas, infelizmente, não há muita interatividade, a maior parte é diálogo (LINDEROTH, 2015, p.290, tradução nossa).

O relato de Amir aponta um pensamento recorrente entre alguns dos desenvolvedores, de que a experiência de jogo é vulnerável no sentido de que será preciso sacrificar a interatividade para que o jogador se importe com os personagens. Para Linderoth (2015), essa declaração é um exemplo daquilo que muitos desenvolvedores expressaram em suas entrevistas, uma compreensão da experiência de jogo como sendo uma atividade na qual os jogadores se movem por entre diferentes quadros (*frames*) durante o *gameplay*. O jogo é entendido por esses profissionais como

uma experiência em várias camadas, em que existe a opção de se envolver em diferentes níveis, o que dificulta a previsão do tipo de experiência que cada jogador terá e o tipo de estado emocional em que o jogo o colocará – assim, para que o projeto seja bem-sucedido, o jogador terá que ser conduzido a relacionar-se com estruturas específicas no momento certo e se mover entre elas conforme o planejado. Essa consciência é essencial para que os profissionais dessa área adquiram uma habilidade de *design* específica, conforme será indicado adiante.

Dessa forma, verifica-se que a consciência da vulnerabilidade da experiência de jogo motiva os desenvolvedores a buscarem por um bom projeto de *design*. Quando convidados a citar suas predileções, ou obras que os inspiram, os entrevistados normalmente citam jogos em que os componentes se encaixam tão bem que, juntos, acabam apoiando uma mesma emoção. Amir cita os controles ruins do primeiro jogo da franquia *Resident Evil* como um exemplo de *design* bem-sucedido:

Há muito sentimento envolvido na forma como você interage com os jogos e isso contribui muito para a emoção do jogo. Claro, se você quer dar ao personagem a habilidade de saltar muito rápido em um jogo de terror, você perde muita sensação de horror. Porque você quer se sentir vulnerável, como por exemplo, *Resident Evil*, onde as funções de controle são tão ruins, mas esse controle terrível contribui para o sentimento de sentir-se excepcionalmente desamparado (LINDEROTH, 2015, p.290, tradução nossa).

Com a mesma conotação, Samuel, parceiro de estúdio de Amir, cita sua experiência com o jogo *Uncharted 2*:

Se você olhar para os grandes títulos, por exemplo, *Uncharted*, acho que a história e a mecânica funcionam muito próximas. Lembro-me de uma sequência bem no começo daquele jogo, eu lembro que era *Uncharted 2*. Era tudo tão apertado e eu estava me forçando através de um pântano e subindo por dentro de uma caverna, e este era apenas o começo da exploração, então eu deveria aprender [como fazer] isso [...]. E, quando estava no ponto mais difícil, consegui atravessar e sair da caverna no outro lado da montanha, e houve um nascer do sol sobre o mar. O *timing* para isso, em termos de história, foi realmente bom [...]. Aqui está o sol, e ele conta uma história, um novo dia amanheceu, você derrotou a noite e aqui está um novo dia brilhante [...]. Aqui você tinha um *design* de história quase metafórico (LINDEROTH, 2015, p.290-291).

Os dois relatos dos desenvolvedores Amir e Samuel, reproduzidos acima, mostram uma apreciação pela habilidade dos responsáveis pelos jogos mencionados em fazer partes diferentes se encaixarem, com o intuito de aprimorar uma trajetória emocional específica idealizada a priori. Tais relatos também demonstram que ambos os entrevistados têm consciência de que os elementos que geram tais emoções são

diferentes, provêm de diferentes quadros. Logo, o encadeamento de tais estruturas também se revela um ponto delicado no momento de *design* de jogo.

Linderoth (2015) sinaliza que, por vezes, os quadros diferentes não são colocados em sequência, mas projetados para estarem mutuamente presentes em algum momento específico. Um exemplo disso aparece na fala de Samuel, que relata como um *feedback* físico do sistema aprimorou um momento da história para ele:

Lembro-me de um dos jogos de *Final Fantasy*: algo realmente grave aconteceu com um dos personagens; você perdeu um personagem em uma *cutscene* ou algo assim. Nesta situação terrível, quando você já está emotivo devido a eventos no jogo, e o resultado é algo tão intenso [quanto a morte de um personagem], então, de repente, o controle, esse controle maldito, começa a vibrar. Lembro-me de colocá-lo de lado, mas o coloquei em uma superfície dura, na minha mesa, então ficou chacoalhando e fazendo um barulho infernal. Tive que pegá-lo de novo, mas então minhas mãos começaram a tremer, então fiquei nessa: mesa, mãos, mesa, mãos. Eu tentei colocá-lo no meu colo, mas daí foi minha perna que vibrou ao invés disso (LINDEROTH, 2015, pp.291-292, tradução nossa).

### 2.5 – *Design de jogos entendido como uma tarefa de orquestração de frames*

A partir do conjunto desses relatos, Linderoth (2015) conclui que os desenvolvedores de jogos digitais apresentam uma habilidade particular quando falam sobre os videogames. Para o autor, trata-se de uma habilidade que tem a ver com dirigir as emoções do jogador, apoiando o seu envolvimento em quadros diferentes. Linderoth (2015, p.292) vai chamar essa habilidade de “orquestração de frames” (*frame orchestration*), que consiste na capacidade de projetar experiências, fazendo com que os jogadores se envolvam em atividades bastante diferentes ao mesmo tempo, ou em sequência, com a intenção de que elas reforcem uma mesma emoção – processo que o autor denomina de *layering* –, ou criem uma trajetória emocional deliberada – processo que o autor denomina de *pacing*. O relato do controle vibrando para reforçar o sentimento ao perder um personagem em *Final Fantasy* seria um exemplo de *layering*, enquanto o relato de ser recompensado com o nascer do sol sobre o mar após atravessar uma caverna, em *Uncharted 2*, seria um exemplo de *pacing*. Alguns dos relatos coletados por Linderoth (2015) mostram que esses profissionais de fato usam a orquestração de frames em seus projetos, ainda que não necessariamente tenham consciência disso.

Nas conclusões de seu estudo, Linderoth (2015, p. 294) indica que as entrevistas sugerem que essas habilidades desses profissionais são principalmente tácitas e que eles não possuem conceitos próprios para falar sobre o espaço do *design* dentre os demais

componentes de um jogo. Os conceitos introduzidos pelo autor de orquestração de frames, *layering* e *pacing*, poderiam, portanto, servir como ferramentas para identificar e analisar variados processos de *design*. Outro aspecto levantado é o de que a narrativa nos videogames é afetada pela propriedade interna do formato de ser uma forma composta; contar histórias em jogos digitais seria, portanto, um “compromisso constante com diferentes partes do processo de desenvolvimento”. Logo, a criação de histórias em videogames deveria ser, segundo o autor, “entendida como inter-relacionada com todo o processo de desenvolvimento de orquestrar as estruturas” apresentadas aos jogadores. Linderoth (2015, p.294) conclui, enfim, reforçando que as histórias nos videogames “não são criadas no vácuo: elas sempre têm uma relação integral com o jogo como um todo, jogabilidade e história devem se encaixar”.

### **Considerações finais**

Neste artigo, foi sinalizada a menor quantidade de estudos voltados para a produção de ficção midiática existentes quando comparados a estudos de comunicação em outras áreas (NEWCOMB; LOTZ, 2002). Se observada a produção na área dos *game studies*, tal escassez também é verificada (LINDEROTH, 2015), mesmo com as questões relacionadas diretamente à criação de jogos digitais, como o equilíbrio entre narrativa e jogabilidade, tendo polarizado boa parte das discussões acadêmicas sobre os videogames desde o surgimento do interesse por esse tópico de pesquisa.

Considerando as inúmeras semelhanças entre os videogames e outros produtos midiáticos audiovisuais, foi proposta a utilização da metodologia criada por Caldwell (2008), voltada a investigar a cultura de produção do cinema e da televisão estadunidenses, para estudar, também, a cultura de produção de videogames na contemporaneidade. Acredita-se que essa proposta, principalmente no que diz respeito ao contato com os profissionais da indústria, possa ser útil para um melhor entendimento das práticas comuns dos agentes envolvidos nos processos criativos, bem como para identificar alguns dos recursos, habilidades e ferramentas que são próprias à produção de jogos digitais na atualidade.

Para demonstrar a viabilidade de tal proposta, foram destacados alguns dos resultados obtidos por Linderoth (2015) por meio da realização de entrevistas com *designers* de jogos, que foram convidados a refletir sobre o seu ofício e a avaliar como

se dava a relação entre a narrativa e os demais aspectos do *gameplay* durante a criação de videogames nos estúdios onde trabalham. Os entrevistados foram motivados a produzir relatos de teor autoetnográfico e, graças a eles, foi possível que o entrevistador verificasse a existência de recursos comumente utilizados e compartilhados entre todos, como os modelos de *layering* e *pacing*, previamente discutidos, e também uma consciência sobre a complexidade do produto “videogame” e sobre a organização de indústria de uma forma mais geral.

Como parte das conclusões de sua pesquisa, Linderoth (2015, p. 292) indica que os desenvolvedores de jogos apresentam, de fato, uma habilidade particular quando falam sobre videogames, que está relacionada a dirigir as emoções dos jogadores, apoiando o seu envolvimento nos diferentes quadros apresentados ao longo das obras. O autor chama tal habilidade de “orquestração de *frames*”, que seria a capacidade de projetar experiências, fazendo com que os jogadores ora se envolvam com atividades bastante diferentes ao mesmo tempo, ou em sequência, para que, justapostas, ofereçam uma emoção determinada, ora embarquem em uma trajetória emocional deliberadamente planejada a priori.

Se adotada a proposta metodológica de Caldwell (2008), de uma análise cultural-industrial integrada, os resultados obtidos por Linderoth (2015), a partir do contato com os profissionais da área, mencionados aqui brevemente, poderiam, por exemplo, em um momento posterior da pesquisa, serem tensionados, ainda, com a análise dos materiais comerciais e/ou de divulgação produzidos pelos estúdios a qual os entrevistados pertencem, a fim de verificar como tais empresas falam “oficialmente” sobre si e suas práticas de produção; também com uma análise econômica e industrial do cenário onde tais estúdios se inserem, destacando sua posição e valor no mercado; e, ainda, com uma observação em campo direta, nos locais onde tais profissionais atuam, de teor etnográfico, permitindo ao pesquisador presenciar, por si mesmo, as dinâmicas de produção que possam, eventualmente, escapar tanto dos materiais oficiais quanto dos relatos dos agentes envolvidos. A partir da execução de tal metodologia, os resultados obtidos poderiam, por fim, oferecer uma possibilidade de abordagem da produção contemporânea de jogos digitais na atualidade que trate desse fenômeno de maneira aprofundada, destacando as nuances e complexidades envolvidas na criação desses artefatos midiáticos e culturais e que façam jus à riqueza dos processos envolvidos nessa dinâmica de produção.



## REFERÊNCIAS

- BAXANDALL. **Padrões de intenção**: a explicação histórica dos quadros. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- CALDWELL, John T. **Production culture**: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television. Durham and London: Duke University Press, 2008.
- DALMONTE, E.; BARBOSA, F. **O jogo dos tronos**: videogames e cutscenes no projeto transmidiático de *Game of Thrones*. In: Revista INTERIN, v.23, n.1, jan/jun.2018.
- ESKELINEN, M. **Towards computer game studies**, In: *Digital Creativity*, 12: 3, pp. 175–83, 2001.
- FRASCA, G. **Ludologists love stories, too**: Notes from a debate that never took place, In M. Copier and J. Raessens (eds), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University, pp. 92–97. 2003.
- JENKINS, H. **Convergence Culture**: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006.
- KINDER, M. **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games**: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley: University of California Press, 1991.
- LINDEROTH, J. **Superheroes, Greek gods and sport stars**: Ecological empowerment as a ludo-narratological construct, In: Context Matters! Proceedings of the Vienna Games Conference 2013: Exploring and Reframing Games and Play in Context, Vienna: New Academic Press, pp. 7–30, 2013.
- \_\_\_\_\_. **Creating stories for a composite form**: Video game design as Frame Orchestration, In: *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 7: 3, pp. 279–298, 2015.
- MURRAY. **The last word on ludology v. narratology in game studies**, In: Changing Views: World in Play, The International DiGRA Conference, Vancouver, Canada, 2005.
- NEWCOMB, H.; LOTZ, A. **The production of media fiction**, In: A handbook of media and communication research: qualitative and quantitative methodologies. New York: Routledge, 2002.
- PEARCE, C. **Theory wars**: An argument against arguments in the so-called ludology/narratology debate In: Changing Views: Worlds in Play, Proceedings of the International DiGRA Conference, Vancouver, Canada, 2005.
- SANDQVIST, U. **Digital dreams and industrial development**: A study of the Swedish computer and vídeo game industry 1980–2010, Ph.D. thesis, Umeå: Umeå Universitet, 2010.
- TSCHANG, F. T. **Balancing the tensions between rationalization and creativity in the video games industry**, In: Organization Science, 18: 6, pp. 989–1005, 2007.