

O Espaço como Personagem em Games

Paulo Roberto Coutinho Viana
Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 prpauloviana@yahoo.com.br

Guilherme Kazuo Sugahara
Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 guggys@gmail.com

Victor Hirano Nagano
Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 vthirano@gmail.com

Bruno Lopes Soares
Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 blsoares2010@hotmail.com

Ligia Oliveira Scarlati
Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 ligiascar@gmail.com

Delmar Galisi Domingues
Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 delmar@anhembi.br

Eduardo Mitsuo T. Monteiro
Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 dutomomitsu@hotmail.com

Matheus de Almeida Mazieiro
Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 matheus_mazieiro@hotmail.com

Guilherme Fernandes Tristão
Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 guifernandest@gmail.com

Rafael Hein Salvi Takaki
Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 ratakaki2@gmail.com

Resumo—Pode-se dizer que o Personagem dos games é aquele que age sobre o mundo em que está inserido, podendo ser tanto o personagem jogável (PJ), como o personagem não jogável (NPC). Já o espaço, é onde a ação do jogo acontece. Este artigo tem como objetivo avaliar a possibilidade de mesclar estes dois elementos dos jogos, ou seja, mais especificamente, verificar se o espaço pode agir como se fosse um personagem do jogo. Com base em uma pesquisa exploratória, este artigo apresenta casos de jogos em que o espaço apresenta alguns comportamentos que são típicos de um personagem. Nesta investigação, pôde-se notar uma incidência muito retraída deste fenômeno em alguns jogos, mas tal caracterização foi identificada somente como eventual ou não intencional por parte do designer. Percebe-se deste modo que ainda há grandes oportunidades estéticas, narrativas e interativas para se aplicar esse conceito em jogos digitais.

Palavras-chaves: *Design de Games, Design de Personagem, Design de Cenário, Ambiente Vivo*

I. INTRODUÇÃO

O design de personagem é um tema importante dentro dos jogos, filmes e muitas outras mídias de entretenimento em geral. Criar personagens interessantes e verossímeis é um dos desafios diários daqueles que trabalham nestas áreas.

Com isso, pode-se notar várias pesquisas e estudos sobre como criar personagens complexos e carismáticos.

Outro ponto interessante dentro do entretenimento é a criação de cenários únicos nos quais estes personagens são inseridos. Com base nessas afirmações, um questionamento vem à tona: é possível fazer com que o cenário funcione como um personagem integrante de um jogo/narrativa?

Deste modo, este artigo apresenta o que é um personagem, suas características dentro do universo dos jogos e, por fim, como ele é definido como um agente transformador do mundo criado. Em seguida, o trabalho define o que é o espaço, a divisão existente entre o espaço e ambiente, para por fim, apresentar exemplos de jogos que tentaram transformar seus espaços em um personagem.

Para esta pesquisa, foi realizada uma investigação de referenciais teóricos para definir personagem e espaço. Também foi realizada uma busca utilizando palavras chaves para encontrar jogos que têm seus espaços caracterizados como personagens em seus jogos. Em sites de busca foram utilizadas as palavras chaves: cenário vivo, espaço vivo, espaço como personagem, mescla de espaço e personagem, mescla de cenário e personagem, cenário adquire vida.

Do mesmo modo, foram investigadas anais de Simpósios de jogos e sites especializados da área de games, como GDC, SBGames e Gamasutra, na tentativa de encontrar artigos ou mesmo exemplos de jogos que tratam diretamente do tema “o cenário/espaço como um personagem”. Até o momento em que este artigo foi escrito, não foi localizado um autor que abordasse este tema no mundo dos games.

II. A PERSONAGEM NOS GAMES

Criar personagens interessantes e verossímeis é um desafio diário para escritores, roteiristas e designers de games na preocupação em tornar as suas obras interessantes.

Segundo o Dicionário Online de Português: “Cada um dos papéis que um ator ou atriz representa baseado em figuras humanas imaginadas por um autor; Figura humana criada por um autor de obra de ficção” [1]. Essa definição corrobora com o pensamento aristotélico apontado por Brait, no qual o personagem é um reflexo da pessoa humana e é uma construção “cuja existência obedece às leis particulares que regem o texto” [2].

Desta forma, a definição de personagem é conduzida para a ideia de ser uma entidade criada para fazer parte de uma história ou narrativa. Brait ainda vai mais longe ao afirmar que o personagem é muito mais que uma representação do ser humano, é um agente da ação [2], tema que será abordado um pouco mais à frente nesta seção.

A partir dessas definições e durante as análises de outros autores pode-se perceber que o personagem é uma parte integrante muito importante para contar uma boa história. Segundo Lee Sheldon [3], histórias podem surgir a partir de vários aspectos, seja para contar sobre uma localidade, ou sobre um relacionamento, ou como necessidade de educar. Uma história, entretanto, está vinculada de fato aos personagens que nela habitam, ou seja, a história “é sustentada pelos personagens que nela vivem” [3].

É inegável que histórias podem existir sem personagens. Isso pode ser visto em narrativas que abordam um local, contando e relatando o surgimento de uma região ou uma cidade. Contudo, de acordo com Schell, “se quisermos criar jogos com ótimas histórias, essas histórias devem conter personagens memoráveis”¹ [4].

Para construção de personagens, os escritores e designers de personagem utilizam-se de vários tipos de técnicas para caracterizá-los. Foster [5] afirma que uma dessas técnicas é a criação de personagens planos e esféricos.

Os personagens planos são aqueles unilaterais, que possuem apenas uma característica típica, inalterada durante a história. Já os personagens esféricos ou redondos, são mais complexos, com diversas ramificações de personalidade, podendo se alterar durante a história.

Do mesmo modo, Lee Sheldon [3] aborda a necessidade deles serem tridimensionais, tendo aspectos físicos, sociológicos e psicológicos, especialmente nos meios visuais. A característica física é a forma visual na qual se apresenta o personagem, se ele é alto, gordo, magro, um duende, um elfo ou, um ser de outro planeta.

As características sociológicas são a forma de apresentar o contexto sociocultural, o que mudou o personagem, apresentar sua origem, quem é sua família, sua escolaridade e tudo aquilo que lhe faz um ser social. E, finalmente, as características psicológicas são definidas como a forma de apresentar a visão de mundo do personagem, seu caráter e suas escolhas éticas e morais.

Tanto Foster como Sheldon demonstram como construir personagens relevantes e interessantes para narrativas e para games, entretanto, o que faz realmente o personagem ser um aspecto de tanta importância para um jogo é o fato de ele caracterizar um ser que age.

O personagem é um ser transformador, ele influencia e modifica a história. No jogo *Gris* [6] da Nomada Studio, pode-se ver um personagem que modifica o mundo à sua volta; as suas ações transformam um mundo cinza em um mundo repleto de cores. Se ele não existisse ali, a história não teria começo, meio e nem fim, e o mundo continuaria o mesmo. É a sua forma de interagir com o mundo que faz com que a história aconteça.

Citando Aristóteles, Sheldon [3] diz que a ação é o fator mais importante para um drama. Entretanto, só a ação em si parece não fazer muito sentido, ela precisa de ter um agente. “Os personagens conduzem a história. Elas criam os conflitos. (...) Para criar emoções por meio da história temos de começar com os personagens” [3].

Importante ressaltar que no contexto dos jogos há dois tipos de personagens: os personagens jogáveis (PJ) e os personagens não jogáveis (NPCs). Ambos são agentes no mundo aos quais estão inseridos. Devido ao seu caráter interativo, em geral, o PJ é o protagonista da história e quem promove as grandes mudanças no mundo na qual está inserido.

Este personagem jogável é chamado por Schell de avatar. Esta nomenclatura, segundo ele, vem “de uma palavra sânscrita que se refere a um deus magicamente assumindo forma física na terra”²[4]. Para ele, esse nome é uma boa representação, porque uma relação única acontece quando o jogador usa seu avatar no mundo do jogo. Assim o jogador pode se sentir parte integrante da história e fazer parte das transformações que acontecem no mundo do jogo.

Diferentemente do cinema e da literatura, os jogos possibilitam que o jogador conduza a história. Como afirma Scarpi, “nos jogos, o jogador tem a possibilidade de mover-se e explorar aquilo que lhe é permitido dentro da jogabilidade por meio do personagem jogável ou avatar” [7].

Esta perspectiva pode ficar clara no jogo *Ori And The Blind Forest* do Moon Studios [8], no qual o jogador assume o controle de uma pequena criatura, que tem como objetivo modificar o mundo à sua volta, que está em decadência. Apesar de ser um jogo com uma narrativa linear, o jogador tem a possibilidade de explorar o mundo e conhecer cada detalhe da história.

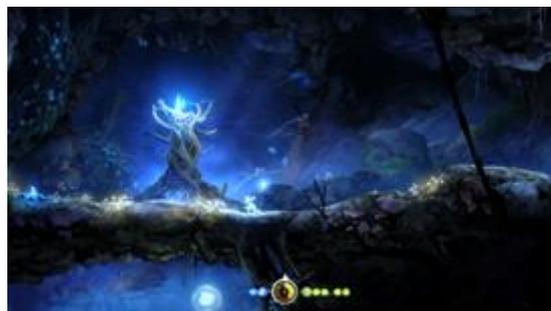


Fig. 1. Imagem retirada do game *Ori and the Blind Forest* mostrando sua interação no cenário.

¹ Tradução livre dos autores deste artigo.

² Idem.

Jogos não-lineares podem dar ainda mais a sensação de controle da história ao jogador, bem como a percepção de que ele, de alguma forma, está modificando o mundo à sua volta. Exemplo disso é o jogo *Red Dead Redemption 2* [9], da Rockstar Games, no qual o jogador assume o controle de um caubói do velho oeste em meio à América de 1899. Contendo missões principais e secundárias, o jogador pode escolher o que fazer para poder entender mais a história, mas também, se não quiser seguir as missões, pode explorar o mundo como quiser. As ações do PJ modificam o mundo, bem como a forma como a sociedade à sua volta o enxerga.

Como afirmamos acima há ainda um outro tipo de personagem que existe em jogos, os NPCs. Segundo Cayres [10], esses são personagens controlados pela máquina, que podem ser os oponentes do PJ ou os coadjuvantes da história, ajudando o jogador durante a jornada. Eles podem agir independentemente do jogador ou em repostas às suas ações.

Voltando ao exemplo de *Red Dead Redemption 2* [9], o jogador, através do PJ, pode interagir pelo game com os diversos NPCs. Alguns vão lhe ajudar em sua jornada, dando lhe missões a serem feitas, ou relatando histórias e acontecimentos de alguma localidade, enquanto outros vão ser opositores, tentando lhe roubar ou até lhe matar, diante alguma ação do jogador que possa ter afetado aquele NPC.

Mas os NPCs deste jogo não reagem somente às ações do jogador, eles agem também independentemente do jogador. Durante o jogo, pode-se seguir NPCs e observar o seu ciclo contínuo e independente, no qual eles executam ações, transformando o local onde estão, mesmo se o jogador ainda não estiver ali.



Fig. 2. Imagem retirada do jogo *Red Dead Redemption 2* mostrando NPCs interagindo em um momento do jogo sem o PJ.

Sheldon afirma que os NPCs são personagens que “carregam nas costas o grande fardo de seguir em frente com a história com muitos formatos e tamanhos” [3]. Sendo assim, os personagens, por meio de suas ações, transformam a história e o mundo que foi construído para o game, e o jogador pode vivenciar e observar estas ações por meio deles. Os personagens são agentes importantes para a narrativa. Porém, se as histórias acontecem em uma localidade, e os games em um cenário definido, existe um segundo aspecto importante na construção narrativa dos games: o espaço onde eles acontecem.

III. O ESPAÇO E O AMBIENTE NOS GAMES

Assim como o design de personagem é algo importante para a construção, não somente de uma narrativa, mas também de um jogo, o espaço e o ambiente nos quais está narrativa acontece também são muito fatores preponderantes. Entretanto, é importante fazer uma distinção entre os termos espaço e ambiente.

Silva [11] afirma que ambiente é a representação estética do espaço narrativo onde acontece a história. Já o espaço é onde se desenrola a experiência do mundo do jogo. Segundo Schell, “todo jogo acontece em algum tipo de espaço. Este espaço é o ‘círculo mágico’³ da jogabilidade” [4]. Segundo este autor, para entender e perceber o espaço, deve-se tirar todo aspecto visual que o engloba, tornando-o o simples e abstrato.

Sendo assim, o espaço é onde a ação acontece, onde o jogo se desenvolve, ou onde as regras do jogo podem ser desenvolvidas e observadas. As ações dos personagens no primeiro momento atuam sobre esse espaço e o transformam segundo as regras ali estabelecidas.

Basta imaginar os jogos do Mario compostos apenas por quadrados, retângulos, círculos e triângulos. Todas as regras do jogo podem ser observadas ali e podem ser executadas nesse meio. Schell [4] complementa que este espaço então vai ser definido pelas suas dimensões e tem áreas delimitadas que podem estar conectadas ou não.

Mas para transmitir um contexto narrativo e dar significado ao espaço onde as ações do jogo estão acontecendo, é necessário criar um ambiente. A ambientação é a chave para poder trazer vida ao local onde a história do game acontece. As ações ali executadas ganham sentido quando estão conectadas a este ambiente. Isso é chamado por Jenkins [12] de narrativas ambientais.

Não se pode negar que com a utilização de representações muito simples, ainda é possível construir um contexto histórico e narrativo de um game. O jogo *Pong* [13], mesmo apenas com elementos básicos, passa um significado de duas raquetes disputando por uma bola. Entretanto, o constante avanço tecnológico promove aos designers de games a capacidade de criarem mundos mais complexos, para deixar mais clara a narrativa visual que conceberam para seus jogos.



Fig. 3. Imagem do Arcade Pong de 1972: representações gráficas muito simples.

Retornando novamente ao exemplo de *Red Dead Redemption 2* [9], os designers resolveram criar um mundo complexo e contar a história muitas vezes pelo próprio ambiente. O jogo possui *cutscenes* e longos diálogos para contar a história, mas é possível, por exemplo, encontrar regiões nas quais a história é contada apenas pela forma que o ambiente foi construído. A forma como foi

³ Termo cunhado por Johan Huizinga no livro “*Homo Ludens*” que significa: o limite do jogo, o espaço onde as regras do jogo acontecem e tem autoridade sobre aqueles que estão dentro destes limites.

desenvolvida a ambientação também pode fazer com que o jogador, por meio do seu PJ, experimente como era a vida no velho oeste.

Outro jogo que conta sua história por meio do ambiente são os jogos da *Saga Souls* (*Dark Souls*, *Demon Souls* e *Bloodborne*) todos da Fromsoftware.

Em *Dark Souls 3* [14], por exemplo, boa parte da narrativa só pode ser percebida observando-se o ambiente. Durante várias fases do jogo, pode-se observar regiões tomadas por armaduras representando um ambiente de uma antiga batalha. Sem a necessidade sequer de uma linha de diálogo, qualquer jogador perceberia que uma grande batalha aconteceu antes da chegada de seu avatar naquela região.



Fig. 4. Imagem do jogo *Dark Souls 3* mostrando uma ambientação de uma área coque conta a história de uma guerra.

Sobre esse assunto Jenkins afirma que “no caso de narrativas incorporadas, o espaço do jogo se torna um palácio da memória cujo conteúdo deve ser decifrado enquanto o jogador tenta reconstruir o enredo”⁴ [12].

Lemmens completa que neste tipo de caso o ambiente “contém os elementos para o jogador construir a narrativa. A maioria disso é construída inconscientemente simplesmente andando pelo ambiente do jogo”⁵ [12].

Desta forma, espaço e ambiente, que apesar de distintos, caminham sempre juntos, se tornam importantes para a construção narrativa do jogo. Primeiro porque é neles que a ação se desenvolve, é onde a narrativa e também as regras e as normas do jogos são construídas, e segundo, porque também é o que proporciona ambientação ao jogo, apresentando o tempo, o local e a cultura que fazem parte da localidade que envolve a construção do game.

É por esse motivo que Ulas afirma que “os espaços encontrados em ambientes virtuais responderão aos nossos comandos exibindo novos atributos ou revelando elementos ocultos que se desdobram em nossas ações dentro deles”⁶ [15].

Tanto o espaço como o personagem são importantes não só para que a narrativa de um game aconteça como também para que a experiência de jogo de certa forma possa se desenrolar. A questão que se coloca agora é se estes dois elementos fundamentais dos games podem ser mesclados ou combinados, e se, desta forma, é possível caracterizar o espaço como um personagem.

IV. O ESPAÇO COMO PERSONAGEM

Durante as análises iniciais, percebe-se que o personagem é um ser que age sobre o mundo e o transforma, e o espaço é onde as ações do jogo acontecem. O personagem e o espaço podem ser caracterizados de várias formas, dependendo do contexto narrativo que queira abordar durante o jogo, a combinação dessas duas vertentes possibilita a criação de um espaço como um personagem.

Esta mescla é encontrada facilmente na arte literária. A utilização de figuras de linguagem auxilia o escritor a construir um cenário que aparentemente tenha vida. Exemplo disso é o livro *O Cortiço* de Aluísio de Azevedo [16]. Ao analisar o livro, pode-se perceber que o personagem em destaque é o próprio cortiço, um personagem que nasce, cresce, se reproduz e morre. Um personagem que, além de tudo, é coletivo, pois todos aqueles que moram ali são parte integrante dele.

Silva, analisando a narrativa de *O Cortiço*, cita alguns pontos que faz o espaço se tornar um personagem. Primeiro, ele aborda a “prosopopeia ou personificação, que se trata do aferimento de características humanas a outros seres” [11], aplicação que fica clara quando Aluísio de Azevedo descreve o cortiço como aquele que acordava, que abria os olhos. Estas expressões possibilitam que o leitor imagine o cortiço como um ser que está despertando. Depois, ele aborda a ideia da humanização do espaço, que, assim como qualquer ser humano, “nasceu, desenvolveu-se, cresceu e por fim, amadureceu, atingindo a ‘idade adulta’” [11]

Além disso, pode ser observado em *O Cortiço* que o espaço de certa forma age sobre os outros personagens, sendo, então, um influenciador capaz de mudar o caráter das pessoas que estão ligadas a ele [11].

Questiona-se neste trabalho se os jogos virtuais também podem tratar o espaço como um personagem.

Para definir um cenário como personagem, este trabalho tomou como base o que fora caracterizado por Lee Sheldon [3]. Agindo como um personagem, o espaço deve possuir características físicas, sociológicas e psicológicas, e deve ser um agente transformador no jogo. Como espaço propriamente dito, ele deve manter a sua característica como o local onde a ação acontece, podendo ser modificado pela ação dos personagens.

Como mencionado mais acima, foi realizada uma pesquisa utilizando palavras-chave que remetem a um espaço que possui ou adquire vida durante o jogo, além de pesquisas em sites especializados como Gamasutra, GDC, SBGames.

Quando pesquisado cenário vivo, pudemos encontrar alguns jogos cuja ambientação é viva, mas não se comporta como personagem. Um dos jogos encontrados foi o jogo *Limbo*, desenvolvido pela Playdead [17] e lançado em 2010. Nesse jogo, em alguns momentos o cenário aparenta adquirir vida, como no caso da perna similar de uma aranha no início do jogo. Neste momento algo que aparenta ser um galho, tenta atacar o personagem principal, e para vencer este obstáculo deve-se utilizar uma armadilha para poder cortar a perna que ataca o personagem, para então prosseguir no jogo.

⁴ Tradução livre dos autores deste artigo.

⁵ Idem

⁶ Idem

No primeiro momento, isto aparenta que o cenário está atacando o PJ, afinal a ambientação minimalista, baseada no em preto e no branco, pode fazer o jogador confundir aquilo que é uma criatura como o que é o cenário. Ao se progredir no jogo, pode-se perceber que o cenário em si não possui vida, e sim existem criaturas escondidas nas sombras que tentam atacar o PJ.



Fig. 5. Imagem do jogo Limbo mostrando o momento em que a perna de aranha tenta atacar o PJ.

Além disso, em nenhum momento pode-se perceber algumas características de personagem no cenário de Limbo. Pode-se ter uma descrição física dele, como algo horrendo, tenebroso, mas isso não pode o definir como personagem, afinal ele não possui características sociais ou psicológicas, e ainda assim, o mais relevante, ele não é um agente transformador da história.

Outros jogos encontrados abordam sobre momentos onde o jogador anda sobre criaturas gigantes. No primeiro momento pode-se pensar que este seja um cenário como personagem, mas na verdade é um personagem que em certo momento a ação do jogo acontece sobre ele. Ele não é o cenário, mas sim caminha sobre o cenário e o PJ anda sobre ele.

Exemplo disso é o Titan Cronos do jogo *God Of War 3* [18], desenvolvido pela Santa Monica Studio e lançado em 2010. Em certo momento do jogo, Kratos (PJ) enfrenta uma criatura gigantesca chamada Cronos.



Fig. 6. Imagem do jogo God Of War 3 mostrando o embate entre o PJ e a Gigantesca Criatura.

Durante a batalha o personagem pode caminhar sobre Cronos e enfrentar outros inimigos. Apesar da ação aparentar acontecer sobre o “ambiente” Cronos, ele é apenas um personagem gigantesco. Ele anda sobre o cenário do jogo, e o jogador anda sobre ele.

A ação acontece na região do jogo conhecida como Tártaro, que é uma parte profunda do submundo na

mitologia grega. Este local serve como espaço para o embate entre os dois personagens. A luta acontece sobre esse espaço, e o jogador, para vencer a batalha, deve andar sobre o gigantesco corpo de seu inimigo. Sendo assim, o gigante não é o cenário, mas sim um grande personagem que anda sobre o cenário.

Por outro lado, foram localizados dois jogos que de certa forma trabalham o cenário como personagem e pode servir de exemplos diretos do assunto tratado nesse artigo.

O primeiro jogo que pode configurar um exemplo de um espaço como personagem é o *Silent Hill: Downpour* (*SH: Downpour*) [19], produzido pelo Vatra Games, distribuído pela Konami e lançado em 2012. Ele conta a história de Murphy Pendleton, um prisioneiro que estava sendo transferido de um presídio, quando o ônibus que o levava acaba sofrendo um acidente que lhe conduz para dentro da cidade de Silent Hill.

A cidade aqui age como se estivesse viva e ela conduz o PJ durante a narrativa de forma direta e indireta. A cidade é um reflexo dos traumas do PJ, tanto das maldades que ele já fez na vida, quanto o trauma de ter perdido seu filho depois de ter sido brutalmente assassinado. Os monstros também são construções da cidade para poder atingir o PJ, portanto, reflexos desses traumas.

Durante o jogo pode-se perceber que a cidade reage ao que o PJ faz, chegando ao ponto até de, em certos momentos, impedir que ele avance para alguma região do jogo.



Fig. 7. Imagem do jogo Silent Hill: Downpour mostrando exato momento em que o cenário impede o PJ prosseguir na fase.

Não se pode inferir que foi a intenção dos designers de fazer a cidade agir como se estivesse viva no caso do *SH: Downpour*, mas essa ideia vem sendo sempre abordada pela franquia desde os seus primórdios.

Akihiro Imamura, criador dos primeiros jogos da franquia, afirma que a cidade de Silent Hill “tem uma força misteriosa. Ela exerce influência sobre as pessoas, e a cidade mostra um mundo em que você não consegue distinguir do pesadelo ou da realidade”⁷ [20]

Silent Hill é então apresentada como um agente influenciador misterioso durante toda a franquia, e em *SH: Downpour* não é diferente. Ela afeta o jogador, seu sentimento, seus pensamentos, o confronta e às vezes o direciona; ela está agindo sobre o personagem, sobre a história e sobre ela mesma.

Mas fora isso, Silent Hill também foi pensada para agir como uma criatura. Lorenzo Bassanelli, renomado artista visual, afirma que Silent Hill se torna uma “criatura

⁷ Tradução livre dos autores deste artigo.

metamórfica’, espelhando a alma da população da cidade”⁸ [20]. A cidade não possui apenas um estado físico, ela muda dependendo da situação. Há momentos que podem ser considerados como a realidade, com uma densa névoa escondendo tudo à sua volta, promovendo um local tranquilo e silencioso, mas dependendo do momento ela muda seu estado para o que pode ser considerado como estado de pesadelo, com grades e ferrugem para todos os lados.

Ela também possui uma característica sociológica, pois ela é o espelho das ações de sua população ou do PJ. A cidade em toda a franquia é considerada como um lugar de descanso e refrigério, entretanto no decorrer da história sempre se descobre que seus habitantes estiveram envolvidos com religiões ocultistas, assassinatos e sacrifícios a deuses e demônios. Isto compõem sua característica social, como reflexo dos seus habitantes ela é uma silenciosa e tranquila cidade, mas que possui um caráter sombrio e oculto.

Pode-se então perceber também uma outra característica que torna Silent Hill um personagem do jogo, a sua caracterização psicológica, conforme pregado por Lee Sheldon [3]. Nesse ponto existe uma complexidade, porque sua personalidade e seu caráter se confundem com a do PJ. Como já mencionado anteriormente, tudo que acontece em Silent Hill nesse jogo da franquia é reflexo da personalidade e traumas passados pelo PJ. Sendo assim, todas as suas ações e escolhas éticas e morais são embasadas nesses traumas.

Perron afirma que “a cidade de Silent Hill é um personagem principal da série”⁹ [20]. Observando os pontos levantados anteriormente, de certa forma Silent Hill pode ser considerada um personagem integrante do jogo, mesmo que não seja tão evidente. Existem características físicas, sociais e psicológicas que a definem como personagem. Só que, nesse caso, a sua agência na narrativa é muito mais reativa do que ativa. Isso pode fazer com que jogadores menos atentos não percebam ela como uma agente transformador da história.

O segundo exemplo é o jogo *A Place for the Unwilling* [21] que foi desenvolvido por ALPixel Games. Sua temática é uma cidade que está morrendo e o PJ tem 21 dias para descobrir o que está acontecendo, a fim de evitar que isso ocorra.

A narrativa trabalha a cidade como um personagem que está viva e respira, e seus habitantes são parte integrante dela. Seus desenvolvedores tentaram fornecer as características básicas para moldar a cidade como um personagem.

Como primeiro aspecto, ela tem característica física conforme descrição dos desenvolvedores: “das vitrines brilhantes das lojas de luxo aos cantos imundos onde o sangue é derramado todos os dias, todas essas coisas fazem parte de mim”¹⁰. Também é uma cidade apresentada como se tudo a sua volta fosse orgânico e crescesse como em uma planta.

A cidade possui ainda características sociológicas, pois foi apresentada como uma cidade que cresceu em meio a

um ambiente tranquilo e sereno, mas com o passar do tempo e com as mudanças sócio-culturais, ela se tornou agitada e sombria. E finalmente, suas características psicológicas lhe apresentam como um ser triste, solitário e desesperançado. Como foi descrito pelos desenvolvedores: “Eu tenho uma voz própria, mas nem todo mundo está disposto a ouvir o que tenho a dizer”¹¹.

Apesar disso, essa ideia não é mostrada de forma visual, é apenas relatada à medida em a história é contada. As três características básicas de um personagem não podem ser evidenciadas visivelmente. A cidade, apesar de ser descrita como viva, ela só possui uma ambientação ativa por causa da ação direta dos seus habitantes.

Além disso, deve-se lembrar que o personagem deve ser um agente transformador. Apesar de no decorrer da narrativa a cidade estar influenciando a vida de seus habitantes, essa ação não precisa ser evidenciada, podendo mesmo passar despercebida a alguns jogadores. A ação aqui ocorre de forma indireta e está apenas envolvida nas relações dos indivíduos, e acontece também de forma reativa aos acontecimentos, à medida que o PJ vai descobrindo a história ali presente.

V. CONCLUSÃO

Depois de reconhecer que um personagem, tanto NPC como o PJ, são agentes que influenciam e modificam o mundo, e tendo em vista que o espaço é onde a ação acontece, pode-se perceber que é um desafio para os designer de games construir um cenário/espaço que possa ser realmente caracterizado como um personagem.

Durante as pesquisas encontrou-se poucos jogos que tentaram tratar deste conceito, alguns até abordando sutilmente em sua narrativa, mas durante o jogo em si o foco estava ainda muito mais voltado para o PJ. Em outras situações, as características que tornam o cenário um personagem eram muito tênues.

Isso ficou claro nos exemplos apresentados. Tanto em *Silent Hill: Downpour* quanto em *A Place for the Unwilling* o cenário onde o jogo acontece é apresentado por seus desenvolvedores como personagem, mas a mescla do personagem com cenário é sutil, subliminar, a ponto de não ficar clara diretamente para os jogadores.

Por outro lado, deve-se ter em mente que jogos que possuem seres colossais como o do *God Of War 3* nem sempre podem ser considerados como um cenário, pois podem ter sido apenas pensadas como criaturas integrantes do mundo do jogo.

Na Literatura e nas animações talvez seja mais simples realizar esta mescla, mas nos games, pelo fato que o personagem deve ser um agente transformador do espaço, torna o desafio de criar o cenário como personagem algo mais complexo de ser executado. Entretanto, jogos que pretendam aplicar este conceito podem ser inovadores, proporcionando narrativas ou mecânicas ainda pouco exploradas nos mundos dos games.

REFERÊNCIAS

- [1] Michaelis. “Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa”. May 2020. [Online]. Available: <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>.

⁸ Idem.

⁹ Idem.

¹⁰ Texto retirado da página da campanha do Kickstarter - <https://www.kickstarter.com/projects/mispgames/a-place-for-the-unwilling> - acessado em 29 de Maio de 2020. (tradução dos Autores).

¹¹ Idem.

- [2] B. Brait. “O personagem”. São Paulo: Editora Ártica S.A, 1985, pp. 30, 48.
- [3] L Sheldon. “Desenvolvimento de Personagens e de Narrativas para Games”. São Paulo: Cengage Learning, 2018, pp. 52, 62- 63.
- [4] J. Schell. “The Art of Game Design”. Boston: Morgan Kaufmann Publishers, 2008, pp. 130, 310, 312.
- [5] E. Foster. “Aspectos do Romance”. São Paulo: Editora Globo S.A., 2003.
- [6] GRIS, Nomada Studio, 2018.
- [7] K. Scarpi. “O personagem Como Condutora da Narrativa Jogável”. Belo Horizonte: Blucher Design Proceedings, 2016, pp. 10, May 2020. [Online]. Available: <http://pdf.blucher.com.br/s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0378.pdf>
- [8] ORI and the Blind Forest, Moon Studios, 2015.
- [9] READ DEAD REDEMPTION 2, Rockstar Games, 2018.
- [10] Cayres. “Personagens Dramáticos nos Vídeo Games: Corpo e almas constituídos de signos”. SBGames, 2011, pp.4, May 2020. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/327993521_Personagens_dramaticos_nos_video_games_corpos_e_almas_constituídos_de_signos
- [11] F. Silva. “Uma análise sobre a relevância do espaço como personagem na obra ‘o Cortiço’, de Aluísio de Azevedo”, 2010 pp. 21, 25, 26, Mar 2020. [Online]. Available: http://fals.com.br/novofals/revela/REVELA%20XVII/Artigo5_ed08.pdf
- [12] P. Lemmens. “Narrative in Video Games: Everonmental Storytelling in Bioshock and Gone Home”. Universiteit Gent, 2017, pp. 27, May 2020. [Online]. Available: <https://pdfs.semanticscholar.org/b090/5b389b605f8a0c9b50bdaf14aab7073812f6.pdf>
- [13] PONG, Atari, 1972.
- [14] DARK SOULS 3, From Software, 2016.
- [15] E. Ulas. “Virtual Evironment Design And Storytelling in Video Games”. Sabanci Univercity, 2013, pp. 13, May 2020. [Online]. Available: http://research.sabanciuniv.edu/26789/1/EkberServetUlas_10014262.pdf
- [16] Azevedo. “O Cortiço”. Ministério da Cultura: Fundação Biblioteca nacional, May 2020. [Online]. Available: http://objdigital.bn.br/Acervo_Digital/Livros_eletronicos/cortiço.pdf
- [17] LIMBO, Playdead, 2010
- [18] GOD OF WAR 3, Santa Monica Studio, 2010.
- [19] SILENT HILL DOWNPOUR, Vatra Games, 2012.
- [20] B. Perron. “Silent Hill: The terror engine”. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press, 2011, pp. 35, 40, May 2020. [Online]. Available: <https://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?cc=lvq;c=lvq;idno=11053908.0001.001;rgn=full%20text;view=to:xc=1:g=dculture>
- [21] A PLACE FOR THE UNWILLING, ALPixel Games, 2019.