

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO – UNIBRA
CURSO DE GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

DAVI TRAVASSOS AMORIM
LUCAS GOMES BOTELHO
MIGUEL MOISÉS DA SILVA ARAÚJO SANTOS

**A COMUNICAÇÃO E INTERATIVIDADE NA DINÂMICA NARRATIVA DOS JOGOS
ELETRÔNICOS**

RECIFE/2021

DAVI TRAVASSOS AMORIM
LUCAS GOMES BOTELHO
MIGUEL MOISÉS DA SILVA ARAÚJO SANTOS

**A COMUNICAÇÃO E INTERATIVIDADE NA DINÂMICA NARRATIVA
DOS JOGOS ELETRÔNICOS**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro –UNIBRA,
como requisito parcial para obtenção do título de tecnólogo em
Produção Audiovisual.

Professor Orientador: Prof. Paulo Medeiros

RECIFE/2021

A524c

Amorim, Davi Travassos

A Comunicação e interatividade na dinâmica narrativa dos jogos eletrônicos. / Davi Travassos Amorim, Lucas Gomes Botelho, Miguel Moisés Da Silva Araújo Santos I. - Recife: O Autor, 2021.
26 p.

Orientador(A): Me. Paulo Medeiros

Trabalho De Conclusão De Curso (Graduação) Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA. Graduação Tecnológica em Produção Audiovisual, 2021.

1. Comunicação. 2. Narrativa. 3. Jogos. 4. Interatividade. I. Centro Universitário Brasileiro. – Unibra.II. Título.

CDU: 778.6

DAVI TRAVASSOS AMORIM
LUCAS GOMES BOTELHO
MIGUEL MOISÉS DA SILVA ARAÚJO SANTOS

**A COMUNICAÇÃO E INTERATIVIDADE NA DINÂMICA NARRATIVA DOS JOGOS
ELETRÔNICOS**

Artigo aprovado como requisito parcial para
obtenção do título de Tecnólogo em Produção
Audiovisual, pelo Centro Universitário Brasileiro
– UNIBRA, por uma comissão examinadora
formada pelos seguintes professores:

Profº Paulo Medeiros
Professor(a) Orientador(a)

Profº
Professor(a) Examinador(a)

Profº
Professor(a) Examinador(a)

RECIFE: ___/___/___

NOTA: _____

DEDICATÓRIA

Aos nossos pais e familiares.

AGRADECIMENTOS

Aos professores pelo conhecimento passado durante o curso, aos amigos e familiares pelo apoio, e Lucas, que agradece ao seu ex-namorado, Thiago, que sempre o apoiou, e que infelizmente veio a falecer de covid-19 durante a pandemia.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 INÍCIO DOS JOGOS	12
1.1 interações com os jogos.....	14
2 COMUNICAÇÃO	16
2.1 Conceitos de comunicação.....	17
3 NARRATIVA, COMUNICAÇÃO E OS JOGOS	19
3.1 Detroit: Become Human.....	21
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERENCIAS	25

RESUMO

O artigo tem como propósito estudar as interações entre a comunicação, a narrativa e os jogos eletrônicos, citando como exemplo o jogo Detroit: Become Human, junto com suas cronologias de desenvolvimento e narrativa geral, como uma obra audiovisual. Traçando várias conexões com conceitos, e fragmentos históricos que possam ser relevantes para um melhor entendimento.

Palavras-chave: Comunicação, Narrativa, Jogos, Interatividade

ABSTRACT

The article aims to study the interactions between communication, narrative and electronic games, citing as an example the game Detroit: Become Human, along with its development chronologies and general narrative, as an audiovisual work. Drawing several connections with concepts, and historical fragments that can be relevant for a better understanding.

Keywords: Communication, Narrative, Games, Interactivity.

INTRODUÇÃO

Se comunicar é uma função básica do ser humano, é algo que se desenvolveu junto com a nossa espécie durante os anos, se transformando e adequando-se a sociedade mundial, nossas tecnologias e necessidades.

Uma das principais tecnologias de entretenimento do mundo moderno são os jogos eletrônicos (derivado do termo em inglês "vídeo game") , um tipo de divertimento intensamente ligado a interações, nesta pesquisa iremos estudar como nossas formas comunicação se conectam com a tecnologia dos videojogos.

Essa pesquisa também vai servir como um estudo do desenvolvimento, aplicação das formas de comunicação, narrativa, e dos jogos eletrônicos no geral, com foco em suas interações, já que os temas são relevantes na sociedade atual e futuramente.

Questionando e pontuando as interações relevantes para a pesquisa, como diversos conceitos, citações, pensamentos e técnicas dentro da temática trabalhada.

O objetivo principal do artigo é o estudo da interação presente e constante dos temas comentados, juntamente com a evolução das tecnologias e das formas de comunicação, de onde se derivam, como funcionam e como podem ser aplicadas de diferentes maneiras para cumprir papéis diversos.

Vamos seguir a estrutura de uma pesquisa bibliográfica padrão (introdução, delineamento metodológico, resultados, considerações finais), seguindo juntamente as regras colocadas pela faculdade para a orientação do trabalho.

No caso desta pesquisa, a metodologia usada é a pesquisa bibliográfica, pesquisando de diversas fontes de informações e utilizando-se do uso de citações durante o seu decorrer quando for necessário.

Concluindo a sequência de introdução e seus objetivos, continuamos com o restante da pesquisa seguindo sua estrutura, o delineamento metodológico seguido dos resultados e das considerações finais, que funciona como uma conclusão geral de todo o processo. Tendo como tópicos a história dos jogos, comunicação, e seus conceitos, interações, funcionalidades e a inclusão da narrativa.

DELINEAMENTO METODOLÓGICO

No caso desta pesquisa, a metodologia usada é a pesquisa bibliográfica, pesquisando de diversas fontes de informações e utilizando-se do uso de citações durante o seu decorrer quando for necessário. qualitativa exploratória explicativa pesquisa bibliográfica

“A Pesquisa Bibliográfica compreende o levantamento de toda a bibliografia já publicada em forma de livros, periódicos (revistas), teses, anais de congressos. Sua finalidade é proporcionar ao aluno ou ao pesquisador o acesso à literatura produzida sobre determinado assunto, servindo de apoio para o desenvolvimento de trabalhos científicos e análise das pesquisas.” (Universidade Estadual de Goiás, 22008)

O artigo também se faz do uso do método qualitativo, como um tipo de estudo e coleta de dados. Usando de descrições, impressões, pontos de vista e opiniões, em prol do trabalho geral. “(...) A pesquisa qualitativa tenta compreender certos “fenômenos” comportamentais através da coleta de dados narrativos e estudando as preferências individuais de cada um.” (Entenda o que é pesquisa qualitativa e quantitativa, institutoqualibest.com, Equipe qualibest, maio 13/2020)

A pesquisa exploratória também está presente, possui similaridades com os outros métodos citados, serve principalmente para aprofundamento e auxílio das informações. “(...) tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema da pesquisa, visando construir hipóteses e auxilia a situar o assunto na literatura acadêmica sobre o tema de interesse, para então aprofundá-la.” (Pesquisa exploratória(...), blog.mettzer.com - Naína Tumerelo, 03/04/2019).

Além do método explicativo que se usa de análises, registros, experimentos e interpretações para concluir seu objetivo principal de exploração, como diz seu próprio nome. “A pesquisa explicativa busca identificar as causas dos fenômenos estudados, além de registrar e analisá-los.(...) interpretação dos métodos qualitativos.” (Pesquisa explicativa(...), blog.mettzer.com - Naína Tumerelo, 25/09/2019)

1. INÍCIO DOS JOGOS

Começando com o conceito, “Jogo em que imagens e sons aparecem numa tela de televisão ou de computador desafiando o usuário a manipulá-las eletronicamente(...)”(michaelis.uol.com.br, dicionário online, Videogame)

Os jogos digitais mais antigos foram desenvolvidos tendo como base as pesquisas da computação em áreas como a inteligência artificial. A comercialização do considerado primeiro computador comercial da história, em 1951, fez com que o uso de computadores de grande porte por diversas instituições se tornasse algo mais comum.

Por causa de custos elevados, de muita energia gasta e a necessidade de se empregar uma equipe especializada para manter e operar as máquinas, a tecnologia da computação ficou, no começo, limitada apenas a funções e empresas específicas. Por conta disso, a criação dos primeiros jogos eletrônicos foi limitada a testes e demonstrações de teorias relacionadas a áreas de interação humano-máquina, a aprendizagem adaptativa e estratégia militar.

Em 1961, quando o estudante Steve Russel, do Massachusetts Institute of Technology (MIT), nos Estados Unidos, decidiu “testar” o PDP-1 (Programmed Data Processor-1), o computador mais potente do planeta naquela época. Ele foi o responsável por criar o jogo “Spacewar”, que simulava uma batalha entre duas naves espaciais.

Em 1966, o engenheiro Ralph Baer tentou criar um tipo de televisão, ele pensava em criar uma com o propósito de ser interativa com jogos, mas a ideia não deu certo. Anos mais tarde, em 1971, a empresa Magnavox compra o projeto dele, e começa a desenvolver o primeiro videogame para ser ligado à TV.

Anos depois, em 1971, Nolan Bushnell, estudante de engenharia, criou um jogo parecido, conhecido como “Pong”, ele tem o propósito de simular um jogo de ping-pong de maneira interativamente digital.

“(…) Com a madeira de alguns caixotes, o inventor construiu um gabinete tosco e colocou a engenhoca, operada por moedas de 25 centavos, em um bar local. Em dois dias, a máquina quebrou, pois o cofre de moedas, de tão cheio, havia entupido. Bushnell fundou, então, a Atari – empresa que dominaria o mercado de jogos eletrônicos até a primeira metade da década de 80 -, vendendo mais de 15 000 máquinas de Pong em menos de um ano.” (Site Abril,2001).

Foi por volta da década de 80 em que eles começaram a se destacar, e rapidamente eles foram inseridos em nossa vida cotidiana, se espalhando pelo mundo inteiro e se tornando uma “febre” mundial.

Os jogos eletrônicos tem uma função importante na história, pois movimentou bastante o mercado mundial, muitas empresas resolveram experimentar, muitos países em especial Japão e os EUA produzem muitos jogos. Esses estão em constante evolução durante os anos, passando de 2D para 3D, melhorando seus gráficos e atingindo novas plataformas, são uma das principais fontes de entretenimento mundial e estão em constante evolução.

A indústria de jogos eletrônicos é um setor econômico envolvido com a arte, desenvolvimento, marketing e venda de videogames e consoles, sendo uma das maiores indústrias do mundo.

No seu início, a questão de acessibilidade era bem escassa, os produtores não tinham intenção ou não viam necessidade da criação de tecnologias assistivas para pessoas com alguma debilitação, produziam conteúdo mais para o público geral.

Um desenvolvimento importante nos videogames foi a criação dos gêneros, para agradar diversos tipos de jogadores e seus interesses, causando certa ampliação no mercado porque atingiu novas áreas.

Algo comum também, era a associação dos jogos como um tipo de diversão infantil, a criação dos gêneros ajudou a quebrar essa imagem atendendo os mais diversos gostos e preferências.

Os gêneros mais conhecidos ou famosos são, com as siglas em inglês, FPS (First Person Shooter), Battle Royale, MOBA (Multiplayer Online Battle arena), RPG (Role Playing Game), MMO (Massive Online Multiplayer) e RTS (Real Time Strategy).

1.1: INTERAÇÕES COM OS JOGOS

É possível fazer a interação com um jogo, geralmente, através dos botões de comando, presentes em um controle. Também é possível controlar através de comandos de voz e por gestos. As informações dos jogos são processadas dentro do aparelho e disponibilizadas aos jogadores através de gráficos, sons, entre outros.

Apresentado em algum dispositivo de áudio e vídeo (televisão, monitor de vídeo, entre outros). Existe em certos aparelhos o retorno tátil, através de vibração do controle. Os videogames podem facilitar a auto expressão, dramatização, interações sociais positivas e liderança, entre outros.

Um controlador de jogo(controle) é um tipo de aparelho usado em diversos tipos de videojogos. É normalmente conectado a um outro aparelho, geralmente um arcade, console de jogos ou computador pessoal e pode assumir diversas formas com funcionalidades específicas. Alguns desses são mais diferenciados, simulam volantes ou pistolas, entre outros, podem ser usados em jogos para aprimorar a interatividade e imersão. Alguns dispositivos, como por exemplo, os teclados e mouses são, na verdade, genéricos e o seu uso não se limita somente aos jogos.

Como um grande exemplo de interação temos os consoles da Nintendo, O “Nintendo Wii” possui um controle parecido com um controle remoto de TV, o qual tem sensores que possibilitam que o jogador interaja com o jogo, movimentando o controle usando as mãos e os braços em diversas direções. O “Wii U” tem a inovação que é um controle similar a um tablet que permite possibilidades específicas de interações durante o jogo.

Como outro exemplo de interatividade temos o volante ou direção, citado acima, é usado para simuladores de corrida. Alguns até possuem um motor que simula as forças contrárias e de resposta ao movimento (force feedback, do inglês).

Algumas indústrias oferecem modelos com um conjunto de pedais para controlar a aceleração, freio e embreagem, também possibilita a troca de marcha com uma réplica de alavanca de carro.

A narração do jogo também está incluída como forma de interatividade, já que o jogador pode assumir um papel importante nesse quesito e interferir nele, caso exista a possibilidade.

Se tratando de tecnologia no geral, a interatividade é praticamente "inescapável", está presente em todos os locais que abrangem essa área, existe uma relação intrínseca entre o ser-humano e a tecnologia no mundo moderno, quase uma dependência mútua.

Como citado anteriormente, os videogames possibilitam uma gama de possibilidades criacionais, as interações entre jogador e jogo utilizam a criatividade para explorar diversas situações, dentro da capacidade total do jogo, e ampliar a experiência em sua totalidade.

Os estímulos criativos gerados pelas jogatinas, é muito similar aos gerados pelas artes, no sentido abrangente, algo que é estudado até hoje em psicologia e áreas semelhantes, em busca de entender melhor o ser humano e suas capacidades.

Entende-se que as experiências virtuais vivenciadas possibilitam que as pessoas encontrem, além da diversão, experiências para o exercício de suas habilidades, incluindo aquelas que possuem relação ao controle das emoções.(RAMOS, D. K.; SILVA, G. A.; MACEDO, C. C. Jogos digitais e emoções)

Compreende-se, portanto, que é possível propiciar emoções diversas. Isso porque emoções das mais diversas estão inseridas no contexto, desde a glória da vitória até a tristeza de uma derrota. O sentimento de satisfação ao concluir um jogo é tão intenso quanto jogar ele em si.(RAMOS, D. K.; SILVA, G. A.; MACEDO, C. C. Jogos digitais e emoções)

É evidenciado em alguns casos, a melhora significativa da linguagem corporal, das tarefas integrativas e da socialização adaptativa, pautando-se na noção de que os jogos podem produzir versões similares do mundo sócio-emocional, proporcionando ganhos generalizados em relação à socialização.(RAMOS, D. K.; SILVA, G. A.; MACEDO, C. C. Jogos digitais e emoções)

Uma tecnologia recente que vem se desenvolvendo e ganhando cada vez mais destaque, é a realidade virtual, uma tecnologia que existe graças a interação do usuário e da máquina, ela cria um ambiente virtual “semelhante” à realidade. Para isso, essa interação é realizada em tempo real, com o uso de técnicas e de equipamentos computacionais. Esta sensação de presença é usualmente referida como imersão(Realidade virtual,wikipedia).

A VR (virtual reality, do inglês) é usada não só em jogos, pilotos profissionais de carro e avião utilizam-se dela como exemplo, também funciona como um tipo de tecnologia assistiva na medicina.

Assim como em obras artísticas tradicionais, os jogos também podem fazer uso da ambientação a seu favor, por exemplo, em jogos do gênero de terror, é comum o uso de ambientes escuros com objetos e figuras não convencionais.

A falta ou ausência de elementos como trilha sonora, dependendo da ocasião e intenção, pode ser usada como elemento interativo, por exemplo, remover o som em algum trecho de um jogo de suspense ou terror pode ajudar a criar uma atmosfera diferenciada.

O uso de diferentes línguas, artificiais ou não, é algo que também pode ser usado como mecânica visual ou até característica narrativa, por exemplo, criar um personagem estrangeiro ou algo semelhante.

Existem algumas obras que têm a comunicação como foco principal, mas sendo um tipo de gameplay, como desvendar uma língua em ruínas antigas.

Dentre as mais diversas técnicas de interação citadas, o foco vai ser tomado em direção do uso da comunicação, de onde se derivou e conceitos relevantes.

2.COMUNICAÇÃO

A comunicação está inserida dentro do conceito de humanidade, por que é uma característica que nos representa bastante como espécie.”Humanidade, substantivo feminino, conjunto de características específicas à natureza humana”(Oxford languages e Google, Dicionário online)

Desde o início da civilização humana, são ou já foram usados vários tipos de formas de comunicação, sejam sons, atos gestuais ou a simbologia, como por exemplo, a pintura rupestre, que já foram encontradas em paredes de cavernas espalhadas pelo globo, gravações que talvez datam de muito tempo atrás.

Tratando da escrita especificamente, como exemplo, por volta de 3500 a.c tem se o registro do uso de argila para a comunicação. Na antiga Grécia usavam certas cerâmicas para tratar de diversos assuntos relevantes na época, e no Egito tinha a presença principalmente do papiro, até chegar próximo da atualidade com as máquinas de escrita.

A simbologia em sua plenitude, está diretamente ligada à temática, nosso alfabeto, hieróglifos egípcios, desenhos em cerâmica, figuras em pinturas e igrejas, são alguns dos principais exemplos disso, com os seus significados “subliminares” por assim dizer.

“Simbologia é a ciência que estuda a origem, a interpretação e a arte de criar símbolos. Todas as sociedades humanas possuem símbolos que expressam mitos, crenças, fatos, situações ou ideias, sendo umas das formas de representação da realidade. Os símbolos existem desde o início da humanidade ajudando formas de comunicação.” (pt.wikipedia.org, 2020)

Ela se mostrou presente durante as eras para diversos tipos de situações que moldaram vários momentos da nossa história, citando como exemplo as trocas feitas pelos primitivos, os debates políticos e filosóficos da Grécia antiga, acordos e contratos no geral, as grandes explorações entre outros.

Esse tema, em geral, se molda, no sentido de adaptar, de acordo com a necessidade de cada tempo (histórico) e dos indivíduos presentes nele; assim como a água, que se adapta ao recipiente na qual é inserida.

Em questão dos jogos, a comunicação no sentido de linguagem é adaptada independente do país em que a obra é feita, praticamente todos eles possuem inglês como opção selecionável, pois é uma das línguas mais faladas do mundo.

2.1 CONCEITOS DE COMUNICAÇÃO

Se comunicar é algo essencial do ser humano, que se desenvolveu junto com a nossa espécie, desde o início da nossa civilização, voltando sempre à capacidade do ser humano de se expressar (tudo aquilo que pensamos e sentimos).

A comunicação humana, geralmente, é muito mais complexa do que a das outras espécies terrestres, comprovado cientificamente.

“A comunicação é um processo que envolve a troca de informações entre dois ou mais interlocutores por meio de signos e regras semióticas mutuamente entendíveis. Trata-se de um processo social primário, que permite criar e interpretar mensagens que provocam uma resposta.”(Wikipédia, 2021)

O ambiente também interfere com o processo comunicacional, assim como a interpretação e compreensão da mensagem podem ficar danificadas devido a interferência de diversos tipos de fatores externos e do receptor. “Mensagem, substantivo feminino, comunicação que tem objetivo de passar uma informação(...)”(dicio.com.br, Dicionário online, Significado de Mensagem)

Símbolo, dentro do que é trabalhado no artigo, como conceito, também é de grande importância.

“O símbolo é abstrato, é compreendido por nossa mente, e convencional, por ter um significado “combinado” por um grupo de pessoas, podendo abranger desde poucos indivíduos até a humanidade inteira.”(Coleção Basis, 2021)

Todo tipo de comunicação possui um propósito, desde o mais simples ao mais complexo, com diversos tipos de interpretações, tanto do emissor como do receptor, graças a diversos fatores, como diferentes opiniões, por exemplo.

Existe uma necessidade atual de desenvolver cada vez mais a nossa capacidade de decodificar todos os tipos de comunicação, isso faz parte do processo evolutivo do ser humano como espécie. Há uma grande gama de estímulos visuais nos tempos modernos, principalmente.

Outro conceito importante a ser comentado é o da expressão corporal, já que é algo perceptível no ser humano, a maneira dele se portar em determinada situação pode representar diversas coisas.

“Expressão corporal nada mais é do que a maneira involuntária do nosso corpo de se manifestar. Ou seja, é um tipo de interlocução não verbal, que se baseia em gestos, posturas e movimentos faciais. Podemos dizer também que ela é uma das formas de comunicação mais primitivas da nossa existência.” (sbcoaching.com.br, 2021)

Esse tipo de expressão pode ser usado de diferentes formas para diferentes objetivos, como o teatro por exemplo, para passar como a personagem da obra se sente, ou como uma representação de uma comunicação “primitiva”, entre outros.

3. Narrativa, Comunicação e os Jogos

O ser humano desenvolve histórias e narrativas praticamente o tempo todo, pelo simples fato de existir, um fragmento de memória pode entrar nessa classificação facilmente, por exemplo, também conseguem transmiti-las por uma conversa comum, ou uma obra artística, entre outros.

Histórias essas que geralmente carregam características do próprio autor, sendo assim, todas são únicas de certa maneira. “Ação, efeito ou processo de narrar, de relatar, de expor um fato, um acontecimento, uma situação (real ou imaginária)(...)” (dicio.com.br, Dicionário online, Significado de narrativa)

Uma narrativa, assim como qualquer ato de comunicação verbal ou escrito produzido pela espécie humana, depende, para ser entendida da maneira correta pelo seu receptor, necessita de uma organização interna.

Além de “organizar”, narrar também é um ato de separar o que deve ser narrado, nem todos os elementos têm a necessidade de serem descritos, isso pode prejudicá-la.

Assim como nas narrativas da literatura, por exemplo, os videogames têm sua própria narrativa que pode se aproximar ou não do modelo das narrativas tradicionais. Narrativas essas que podem ser desencadeadas por causa de um conflito por protagonistas e antagonistas, acompanhados por personagens secundários, o que se desenvolve dentro de um espaço e tempo. Podendo ser cronológico, linear, ou psicológico, entre outros, assim como é representado no cinema também.

Usando-se das mais modernas tecnologias da computação gráfica, pode ser criada a representação de mundos utópicos, ou mesmo, recriações da realidade, como na série “Assassin's Creed”, que reproduz diversos cenários históricos, ou mesmo florestas, desertos e diversas paisagens naturais.

A narrativa dos jogos tem a tendência de ser mais dinâmica do que a de outros tipos, principalmente por causa dessa constante interação com o jogador, que pode interferir com a narrativa presente, de maneira direta ou indireta, salvo exceções.

Cabe ao autor ou equipe da obra decidir se o jogador-personagem-narrador interage de alguma forma com o enredo escolhendo caminhos e posições, interferindo na ação e mesmo no desfecho.

Isso os fazem refletir na dimensão do discurso e permitem assumir diferentes tipos de papéis. Permitindo ao jogador observar a história de diferentes pontos de vista, o que amplia a dimensão do conhecimento e abre novas possibilidades.

Assim como outros tipos de narrativa, as temáticas que podem aparecer numa narrativa de videogame são diversas, combinando de alguma forma com todos os elementos presentes na obra.

Como citado anteriormente, uma das principais características narrativas dos videogames é a capacidade de trabalhá-la de diversas formas para atender ao formato buscado pelos seus produtores, algo que se encaixe dentro da ideia de sua obra, conseqüentemente, criando conteúdos diversificados para os jogadores, e diversas formas de experimentar diferentes histórias.

3.1 DETROIT: BECOME HUMAN

Desenvolvido pela Quantic Dream, exclusivo para as plataformas Microsoft Windows e PlayStation 4, o jogo se passa no ano 2038, em um futuro onde a tecnologia evoluiu a um ponto onde androides, muito semelhantes a humanos, criados com a finalidade de servir ao homem, acabam por substituí-los em meio a sociedade, uma temática bastante impactante.

Outros temas relevantes que são incluídos durante a narrativa que podem causar algo, são o preconceito, aceitação social, abandono, crise existencial e suicídio, esses que são bem trabalhados, e muito discutidos na sociedade atual.

Tem pessoas que consideram o Detroit como um tipo de filme interativo também, por conta de suas características, como o uso de atores reais com “motion capture” no corpo e na face, para transmitir a sensação de semelhança com a realidade como expressividade, e causar um certo impacto.

“O Motion Capture (MoCap) é um sistema capaz de medir o deslocamento do ser humano. A tecnologia de captura de movimentos pode ser utilizada em produções de entretenimento digital, como os games e as animações 3D. Apresentando diversos níveis de interatividade possibilitadas a partir do equipamento óptico de captura de movimentos(...)” (Souza, Santos,Luis, 2015)

Os jogadores encaram a realidade do ponto de vista de três andróides distintos em um mundo caótico, tendo que lidar com escolhas e dilemas morais, que por muitas vezes mudam o rumo da narrativa, de acordo com as suas escolhas.

A mecânica principal do jogo é justamente essa capacidade do jogador guiar a narrativa com base em sua bússola moral, ou simplesmente por que acha mais correto certo caminho específico.

Cada escolha leva a um caminho, cada caminho com seu próprio final, dentro do próprio jogo existe uma tabela opcional, mostrando ao jogador todas as escolhas que poderiam ter sido feitas durante certa cena, com a possibilidade de re-jogar e tentar rotas alternativas, ou refazer todas as suas escolhas do zero, para aproveitar diferentes experiências completas.

Além das interações da narrativa, o jogo possui notas dentro dele que contêm informações importantes sobre sua história, essas que o jogador pode coletar e analisar para levar em conta na hora de tomar decisões com cautela. também possui elementos visuais como banner, posters, noticiários, arquivos de áudios entre outros, que possuem praticamente a mesma funcionalidade.

Esses elementos aparecem com mais frequência quando o foco da história é o personagem “Connor”, um androide detetive, que possui uma mecânica interativa de investigação em seu kit de gameplay.

A obra se faz do uso de npcs também, como elemento investigativo e de interação, além de deixar a ambientação do jogo mais viva de certa forma, mais natural.

“Uma divisão básica é entre os PCs (Player-Characters, ou personagens jogáveis) e NPCs (Non-Player Characters, ou 'personagens não jogáveis'). Embora os NPCs sejam 'não jogáveis', isso não quer dizer que suas ações não dependem da interferência do usuário, pois eles reagem e respondem às manifestações do PC.”(Streck, 2014)

O uso de “quick time events” tbm faz parte da dinâmica de interação do jogo, botões aparecem na tela em certo período de tempo, para concluir algo que está acontecendo naquele momento(geralmente uma ação dos personagens), acertar ou falhar nesses eventos pode causar impacto direto na narrativa também.

“Quick Time Event (QTE) é um método utilizado em jogos de videogame. Ele permite o controle limitado do personagem durante as cinemáticas do jogo, e geralmente o jogador deve seguir instruções na tela de pressionar botões ou executar outras ações (como a agitar do controle)(...) Die Hard (Sega, 1996) e mais notavelmente Shenmue (Sega, 1999), cujo diretor Yu Suzuki cunhou o termo Quick Time Event. Desde o seu lançamento, vários outros jogos têm incluído um sistema QTE ou algo similar.” (Wikipedia, 2021)

O jogo faz muito bom uso da ambientação futurística, não parece que seja algo extremamente utópico, cidades e seus elementos são bem semelhantes a da vida real, por exemplo.

Ficou claro que a exploração, no sentido geral, é bem importante para esse estilo de jogo, já que praticamente todas as mecânicas presentes giram em torno dela e da narrativa, exigindo uma atenção dedicada maior caso seja do interesse ser cauteloso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção foi bem trabalhosa, tanto pela sua dimensão quanto pela falta de experiência necessária, juntamente de diversos empecilhos externos. Já que o nosso primeiro tcc em grupo, além da pandemia atual, resumidamente foi um esforço feito em conjunto.

O TCC foi uma boa oportunidade de ampliar e exercitar os conhecimentos nas áreas exploradas no geral, conhecer profissionais da área, artigos específicos, projetos, técnicas, conceitos entre outros. Assuntos que merecem destaque nessa dinâmica narrativa dos jogos, interação, narrativa e suas aplicações nos jogos, sem o estudo deles, não existiria a pesquisa.

A temática escolhida nos ajudou a entender melhor diversos tipos de elementos, principalmente sobre o uso da narrativa, características gerais dos jogos, técnicas das áreas abrangidas e suas aplicações.

Rever os conceitos de comunicação e suas aplicações também nos trouxe experiência e conhecimento, sobre o seu desenvolvimento até os tempos atuais e expectativas futuras.

O uso do detroit: become human se encaixou muito bem como exemplo, já que o jogo trata dessas temáticas trabalhadas

Espera-se que o estudo dessa gama de informações seja muito maior futuramente devido ao avanço tecnológico e humano.

REFERÊNCIAS

O que é pesquisa bibliográfica, Equipe do site da Universidade Estadual de Goiás, 28/02/2008. Disponível em:

<http://www.ueg.br/noticia/36347_o_que_e_pesquisa_bibliografica#:~:text=Sua%20finalidade%20%C3%A9%20proporcionar%20ao,cient%C3%ADficos%20e%20an%C3%A1lise%20das%20pesquisas.>

Entenda o que é pesquisa qualitativa e quantitativa, Equipe qualibest, maio 13/2020. Disponível em: <[https://www.institutoqualibest.com/marketing/pesquisa-qualitativa-x-pesquisa-](https://www.institutoqualibest.com/marketing/pesquisa-qualitativa-x-pesquisa-quantitativa/#:~:text=H%C3%A1%20diferentes%20metodologias%2C%20mas%20s%C3%A3o,como%20resultado%20experi%C3%AAs%20e%20insights.)

[quantitativa/#:~:text=H%C3%A1%20diferentes%20metodologias%2C%20mas%20s%C3%A3o,como%20resultado%20experi%C3%AAs%20e%20insights.](https://www.institutoqualibest.com/marketing/pesquisa-qualitativa-x-pesquisa-quantitativa/#:~:text=H%C3%A1%20diferentes%20metodologias%2C%20mas%20s%C3%A3o,como%20resultado%20experi%C3%AAs%20e%20insights.)>

Michaelis, dicionário online, videogame, Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/busca?id=YkXVd>>

Super interessante, Grupo Abril,, 31/07/2001, Disponível em: <<https://super.abril.com.br/tecnologia/como-foi-inventado-o-videogame/>>

Oxford languages e Google, Dicionário online, Disponível em: <<https://languages.oup.com/google-dictionary-pt/>>

Simbologia, 2020, diversos autores, Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Simbologia>>

Comunicação, diversos autores, última edição 21 de abril de 2021, Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Comunica%C3%A7%C3%A3o>>

Dicio, Dicionário Online de Português, Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/mensagem/#:~:text=Significado%20de%20Mensagem,ou%20a%20pedido%20de%20algu%C3%A9m.>>

Coleção Basis. Sistema GGE de ensino <: 9ºano: ensino fundamental 2, Vários autores, pág 154, 2021>

Expressão corporal: o que ela diz, importância e dicas, sbcoaching group, 2021, Disponível em: <<https://www.sbcoaching.com.br/expressao-corporal/#:~:text=Express%C3%A3o%20corporal%20nada%20mais%20%C3%A9,m ais%20primitivas%20da%20nossa%20exist%C3%Aancia.>>

Dicio, Dicionário Online de Português, Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/narrativa/>>

A representação do corpo e do movimento: uma análise da interatividade do motion capture, Gabriel de Souza, Berenice Santos, Milton Luiz, ufsc, julho 2 de 2015, disponível em: <<https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/259>>

Análise da influência dos personagens sobre a experiência de games narrativos : um estudo de caso de vínculos emocionais com o jogo portal, Melissa Streck, ufrgs, 2014, Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/115301>>

Quick Time Event, última edição em 4 de maio de 2021, Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Quick_time_event>

RAMOS, D. K.; SILVA, G. A.; MACEDO, C. C. Jogos digitais e emoções: um estudo exploratório com crianças. Revista Pedagógica, Chapecó, v. 22, p. 1-21, 2020. DOI: <<https://doi.org/10.22196/rp.v22i0.4314>>