

GAME DESIGN NA NARRATIVA DE JOGOS DIGITAIS

Lucas Jorge Garcia¹; Francisco Machado Filho²

¹Mestrando do programa de Mídia e Tecnologia pela Universidade Estadual Paulista (UNESP-Bauru) e Pós-Graduando em Cinema e Linguagem Audiovisual na Universidade Braz Cubas (UBC). E-mail: lginfinito@gmail.com

²Doutor em Comunicação Social na Universidade Estadual Paulista (UNESP-Bauru) e Líder do Grupo de Pesquisa de Mídia, Tecnologia e Negócios. E-mail: francisco.machadofilho@gmail.com

RESUMO

A elaboração de uma narrativa em jogos digitais é uma ferramenta que conta uma história e cria elo com o seu público através da interatividade presente neste tipo de plataforma. Nos jogos digitais, o processo de criação da disputa e das regras de um jogo, denomina o Game Design. O trabalho apresenta um estudo sobre a aplicação do Game Design na narrativa de jogos digitais, cujo objetivo procura compreender o uso desse conceito como importante estratégia para o decorrer da narrativa. Fundamentado com metodologia exploratória, a pesquisa mostra a contribuição do uso do Game Design dentro da narrativa como forma de instruir os usuários na assimilação do conteúdo propagado em jogo digital.

Palavras-chave: Game Design. Narrativa de Jogos. Jogos Digitais.

INTRODUÇÃO

A informação atrelada à tecnologia ajuda na competitividade de negócios mercadológicos, pois essa informação gera ferramenta de negócio, importante para a economia, assim como a tecnologia vem a ser o meio pelo qual essa informação é concebida. Essa tecnologia encontra-se em diversos dispositivos móveis ou não móveis, considerada por Straubhaar e Larose (2004), como o advento da rede inteligente, precursora das inovações tecnológicas, que hoje é capaz de integrar diversos conteúdos e possibilitar a participação do usuário por vários meios digitais.

A indústria de jogos digitais vem mostrando que o consumo está cada vez mais ligado às inovações tecnológicas e procura por novos mercados. A produção de jogos digitais são ótimos geradores de novos produtos e serviços que fazem uso de atividades criativas e técnicas que contribuem não só para a economia do setor, mas também em novas formas de conquistar o público através de um meio interativo, que reproduz o sentido de usabilidade, ou seja, a forma como o usuário se comunica com o dispositivo e como a tecnologia responde à interação deste usuário, conforme o Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games (2014).

OBJETIVO

O trabalho busca compreender o uso do conceito de Game Design como importante estratégia para o decorrer da narrativa em um jogo digital.

METODOLOGIA

Será realizado um estudo bibliográfico sobre as teorias que abordam a narrativa de jogos digitais e principalmente do game design, a fim de compreender suas técnicas e como relacioná-las dentro de um game.

RESULTADO PARCIAL

A narrativa de jogos se assemelha à narrativa de um filme, as noções de construção de um personagem, enredo, trama são conceitos aplicados também nos roteiros para games. Em jogos digitais, a narrativa varia de acordo com a proposta do game, levando em conta toda estrutura de roteiro, cenário, personagens e objetos, para relacionar com o intuito desse jogo. Para isso, o autor diz que é preciso considerar algumas questões chave para construir a narrativa, são elas: “Qual o objetivo do jogo? O que o jogador terá de fazer? Como ele vai fazer? O que tornará o jogo divertido? Quem será o adversário? Como criar um personagem principal de forma que atraia o público?” (NOVAK, 2010, p. 28).

Neste ponto, entra o processo de criação da disputa e das regras de um jogo, denominado Game Design, cujos objetivos devem motivar os jogadores e que estes sigam as regras para fazer suas escolhas e alcançar a recompensa estabelecida no jogo, afirma Sato (2010).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho mostra a possibilidade de uso do game design como uma estratégia colaborativa para a narrativa em jogos digitais, através da compreensão do conceito de Game Design, bem como sua inserção na narrativa desse game, estudada pela sua base elementar. Vê-se necessário um planejamento detalhado de todo o contexto jogável, da gestão dos elementos (personagens, enredo, interface (e outros), principalmente a regra do jogo) e também possibilidades de jogadas que o jogador pode ter em sua tomada de decisão.

REFERÊNCIAS

GRUPO DE ESTUDOS E DESENVOLVIMENTO DA INDÚSTRIA DE GAMES - DIGAMES. **Relatório final**: mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais.

São Paulo: PGT-USP, 2014. Disponível em:

<http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf> Acesso em: 20 mar. 2017.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Game Design e Prototipagem: conceitos e aplicações ao longo do processo projetual. In: SBGAMES, 9., 2010, Florianópolis. **Trilha de Artes & Design**: proceedings, 2010. Disponível em:

<http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full_A&D_10.pdf> Acesso em: 20 mar. 2017.

STRAUBHAAR, Joseph; LAROSE, Robert. **Comunicação, Mídia e Tecnologia**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.