

A interação entre narrativa e regras para criação de um ambiente virtual inóspito em *Darkest Dungeon*

Palavras-Chave: Videogame, narratologia, ludologia

Autores/as:

PEDRO GOMES SIEGA [UNICAMP]

Prof./^a Dr./^a PAULO CESAR DA SILVA TELLES (Orientador) [UNICAMP]

INTRODUÇÃO:

O projeto propõe a análise do Jogo *Darkest Dungeon* a partir de conceitos da narratologia e da ludologia no âmbito da interação entre narrativa e regras neste objeto a partir das questões apontadas em Murray (2003), Juul (2006) e Stang (2019), respectivamente, da estética do meio, da relação entre regras e ficção, e da ilusão de agência, além de de 'playthroughs' (experiências com o conteúdo) do jogo, no sentido de observar e destacar os mecanismos de estímulo e manutenção do interesse do jogador em um ambiente fictício aparentemente inóspito.

OBJETIVOS

Gerais

Na esfera dos videogames com estruturas de simulação de realidade, a presente pesquisa tem como objetivo levantar questões acerca da relação entre uma narrativa e um conjunto de regras no que tange a fomentar e manter o interesse e do desejo do jogador em "ambientes inóspitos" em casos onde ela é experienciada em primeira pessoa.

Específicos

Compreender o funcionamento do jogo *Darkest Dungeons* a partir da limitação da capacidade do jogador de controlar o ambiente virtual em um meio aparentemente sustentado pela ideia de agência, bem como analisar, sob a ótica da narratologia digital, o formato do objeto e aspectos de suas mecânicas, ações e regras, que contribuem para redução dessa agência e da realização da fantasia lovecraftiana dentro do universo do videogame.

METODOLOGIA:

A pesquisa foi feita inicialmente a partir de uma *'playthrough'* completa do jogo *Darkest Dungeons*, acompanhada da leitura de alguns contos do autor H. P. Lovecraft. Outros jogos correlatos deverão ser experimentados e comparados ao objeto central em questão.

Finalizada esta etapa, terá início a revisão bibliográfica tratam do tema, além de um breve levantamento historiográfico desse meio visando uma compreensão mais panorâmica.

Posteriormente o material coletado e vivenciado sofrerá análises mais aprofundadas do referido jogo a partir dos fundamentos e estudos pesquisados. O relatório terá sua concepção ao decorrer da pesquisa e uma formulação parcial nos meses 5 e 6 desta, sendo atualizado na versão final após a apreensão de cada material visionado, lido ou jogado nos meses decorrentes, e conterão as análises parciais (no primeiro relatório), bem como os resultados analíticos finais no último.

Cronograma de atividades

Original:

	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6	Mês 7	Mês 8	Mês 9	Mês 10	Mês 11	Mês 12
I	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
II	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
III	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
IV		X	X	X	X	X	X	X	X	X		
V					X	X						
VI											X	X

Pos Alterações:

	Mês 1	Mês 2	Mês 3	Mês 4	Mês 5	Mês 6
I	X	X	X	X		
II	X	X	X	X		
III	X	X	X	X	X	X
IV			X	X	X	X
V				X	X	
VI					X	X

Legenda:

I - Estudo Bibliográfico e "*Playthrough*" do jogo

II - Busca por artigos e livros que contribuam para a elucidação da questão tema;

III - Reuniões com o orientador;

IV - Análises parciais a partir dos dados coletados nas leituras e experimentações

V- Elaboração do relatório parcial;

VI - Elaboração do relatório final.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Para responder às questões propostas é necessário compreender o objeto da pesquisa e onde ele se insere no contexto geral dos jogos digitais. Nesse sentido compreensão de classificações atuais de jogos aceitas dentro do meio acadêmico, além de como essas interagem com a experiência do jogador. Isso além de compreender um pouco o processo de produção do game que por ser fora do padrão do ponto de vista mercadológico contribui para algumas das peculiaridades do jogo uma vez que este não existe no vácuo e assim como a maior parte das produções audiovisuais, é influenciado por questões monetárias, tanto nas suas regras, quanto na narrativa.

Nesse sentido começamos pelo "gênero" ao qual o jogo pertence. O debate sobre gênero é bastante complexo, uma vez que os jogadores e a própria indústria rapidamente adotam novas terminologias, que por sua vez são utilizadas de maneira bastante solta no dia

a dia, e por vezes não possuem uma definição precisa. Além disso, certos jogos contêm elementos de vários gêneros diferentes simultaneamente, ou são divididos em fases, onde cada fase tem poucos elementos de semelhança com a outra em termos de regras e portanto seria classificada como outro gênero bastante distinto. Dentro desse contexto complexo de classificação, *Darkest Dungeon* poderia, superficialmente, ser descrito como um Roguelike Baseado em turnos.

Quanto a questão financeira, ela é importante porque produções de maior porte precisam buscar uma aceitação maior por parte do público, para que o investimento na produção tenha retorno. E *Darkest Dungeon* foge parcialmente a essa regra por ter sido financiado via Kickstarter, e portanto ter uma garantia de retorno, mesmo que parcial, antes de sua produção. Portanto o jogo não necessita se fazer tão atraente aos olhos do público, o que por sua vez permite uma maior gama de sensações negativas as quais o desenvolvedor poderia intencionalmente submeter seus jogadores, ou como é o caso, limitar algumas sensações positivas. Nesse sentido o aspecto participativo do meio digital é algo que se explora fortemente como atrativo nessas produções. uma vez que é uma das principais distinções entre o videogame e outras formas de mídia, como o livro, o filme e o vídeo, Susanne Eicher (2014) aponta:

Video games são amplamente considerados como mídia pragmática interativa, distinta da mídia 'tradicional' por interatividade, provendo, portanto, o prazer positivo da agência aos seus jogadores. Frequentemente, porém, a natureza da interatividade e agência não é explicada além disso (EICHNER, 2014, p. 53, tradução nossa)

Com esta premissa, game pode ser visto como um meio pautado numa ideia não muito bem especificada de agência, que frequentemente é colocada por estudiosos e teóricos como uma ilusão de agência. Mas de qualquer maneira distintos de outros meios por essa, e frequentemente essa é associada com o prazer que o jogador sente ao jogar. Ter controle mais ou menos absoluto de sua vida, Janet Murray (2003, p. 127), diz que "Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver o resultado de nossas decisões e escolhas". A sensação de agência é confortável, e *Darkest Dungeon* pode abusar menos dela para contar sua história.

BIBLIOGRAFIA

BIOSHOCK. 1ª ed. 2K, 2007. Jogo eletrônico. Disponível em: <<https://www.bioshockgame.com/>>

DARKEST DUNGEON. Red Hook Studios, 2016. Jogo eletrônico. Disponível em: <<https://www.darkestdungeon.com/>>

ELVERDAM Christian; AARSETH, Espen. Game Classification and Game Design Construction Through Critical Analysis, 2007

HEINTZ, Stephanie; LAW, Effie Lai-Chong. The Game Genre Map: A Revised Game Classification, 2015

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI, 2004. p. 1-5.

JUUL, Jesper. Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2006.

KOWERT, Rachel; QUANDT, Thorsten. The Video Game Debate: Unravelling The Physical, Social, And Psychological Effects Of Video Games. Reino Unido: Routledge, 2015.

METAL GEAR SOLID 3: solid snake. Japan: Konami Computer Entertainment Japan, 2004. Jogo eletrônico.

MURRAY, Janet H. Hamlet no Holodeck. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SPEC OPS: the line. YAGER, 2012. Jogo eletrônico. Disponível em: <<https://2k.com/en-US/game/spec-ops-the-line/>>

SU, Yanhui; BACKLUND, Per; ENGSTRÖM, Henrik. Comprehensive review and classification of game analytics, 2020.