



## ANÁLISE NARRATIVA DE DOIS VIDEOGAMES BRASILEIROS, *DREAMING SARAH* (2015) E *TRAUMA* (2023)

Adriana F. LEMOS<sup>1</sup>; Maria Eduarda LISBOA<sup>2</sup>; Amanda O. ANDRADE<sup>3</sup>; Rossanna dos S. S. RUBIM<sup>4</sup>; Bruno G. R. CLEMENTE<sup>5</sup>

### RESUMO

Este projeto de pesquisa tem como objetivo o estudo da narrativa dos jogos brasileiros *Dreaming Sarah* (2015) e *TRAUMA* (2023). Em consonância com as pesquisas feitas na área de *games studies*, esta pesquisa estudou a narrativa dos jogos em contraponto com dispositivos de análise literária, tendo-se a concepção de que os jogos são objetos culturais textuais circunscritos na história cultural das práticas e representações, assim como estudado pela Nova História Cultural. Observou-se que ambos os jogos demonstram o potencial da indústria de jogos brasileira de forma robusta.

**Palavras-chave:** Análise de jogos; narrativa; indústria brasileira de jogos; TRAUMA; Dreaming Sarah.

### 1. INTRODUÇÃO

Em artigo intitulado “Games: desenvolvimento e pesquisa no Brasil”, Lynn Rosalina Gama Alves (2009) afirma – a partir de um ponto de vista bastante polêmico – que tanto a pesquisa quanto o desenvolvimento de mídias como o videogame, no cenário latino americano, fica ameaçado por causa dos altos índices de pirataria. Mesmo com esse panorama, segundo a autora, a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos (Abragames) possui 29 empresas associadas e mais 14 instituições corporativas. A mesma pesquisa apontou, num intervalo de três anos (2005 a 2008), um leve crescimento no número de associadas. A falta de políticas públicas para o desenvolvimento da área é apontado como um fator decisivo para a pouca produção de jogos. Através da Lei nº 8.313 (Brasil, 1991), Lei Federal de Incentivo à Cultura (Lei Rouanet), passou a incluir os jogos eletrônicos de entretenimento como segmentos culturais integrantes das áreas de representação da Comissão Nacional de Incentivo à Cultura (CNIC).

Enquanto o desenvolvimento ocorre de maneira contida, Alves (2009) afirma que são poucas as instituições que formam profissionais que atuam na área. No Brasil, os cursos superiores que têm ligação direta ou indireta com o desenvolvimento de jogos, segundo a autora, ainda não têm estrutura suficiente para que, de forma autônoma, possam formar profissionais competentes.

1 Orientadora, IFSULDEMINAS - *Campus* Pouso Alegre. E-mail: adriana.falqueto@ifsuldeminas.edu.br.

2 Bolsista PIBIC/CNPq, IFSULDEMINAS - *Campus* Pouso Alegre. E-mail: maria.l.lisboa@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

3 Bolsista PIBIC/CNPq, IFSULDEMINAS - *Campus* Pouso Alegre. E-mail: amanda.l.andrade@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

4 Coorientadora, Ifes - *Campus* São Mateus. E-mail: rossanna@ifes.edu.br.

5 Coorientador, Ifes - *Campus* Santa Teresa. E-mail: brunoclemente88@gmail.com.

Frente a esse panorama das pesquisas na área de videogames e jogos digitais, foi possível compreendermos, principalmente, que existe uma crescente demanda para o estudo multidisciplinar dessa mídia e que a área está em expansão. No Brasil, a totalidade das pesquisas que foram analisadas indica que o interesse pelo estudo na área é necessário.

Assim, ao buscarmos por jogos brasileiros na plataforma Steam (plataforma que disponibiliza um amplo catálogo de jogos, um *software* que dispõe de gestão de direitos, para usuários e desenvolvedores), utilizando a palavras-chave “brazilian games”, é possível encontrar uma lista de jogos intitulada “Brazilian Hits”, elaborada por um curador da Steam. Dentre os jogos listados, selecionamos o *Dreaming Sarah* (2015), produzido pela desenvolvedora brasileira de jogos Asteristic Game Studio, de Curitiba; e *TRAUMA* (2023), da OneManOnly.

Em consonância com as pesquisas feitas por Calomeno e Grimm (2010), esta pesquisa busca estudar a narrativa do jogo em contraponto com dispositivos de análise literária, tendo-se a concepção de que os jogos são objetos culturais textuais circunscritos na história cultural das práticas e das representações, assim como estudado por Roger Chartier (1990, 1996).

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Nosso estudo investiga o videogame como um objeto cultural em interface com a narrativa literária. A leitura desse “texto” é feita com acesso à materialidade do console de videogame, que executa um *software* pré-programado. A questão sobre leitura de jogos e apreensão de seus textos são discutidos na pesquisa com base em referências teóricas dos estudos sobre videogames, como os de Aarseth(1997), Frasca (2002), Juul (2005) e Tavinor (2009). Adicionalmente, nossa compreensão do videogame é enriquecida pela perspectiva da História Cultural, conforme o trabalho de Roger Chartier (1990), que nos permite enxergar o objeto cultural videogame como uma evolução tecnológica das mídias de transmissão textuais.

## **3. MATERIAL E MÉTODOS**

A pesquisa se iniciou com uma revisão bibliográfica para identificar o cenário de criação de jogos no Brasil nos últimos 10 anos, ou seja, entre 2012 e 2022. Nesse panorama, situamos os jogos *Dreaming Sarah* e *TRAUMA*.

A metodologia empreendida para a análise do jogo é a descrita por Adriana Falqueto Lemos na publicação *Literatura e videogame* (2020), e que é pautada na observação do uso de imagens, sons e/ou textos utilizados no jogo, passíveis de identificação como elementos de uma narrativa literária. Os dados analisados foram descritos e discutidos em reuniões feitas entre bolsistas, orientadora e grupo de pesquisa, e tais discussões foram utilizadas para a produção de dados.

#### 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Uma das coisas importantes a ser considerada na leitura do jogo é o aspecto da compreensão do jogador a partir da proposta dos desenvolvedores. Quando Crawford (1982) fala sobre o papel do jogador na concretização do sentido do jogo, ou seja, sobre sua imaginação como elemento fundamental para completar os espaços vazios deixados pela programação, ele está falando de possibilidades de compreensão de discursos que não foram completamente estruturados ou codificados, como no caso da narrativa de *Dreaming Sarah*. Esses discursos podem ser apreendidos pelo jogador com a utilização de, por exemplo, protocolos de leitura (Chartier, 1996) de videogames. Mas mesmo na desconexão dos cenários é que as palavras de Crawford ressoam mais significativamente, pois é preenchendo as lacunas com imaginação que os jogadores passam mais tempo em *Dreaming Sarah*.

Apesar de, por vezes, o jogo parecer infantil, percebemos nas minúcias da narrativa e nos detalhes do design do jogo uma grande preocupação com a criação de momentos de envolvimento entre jogador e protagonista, denunciando a existência de protocolos de leitura conscientemente dispostos pelos desenvolvedores, dando origem a uma saga polissêmica, contundente e, paradoxalmente, delicada. Tal disposição parece ser o fator de avaliação positiva alta por parte dos usuários da plataforma *Steam*. O recorte teórico privilegiado pela pesquisa em questão deu a ver como o tempo, o enredo e a personagem são elementos constituídos de maneira fragmentada, mas que também são coesos, diante de uma leitura atenta.

Em relação ao *TRAUMA*, concluímos que, graças ao diálogo que estabelece com outros jogos e sendo inovador em sua própria proposta, *TRAUMA* indica maturidade em relação à indústria. De maneira a atingir um mercado ainda maior, o desenvolvedor precisaria talvez abandonar as premissas do gênero *Survival Horror* e tornar o jogo mais acessível, ou seja, com menos segredos e mais chances de o jogador encontrar um final coerente. Mas, por outro lado, essa escolha distancia o jogo de um público específico. De qualquer forma, o fato de a narrativa do jogo estar fragmentada e depender de uso de conhecimento intertextual para ser compreendida não diminui seu impacto. Ao contrário, só reforça um compromisso com o desenvolvimento de uma proposta que seduz o jogador a se tornar um leitor ativo.

#### 5. CONCLUSÃO

Assim, percebemos que a indústria de jogos é capaz de gerar empregos em diversas áreas de conhecimentos científicos e tecnológicos distintos, sendo, portanto, capaz de promover inovações, atendendo a demandas de diversos setores, como, (por exemplo: setores de *serious games*, de entretenimento, e de jogos educacionais (Amélio, 2018). Apesar dos desafios, a crescente demanda

por jogos eletrônicos, juntamente ao talento criativo e teórico presente no país, oferece oportunidades para o crescimento do setor de jogos de videogame no Brasil, demonstrando potencial significativo para essa indústria, desde que sejam implementadas políticas e medidas adequadas de apoio e incentivo.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao IFSULDEMINAS pelas condições de realização da pesquisa e ao CNPq pela concessão das bolsas.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. Tese de doutoramento em Educação pela Universidade Federal da Bahia, 2004. Orientador: Edvaldo Souza Couto.

AMÉLIO, Camila. A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil. In: XVII SBGAMES, 2018, Foz do Iguaçu. **Proceedings**[...] Foz do Iguaçu: SBC, 2018, p.1497-1506.

BRASIL. **Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991**. Restabelece princípios da Lei nº 7.505, de 2 de julho de 1986, institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) e dá outras providências. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18313cons.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18313cons.htm). Acesso em: 18 set. 2024.

AARSETH, Espen. Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In: HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah (ed.). **First Person**. Cambridge, MA: MIT Press, 2004, p. 45-55.

CHARTIER, Roger. **História Cultural: entre práticas e representações**. 2. ed. Tradução Manuela Galhardo. Algés: Difel, 1990.

CHARTIER, Roger (org.). **Práticas da leitura**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. California: Osborne/McGraw-Hill, 1982.

DREAMING Sarah. Curitiba: Asteristic Game Studio, 2015. Videogame.

FRASCA, Gonzalo. Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance and Other Trivial Issues. In: HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah (ed.). **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Cambridge, MA: MIT Press, 2002, p. 85-94.

JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

LE MOS, Adriana Falqueto. **Literatura e videogame: como pesquisar e analisar videogames dentro dos Estudos Literários**. 1a. ed. Vitória: Pedregulho, 2020. v. 1. 147p.

TAVINOR, Grant. **The Art of Videogames**. Malden MA: Wiley Blackwell, 2009.

TRAUMA: Broken Paradise. OneManOnly Studio, Siren's Wel, 2023. Videogame.

