

A RELEVÂNCIA DOS ELEMENTOS NARRATIVOS NAS RESENHAS DE *THE LAST OF US*

Valéria Angélica Ribeiro Arauz
Antonio Augusto de Lima Baptista

RESUMO

Este artigo analisa a menção de elementos narrativos em resenhas do *game The Last of us*. Parte-se de pesquisa anterior, que estudou a influência do desenvolvimento das personagens desse jogo em sua qualidade e conseqüente aceitação por parte do público e crítica especializada. Aqui, são avaliadas seis resenhas a respeito do jogo, publicadas em sites internacionais voltados para jogadores e com amplo alcance de público, de modo a observar em que medida os elementos narrativos surgem nessas resenhas como indicativos de valor e propriedades determinantes para acentuar a qualidade do jogo. O método utilizado é a análise de conteúdo conforme proposta por Bardin (1977) e são também quantificadas as ocorrências de termos que associam o desenvolvimento narrativo do jogo ao seu sucesso, bem como a presença de adjetivação em relação à construção de enredo, narrador, personagens, tempo e espaço. Em contraposição a esses, estão às citações acerca de aspectos técnicos. Desse modo, evidencia-se a relação entre história e jogabilidade já ressaltada na análise das personagens desse game.

Palavras-chave: Ficção. Narrativa de Jogos. Resenha. *The Last of Us*.

1 INTRODUÇÃO

A indústria de *games* demorou certo tempo para perceber e aproveitar o potencial de um desenvolvimento profundo das histórias nos jogos criados ao longo dos últimos 40 anos. Inicialmente, as limitações tecnológicas não permitiam o uso de certas ideias, e mesmo após certa maturidade tecnológica os elementos narrativos ainda não eram plenamente aproveitados. Na última década, por outro lado, essa relação vem se estreitando e os novos jogos demonstram uma maior preocupação com o enredo dos jogos. Isso motivou uma influência mútua, ou seja, narrativas mais elaboradas exigiram máquinas e softwares mais complexos e, por sua vez, o desenvolvimento desses recursos permitiu uma maior inventividade no ato de criar histórias, especialmente nos jogos do gênero RPG (*Role Playing Games*).

Alguns estudiosos também vêm se interessando por essa temática. As relações entre “gamificação” de textos da literatura e a presença de elementos literários em jogos para computador têm sido discutidas tanto no campo da Computação quanto em estudos de Comunicação Social e Teoria Literária, cujos teóricos estão basicamente divididos entre Ludologistas e Narratologistas.

De acordo com os ludologistas, os games e as narrativas literárias nem sempre são compatíveis. Eles apresentam como maior diferença justamente incompatibilidade das reações dos espectado-

res externos, que, no caso, podem ser os jogadores ou leitores, ou seja, aqueles que farão as perguntas: “O que aconteceu?” ou “O que vai acontecer?”. Assim, os ludologistas acreditam que “jogos são jogos e histórias são histórias, e esses dois tipos de artefatos culturais não podem se misturar porque têm essências radicalmente distintas” (RYAN, 2005).

Em contramão a esses, estão os narratologistas, que defendem os games como extensão de narrativas da literatura, teatro e outros gêneros mais tradicionais. Pelo prisma da narratologia, os games são estudados exatamente pela sua narrativa, seu enredo, suas personagens (NESTERIUK, 2008). Segundo esse autor, na história da humanidade, as narrativas existem associadas a três suportes: a oralidade, a escrita e a transmissão a distância em tempo real. Na atualidade, os videogames utilizariam esse terceiro suporte. No estudo da narrativa, precisar-se-ia, ainda, entender que é necessária para sua existência uma tríade composta por personagem, ambiente e ação (NESTERIUK, 2008). Assim, podem-se diferenciar os games e as narrativas interativas. Em uma narrativa interativa, aquele que interage acompanha o fluxo, fazendo escolhas que afetam a narrativa. Em um *game*, o jogador interage com o ambiente com um objetivo claro, seja chegar ao final da fase e destruir um “chefe”, encontrar um tesouro ou qualquer outro.

No presente estudo abordamos questões suscitadas pela pesquisa “*Personagens em The Last Of Us Remastered: Influência da narratologia na indústria dos games*”¹ (BAPTISTA, 2015), na qual foi demonstrada a influência da narratologia no universo dos jogos digitais, tendo sido tomado como exemplo o jogo *The Last Of Us*. Destacamos agora a importância dos elementos narrativos para qualificar os jogos.

Na geração atual, o mundo virtual se mistura em uma verdadeira amálgama com o nosso mundo real, seja nas comunicações do cotidiano ou até mesmo no trabalho. A parte de *games*, então, nunca teve as resenhas tão presentes em sua recepção – a leitura dessas análises, que se tornou algo comum para o público de diversos nichos do mercado e da cultura, como cinema, shows e livros, também se vale desse recurso para difusão de seus produtos.

Além disso, é importante notar que os jogos digitais de hoje estão com um foco diferente: a direção a ser priorizada visa o desenvolvimento de personagens e enredo, e justamente por isso a análise de conteúdo procedida neste trabalho busca o levantamento quantitativo de dados que estruturam a hipótese de que um dos jogos mais premiados dos anos 10 possa ter tido sua avaliação baseada majoritariamente em seus elementos narrativos e não puramente em mecânica ou aspectos técnicos. É de suma importância o uso de ferramentas apropriadas para a análise de conteúdo, para assegurar a confiabilidade e consistência dos dados levantados.

O questionamento: “Em que medida os elementos narrativos presentes no game são considerados relevantes para a crítica especializada e influenciam na valoração do jogo?” será explorado tomando como exemplo o jogo *The Last of Us*. Com a ajuda da análise de conteúdo, segundo Bardin (1977), esperamos esclarecer esse ponto.

¹ Pesquisa descritiva e analítica do jogo *The Last of Us* a partir de um olhar da Teoria Literária, com ênfase na análise de personagens. Foram usadas as categorizações de Joseph Campbell (1997) e o modelo criado por Christopher Vogler (2006) após observação e pesquisa do fluxo observado por Campbell para uma compreensão de como essas personagens eram construídas em um texto narrativo, o que favoreceria a imersão do jogador, com interferência direta na jogabilidade de uma narrativa para *games*.

The Last Of Us tem como sua maior qualidade, segundo a crítica, exatamente o desenvolvimento dos personagens e suas relações com a realidade do jogador. Neste tipo de jogo, a crítica destaca e enumera exatamente os quesitos e qualidades narrativas da mídia, elogiando e utilizando métricas distintas para que esses fatores sejam determinantes para seu parecer final sobre a qualidade do jogo.

Trabalharemos com a análise de 06 (seis) resenhas publicadas entre 2013 e 2015 em sites especializados sobre o jogo em questão sendo metade delas sobre a versão inicial e a outra metade sobre a versão remasterizada para a geração atual de consoles domésticos. A lista das resenhas segue abaixo destacada.

Quadro 1 - LISTA DE RESENHAS

Nome	Autor	Data de Publicação	Local de Publicação
A - Last Of Us Review	Collin Moriarty	05/06/2013	http://www.ign.com/articles/2013/06/05/the-last-of-us-review
B - The Last Of Us – Review	Paul Sartori	05/06/2013	https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/jun/05/the-last-of-us-ps3-video-game-review
C - The Last Of Us Review	Oli Welsh	31/07/2013	http://www.eurogamer.net/articles/2014-07-28-the-last-of-us-review
D - Last Of Us: Remastered Review	Collin Moriarty	28/07/2014	http://www.ign.com/articles/2014/07/28/the-last-of-us-remastered-review
E- The Last of Us Remastered: is there ever closure for completists?	Keith Stuart	29/07/2014	https://www.theguardian.com/technology/2014/jul/29/the-last-of-us-remastered-sony-playstation-4
F - DIGITAL FOUNDRY VS The Last Of Us Remastered	Richard Leadbetter	28/07/2014	http://www.eurogamer.net/articles/digitalfoundry-2014-vs-the-last-of-us-remastered

A escolha dessas resenhas se deu pela nota atribuída ao jogo, sendo que foi dado como parâmetro que todas as resenhas escolhidas tivessem atribuído nota máxima em todas as categorias do jogo, para que essa variável fosse equalizada nos textos, ou seja, as resenhas não evidenciam os defeitos, mas apontam apenas os aspectos que teriam levado o jogo a ser avaliado como excelente em todos os aspectos.

O objetivo geral do trabalho é, portanto, a observação de como e o quanto os elementos narrativos (personagens, enredo, tempo, espaço, foco narrativo) são mencionados enquanto indicadores de qualidade nas resenhas especializadas analisadas. Como objetivos específicos podemos listar: a) o levantamento dos elementos narrativos técnicos citados nas resenhas selecionadas; e b) a comparação da importância dada aos fatores técnicos e narrativos na determinação final da qualidade de um jogo, neste caso, *The Last Of Us* e *The Last Of Us Remastered*.

Para a análise, consideramos que Resenhas podem ser definidas como uma análise preliminar, sob uma ótica pessoal, a respeito de determinada obra, seja ela literária, teatral, cinematográfica, virtual, ou tantas outras. Nos tempos atuais, com a predominância das narrativas intermédias e a existências de tantas diferentes as resenhas abordam praticamente tudo que é lançado no mercado consumidor. De acordo com Santos e Rosa (2015, p. 208), a Resenha “[...] tem como objetivo de fundo a apresentação de um objeto cultural em análise opinativa avaliativa”. Ela pode ser escrita a partir de qualquer tema ou objeto, de forma a ser utilizada em caráter formal ou informal de acordo com o objetivo.

Os leitores de resenhas de games, em sua maioria, são jovens ávidos por jogar e se divertir e, portanto, resenhas objetivas, claras e curtas são de grande interesse e parecem propiciar maior número de visualizações. Cada julgamento é aplicado ao lançamento de um *game* funcionam como elemento norteador, uma vez que os grandes portais especializados, como os selecionados neste estudo são referências para os jogadores acerca de novos lançamentos, informações e previsões do universo dos *games*.

De acordo com Rodrigues (2009, p. 13),

[...] as marcas linguísticas enunciativas envolvidas no gênero constituem um caso especial, pois se espera que o resenhista deixe marcado seu ponto de vista a respeito do objeto resenhado utilizando expressões, esses elementos são fundamentais na análise da resenha, pois são operadores argumentativos, que se dividem em marcas de enunciação e de argumentação. As primeiras são responsáveis por registrar as vozes presentes no texto; as outras, pela direção argumentativa do texto.

Nas resenhas analisadas isso pode ser observado e diferenciado entre uma e outra. O ponto de vista de cada resenhista é perceptível assim como características próprias de argumentação. O fato é que todas as resenhas publicadas sobre o jogo *The Last of Us* convergem para um ponto comum, o veredicto positivo sobre o *game*, porém o caminho percorrido até esta conclusão é diferente, estimulando a leitura de diferentes resenhas para maior fundamentação e formação de opinião acerca do produto.

2 ELEMENTOS LITERÁRIOS E JOGABILIDADE

Os elementos literários considerados para a análise são aqueles listados para qualquer texto narrativo: personagem, enredo, tempo, espaço e foco narrativo (GANCHO, 2004). Além dos textos literários, estes mesmos elementos podem ser encontrados em outras narrativas e, pelo prisma da narratologia, os *games* também fazem uso destes elementos, e muito bem.

Por isso, podemos traçar um paralelo entre os elementos narrativos convencionais e os elementos que representam essa função nos *Games*. As narrativas digitais, mais precisamente os *Games* de imersão e profundidade acentuada, como o objeto de nosso estudo também precisam ter uma boa estrutura em certos aspectos baseados nas estruturas de narrativas convencionais.

Oliveira (2013), em artigo para o site Fábrica de Jogos, apresenta com clareza e simplicidade esse ponto, citando a autora Jeannie Novak (2010): “[ela] faz uma lista de alguns elementos que são peculiares dos jogos digitais: a interatividade, não linearidade, controle pelo jogador, colaboração e imersão.” Ele ainda explica cada um desses elementos componentes da jogabilidade:

Interatividade: os jogadores colaboram com a narrativa por meio da interação. Logo, ela é mais uma coluna dentre as outras no roteiro – texto, imagens e planos, sons – que devemos pensar;

Não linearidade: os jogos têm a característica de não ocorrerem sempre da mesma forma como um filme ou livro. O jogador pode escolher sua ordem ou suas decisões que levarão o curso de uma história para outra vertente;

Controle pelo jogador: os jogadores manipulam o jogo, influenciam naquela história diferente de outras mídias. Essa liberdade que será dada a ele tem que ser bem pensada para gerar imersão;

Colaboração: todos juntos fazem uma história acontecer. Jogar com amigos ou até mesmo em jogos massivos online fazem a narrativa algo muito interessante. Lembram os RPGs de mesa onde cada um fazia a sua parte para que o desafio da história fosse vencido? Jogue games como WoW (*World of Warcraft*) e verá isso na prática;

Imersão: fazer o jogador se engajar naquela história, comprar mesmo aquela aventura que o herói busca é a melhor forma de deixá-lo imerso. Mas vai de como você conduz essa história e jogo (OLIVEIRA, 2013, [on line]).

Assim, nos jogos, as personagens são construídas pela instância narrativa que é a perspectiva de construção do jogo. Suas características e possibilidades sofrem algumas limitações que, apresentadas ao jogador no início da trama, regem todo o desempenho dessas personagens. Suas habilidades estão relacionadas também à jogabilidade e às características do sistema, que permitem, ou não, aos jogadores desempenharem determinadas funções. Em um *game*, acontece, portanto, uma extensão da personagem ao mundo real, já que ela é controlada por um indivíduo pertencente a este mundo, como também o inverso, pois em diversos jogos o jogador se projeta para uma experiência de imersão na narrativa por meio de personagens únicas, designadas como seus avatares².

No enredo de *The Last of Us*, a narrativa mostra uma espécie de “apocalipse fúngico”, gênero conhecido como *survival horror* (algo como “sobrevivência de terror”, em uma tradução livre do inglês). Vemos a narrativa pela perspectiva do protagonista Joel. Ao longo da história, o que se vê é um grande impasse moral junto à outra protagonista: a garota Ellie. O objetivo da narrativa é justamente conduzir o desenvolvimento da relação dos dois, pois, por um lado, Joel inicialmente a rejeita pela inesquecível lembrança de sua filha, mas depois começa a se apegar e passa a vê-la cada vez mais como uma substituta para esse papel. Ellie pode ter em seu corpo a cura para a tal infecção, mas não sabe do verdadeiro motivo de sua escolta. Após o desenvolvimento da relação entre a dupla, uma das facções rebeldes que pretendem extrair a cura com sua provável morte no processo, põe o protagonista diante de um dilema moral: preservar a vida de sua protegida ou salvar o restante da humanidade a partir da morte da menina. Esse conflito ético de Joel cativa o jogador de modo a querer mudar a trama e inserir seu próprio senso moral e decisões pessoais, assim como num livro a que nos apegamos imensamente e desejamos alterar o seu desfecho.

Há ainda outros variados atrativos no rico enredo desenvolvido, como a divisão da sociedade em dois grupos: um deles buscando a cura para a epidemia fúngica e o outro baseado na sobrevivência a todo custo: seja pilhando, matando ou roubando. A missão de Joel em escoltar Ellie até um determinado lugar é a própria narrativa e os cursos de ação giram exatamente nesta linha. Diálogos bem elaborados e com um brilhante desenvolver do carisma e profundidade de protagonistas acontecem no jogo entre os momentos de ação.

² O *avatar* é um corpo digital de complexidade variada que permite ao indivíduo experimentar a imersão em uma realidade cibernética. Ele pode ser *customizado*, ou seja, receber características únicas, escolhidas pelo próprio jogador, que o tornam uma personagem singular, com uma correspondência única no mundo real do indivíduo.

Joel é um dos protagonistas em *The Last Of Us*. É um sobrevivente da cruel infecção cerebral do fungo *Cordyceps*, que quase destruiu a humanidade. Podemos enumerar alguns fatores que certamente contribuem ou são responsáveis pela popularização da personagem: Um homem de meia-idade, com uma história de vida muito triste, mas compensando os infortúnios a ele infligidos sabendo atirar e destruir inimigos, o que pode ser classificado com um clichê de personagem tipo. Porém, Joel possui um diferencial especialmente detalhado para uma personagem de um game: sua personalidade e consciência são bem desenvolvidas. Não é difícil reconhecer as emoções dele, uma humanidade latente, com dilemas e condutas controversas. Isso o torna especial – uma atitude completamente humana que o aproxima do jogador em ações e pensamentos. Esse grau de identificação enriquece a experiência de jogo, levando o nível de imersão do *game* mais longe.

Ellie é uma das principais personagens, jogável em *The Last of Us*, protagonista em *American Dreams*³ e protagonista na *DLC Left Behind*. Nascida entre os anos 2018-2019 (tempo futuro em relação ao lançamento do jogo), ela teve seus pais falecidos no período da infecção e foi estudante de uma Escola Militar de Boston. Ellie não demonstra medo quanto aos perigos do novo mundo, pois praticamente cresceu em meio ao caos.

Mesmo figurando como espectador do desenvolvimento da narrativa e de suas personagens, o jogador possui o pleno poder sobre o planejamento de como ou quando utilizar seus recursos para transpor desafios e áreas. A possibilidade de criar armas rústicas, curativos ou até mesmo coquetéis *molotov* com materiais diversos encontrados nos cenários é bem explorada no jogo. Os acontecimentos principais seguem uma narrativa linear e não podem ser mudados ou customizados, porém a maneira de chegar a eles pode ser uma experiência completamente nova a cada jogatina.

Quanto aos cenários, eles também são cuidadosamente criados, com base na ideia de uma distopia pós-apocalíptica. No entanto, há um cuidado estético no qual coisas simples dão beleza ao jogo, como a primeira vez em que Ellie vê uma girafa e não sabe o que é aquele animal, ficando maravilhada. Esta foi eleita pela crítica uma das mais belas passagens do game.

Como um dos elementos favoráveis ao maior desenvolvimento de personagens, o gênero *RPG*, do inglês *Role Playing Game*, revolucionou as narrativas em *games*. A profundidade e complexidade do enredo comum ao gênero, o desenvolvimento e evolução das personagens, além de surpresas e guinadas emocionantes na história, fizeram os games oferecerem experiências satisfatórias antes apenas encontradas na literatura, mas com um sedutor apelo multimídia.

O Gênero “*Action-RPG*” surgiu da fusão destes dois e é basicamente um *RPG* de ação, ou seja, um fluxo mais despreocupado, focando mais na ação e com menos preocupação quanto às estratégias necessárias a superação de desafios típicos do *RPG* em si. Nessa junção de gêneros, temos esta abordagem casual acompanhada de características como trama elaborada, profundidade e evolução de personagens, assim como cenários marcantes.

3 Crônicas no formato de uma minissérie em quadrinhos publicada pela *Dark Horse comics* em 2013 e escrita por *Neil Druckmann*. Nas crônicas, a história de Ellie pregressa ao jogo é contada em conjunto com outra garota sobrevivente: Riley.

Quanto à mecânica do jogo, a primeira versão do jogo para *Playstation 3* sofria com a limitação tecnológica do console, porém com a capacidade deste levada ao limite foi possível ter experiências gráficas marcantes. O lançamento da versão remasterizada da *Naughty Dog* (2014) para *Playstation 4* melhorou a parte gráfica: além de a definição evoluir para os 1080p nativos e 60 fps de taxa de quadros, o detalhismo de rugas, roupas e itens antes pouco notados se tornaram nítidos e fornecem uma maior sensação de imersão na mídia.

A experiência *IN-GAME* em *The Last Of Us* foi algo inovador não somente pela história e personagens, mas também pela dinâmica e experiência cinematográfica. Um bom exemplo disto é a inexistência de uma função “*pause*” no jogo, isto é, não há como parar a experiência de forma artificial. Para se utilizar do sistema de *Crafting*⁴ para construir armas ou ferramentas, por exemplo, é preciso abrir o *menu* de inventário e Joel retirará a mochila das costas e trabalhará nisso ali mesmo, paralelamente ao progresso do jogo.

A tensão contínua, aliada a um dos melhores sistemas de combate corpo-a-corpo já desenvolvidos, acentuando o caráter violento e visceral do jogo, torna mais presentes a sensação de perigo e o medo de morrer. Além disso, a inexistência de um mapa força o jogador a depender exclusivamente de seus sentidos, em especial a audição, para ultrapassar obstáculos e áreas cheias de ameaças sem alertá-las. Esse método que alia furtividade e delicadeza torna ainda mais real a experiência, próxima do que verdadeiros seres humanos fariam perante cada situação.

Esses elementos técnicos são determinantes para o sucesso da narrativa no jogo. A imersão do jogador amplia a experiência vivida na história, e a contagem de pontos deixa de ser o objetivo principal, neste tipo de *game*, tornando a luta pela sobrevivência um elemento fundamental, que permite uma máxima identificação entre os protagonistas e o jogador.

Na fase de análise, observamos como todos esses elementos são mencionados pelos críticos, a partir da estratégia proposta por Bardin (1977) para a análise de conteúdo das resenhas críticas.

3 ANÁLISE

A análise de conteúdo pode ser aplicada com cunho quantitativo ou qualitativo. A principal diferença entre essas abordagens está na forma como as características procuradas são enumeradas: na abordagem quantitativa, a quantidade de aparições é contabilizada no conteúdo analisado e na qualitativa é dado foco ao estudo da existência ou inexistência dessas características. A inferência do significado de um texto pode ser obtida através da análise de conteúdo, uma vez que “[...] o texto é um meio de expressão do sujeito, onde o analista busca categorizar as unidades de texto (palavras ou frases) que se repetem, inferindo uma expressão que as represente” (CAREGNATTO; MUTTI, 2006, p. 684).

Os trabalhos na atualidade sobre análise de conteúdo, embora depois de tanto tempo, ainda se baseiam e citam a obra de Bardin (1977) e suas reedições. Como ela mesma definiu, a análise de conteúdo trata-se de um conjunto diversificado de ferramentas, constantemente aprimoradas, que se aplicam aos mais distintos discursos.

4 *Crafting* é o sistema de reunir diversos ingredientes ou materiais para construção de ferramentas, armas ou curativos, utilizados nas novas gerações de games.

Em uma análise de conteúdo podem ser usados métodos e técnicas distintas para se chegar à conclusão desejada. No presente trabalho, usamos as quatro etapas propostas por Bardin: a pré-análise, a exploração do material, a categorização e o tratamento dos resultados.

O *game* objeto deste trabalho, além de elogiado pela crítica em seus dois lançamentos, tanto na versão inicial como na remasterizada, influenciou os lançamentos da indústria no gênero *action-RPG*. Assim, foram separadas seis resenhas oriundas de sites especializados e publicadas entre 2013 e 2015, sendo metade destas tratando da versão inicial do jogo para Playstation 3 e a outra metade tratando da versão remasterizada para plataforma Playstation 4. Essas resenhas foram escolhidas a partir de busca na web. Dentre todos os sites encontrados, os três portais mais visitados (sites especializados renomados e com grau de alcance e influência sobre o público leitor) tiveram suas resenhas selecionadas. Esse alcance foi comprovado por meio de sua classificação na ferramenta *SIMILAR WEB* (www.similarweb.com) nas categorias *games*, *videogames* ou *news and media*. Essa ferramenta apresenta o número de visualizações de cada website, demonstrando seu grau de alcance e influência sobre o público leitor, além de enumerar sua classificação mundial naquela categoria ou nicho, representando confiabilidade da análise. Os portais categorizados como “entretenimento” foram desprezados na amostra, pois tinham um grande público leitor, mas não especializado em *games*.

Para a delimitação final, foram elencados os seguintes critérios: resenhas que atribuíram nota máxima ao jogo e foram publicadas em língua inglesa. Essa escolha se deu pelo fato de a publicação em língua inglesa acontecer primeiro e ter maior alcance mundial sobre os leitores de resenhas especializadas de videogames. O motivo de para a seleção de resenhas que atribuíram nota máxima ao jogo e advindas de sites com ótima classificação no assunto na ferramenta utilizada está relacionado ao principal objetivo deste trabalho, isto é, identificar e corroborar a hipótese de que o diferencial atrativo responsável pelo sucesso do produto, conforme relatado no trabalho anterior, se deve ao correto uso dos elementos literários aplicados na narrativa digital de *The Last Of Us*.

A URL de cada resenha analisada está referenciada ao fim deste trabalho. Foram excluídas da análise as seções ou parágrafos que tratavam exclusivamente do conteúdo adicional *Left Behind* ou do modo *Multiplayer* do jogo, que não fazem parte desta análise.

Após a leitura flutuante do material, foi possível e necessária a definição de índices norteadores e unidades de registro. Foram utilizados como recortes destas unidades: palavras-chaves relevantes para as categorias em que estão inseridas; personagens de influência no jogo; cursos de ação relevantes às categorias enumeradas. A enumeração das unidades de registro segue a ordem de primeira aparição no texto, uma vez que um sujeito A que aparece primeiro no texto denota mais importância que um sujeito B que apenas parece ao final (BARDIN, 1977).

A escolha das categorias obedeceu ao critério da avaliação da hipótese mediante dois outros aspectos muito explorados pela crítica especializada: Tecnologia (Recursos técnicos e tecnológicos utilizados na criação do jogo) e Jogabilidade (Recursos técnicos e práticos visíveis e manipuláveis no decorrer do jogo). A categoria de elementos literários foi escolhida para análise da hipótese formulada conforme já explicado e as palavras foram diferenciadas de acordo com o contexto de uma resenha de jogos.

Uma vez realizados os procedimentos anteriores, deu-se início ao destaque de palavras-chave no texto que remetem a temas iguais ou significados semelhantes que os adequem a categorização já realizada. Essa contagem foi operada manualmente, com auxílio posterior da ferramenta de contagem de palavras do editor de texto Word, para conferência dos resultados obtidos.

Após a análise, foi procedida a confecção das seguintes tabelas, agregadas por duas resenhas de cada site especializado (*The Last Of Us* e sua versão remasterizada):

Tabela 1 - Unidades de registro e suas ocorrências nas resenhas do site IGN.COM

(Resenhas A e D)

CATEGORIA	COMPONENTES	OCORRÊNCIAS
ELEMENTOS NARRATIVOS	CHARACTER(S)	09
	JOEL	19
	ELLIE	07
	STORY(IES)	05
	PLOTS	01
	NARRATIVE	01
	DECADES	01
	HUMANITY	04
	WORLD	08
	RELATIONSHIP	01
	ADVENTURE	01
	ENEMY(IES)	06
	MOTIVATION	01
	LOCATION	02
	FUNGUS (AS A VILLAIN)	02
TOTAL		68
TECNOLOGIA	PLAYSTATION	08
	GRAPHICAL	02
	REALISM	02
	FRAMERATE	04
	FRAMES	02
	RESOLUTION	02
	CONSOLE(S)	01
	TEXTURES	01
	FILTERS	01
	DUALSHOCK	03
TOTAL		26

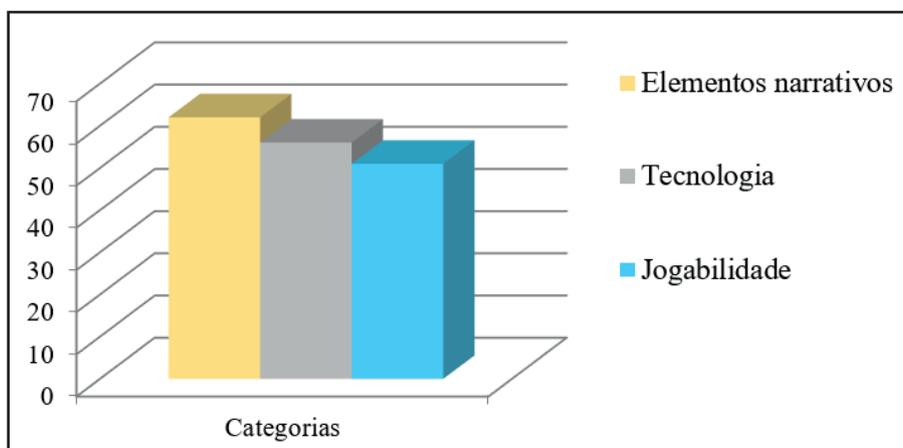
JOGABILIDADE	INTERACTIVE	01
	GAMEPLAY	03
	CAMPAIGN	04
	INTERPLAY	01
	VOICE	03
	ENVIRONMENT	03
	EXPLORATION	01
	TENSE	02
	FIGHTING	01
	DANGEROUS	02
	STEALTH	03
	PLAYER	07
	COMBAT	01
	SILENT KILL	01
	SYSTEM	01
	DECISIONS	02
	UPGRADE	03
GUNPLAY	01	
TOTAL	40	

Fonte: Elaborada pelos autores.

Na tabela 1 podemos observar a enumeração das unidades de registro separadas nas categorias já citadas, seguidas do número de ocorrências pelo texto. Pode-se notar a predominância de termos relativos à categoria de elementos narrativos com notável superioridade de aparições sobre as categorias de tecnologia ou jogabilidade. A ordem de aparição e o contexto do termo foram levados em conta no processo de categorização, excetuando-se o foco narrativo, uma vez que a perspectiva do jogo e sua narrativa se tratam de transições em primeira e terceira pessoa. Dentre os elementos narrativos, temos representações em praticamente todos os seus aspectos como: *Joel, Ellie, Character* (**Personagem**); *Story, Plot, Narrative, Adventure* (**Enredo**); *Decades* (**Tempo**); *World, Locations* (**Espaço**) entre outros. É notável ainda que os termos dessa categoria quase sempre apareçam seguidos de advérbios de intensidade ou de adjetivos em sua totalidade referentes a elogios.

Ainda na tabela 1 obtivemos a aparição de poucos elementos tecnológicos tanto na resenha do jogo como de sua remasterização. O foco da resenha em questão se mostra claramente preocupado em apontar a inovação da narrativa e as novidades de jogabilidade a que acompanham. Uma unidade de registro que precisa ser destacada em sua quantidade de aparições é o personagem *Joel*, que embora bastante mencionado, a resenha do autor cita e concorda justamente com o ponto que levantamos, de que *Joel* não é claramente o protagonista do jogo. Os dados foram compilados e são mostrados no gráfico a seguir:

Gráfico 1 - Unidades de registro e suas ocorrências nas resenhas do site IGN.COM



Fonte: Elaborado pelos autores.

Prosseguimos com a análise da dupla de resenhas do *THE GUARDIAN* com os resultados obtidos registrados na tabela 2:

Tabela 2 - Unidades de registro e suas ocorrências nas resenhas do site THEGUARDIAN.COM

(Resenhas B e E)

CATEGORIA	COMPONENTES	OCORRÊNCIAS
ELEMENTOS NARRATIVOS	CHARACTER(S)	04
	JOEL	06
	ELLIE	05
	STORY(IES)	10
	PLOTS	03
	NARRATIVE	05
	HUMANITY	01
	WORLD	04
	RELATIONSHIP	01
	ADVENTURE	03
	ENEMY(IES)	01
	INFECTED	03
	ANTAGONISTS	01
	PROTAGONIST(S)	02
	CO-PROTAGONIST	01
	YEARS	04
	JOURNEY	01
	VILLAINS	01
TOTAL		56

TECNOLOGIA	PLAYSTATION	02
	RENDERED	01
	MODELS	01
	ANIMATED	01
	LOAD TIMES	01
	AI	01
	UPSCALED	01
	FRAME RATE	01
	CONSOLE	01
	DOWNLOADABLE DIGITAL CONTENT	01
	TOTAL	
JOGABILIDADE	GAMEPLAY	01
	INTERPLAY	01
	VOICE	01
	ENVIRONMENT(S)	01
	TENSE	02
	DANGEROUS	01
	STEALTH	01
	PLAYER	01
	COMBAT	01
	CRAFTING SYSTEM	01
	RESOURCES	01
	GAMES	05
	CUTSCENE(S)	02
	IMMERSION	01
	CINEMATIC	01
GUNPLAY	01	
TOTAL		22

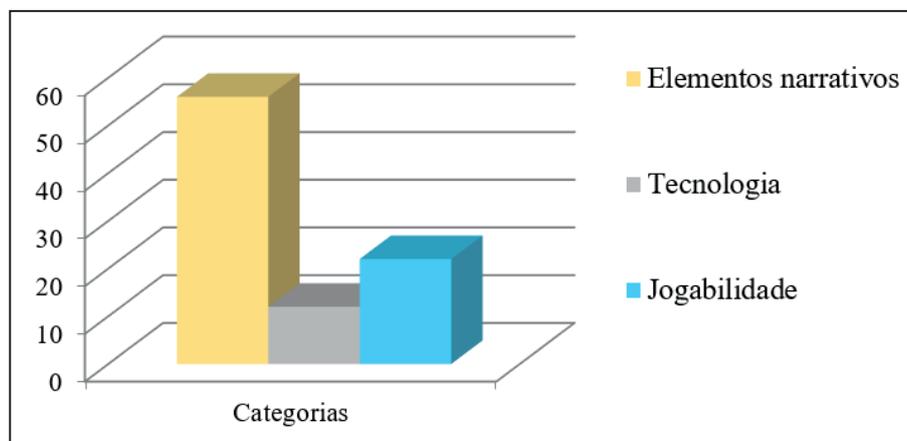
Fonte: Elaborada pelos autores.

Pelos dados obtidos na tabela 2, podemos notar menções mais equilibradas entre os aspectos nas resenhas do site THE GUARDIAN, embora a ocorrência de palavras-chave relevantes aos aspectos dos elementos narrativos ainda exista em um número superior aos demais.

Podemos destacar aqui novamente que a ocorrência das unidades de registro da categoria de elementos narrativos em sua maioria são acompanhando de adjetivos positivos e/ou advérbios de intensidade, por exemplo, o elemento com mais ocorrências da categoria, *Story(ies)* (**Enredo**) e outros exemplos como *Joel* (**Personagem**), *Ellie* (**Personagem**) e *Relationship* (**Enredo**)

O demonstrativo das categorias se encontra no gráfico abaixo demonstrando a predominância do foco nos elementos narrativos de forma peculiar pelos produtores das resenhas do THEGUARDIAN.COM.

Gráfico 2 - Unidades de registro e suas ocorrências nas resenhas do site THEGUARDIAN.COM



Fonte: Elaborado pelos autores.

A seguir teremos as análises da dupla de resenhas do site EUROGAMER.NET com os resultados obtidos registrados na tabela 3:

Tabela 3 - Unidades de registro e suas ocorrências nas resenhas do site EUROGAMER.NET

(Resenhas C e F)

CATEGORIA	COMPONENTES	OCORRÊNCIAS
ELEMENTOS NARRATIVOS	CHARACTER(S)	07
	JOEL	11
	ELLIE	09
	STORY(IES)	02
	NARRATIVE	01
	WORLD	09
	RELATIONSHIP	02
	ENEMY(IES)	02
	INFECTED	06
	YEARS	01
	JOURNEY	01
	SEASONS	01
	BANDITS	01
	FIREFLY (AS VILAINS)	03
	HOOK	01
	AFFECTION	01
	PLOT	01
	MOTIVATIONS	01
	CLICKER	01
	CREATURE	01
TOTAL		62

TECNOLOGIA	PLAYSTATION	09	56
	RENDERED	04	
	MODELS	02	
	AI	03	
	CONSOLE	02	
	DESIGN	03	
	ANIMATION	02	
	RESOLUTION	09	
	TEXTURE	07	
	FRAME-RATE	07	
	DOWNSCALE	02	
	HARDWARE	01	
	ANTI-ALIASING	01	
	ENGINE	02	
	PIXELS	01	
	SOFTWARE	01	
TOTAL			56
JOGABILIDADE	GAMEPLAY	14	51
	ENVIRONMENT (S)	01	
	TENSE	01	
	STEALTH	04	
	PLAYER	02	
	COMBAT	04	
	SYSTEM	01	
	RESOURCES	01	
	GAMES	05	
	CINEMATIC	03	
	SOUND	02	
	COVER SHOOTING	01	
	SURVIVAL HORROR	03	
	DIFFICULT	01	
	SUSPENSEFUL	01	
	CAMERA	01	
	MUSIC	01	
	SKILLS	01	
	GENRE	02	
CRAFT	02		
TOTAL			51

Fonte: Elaborada pelos autores.

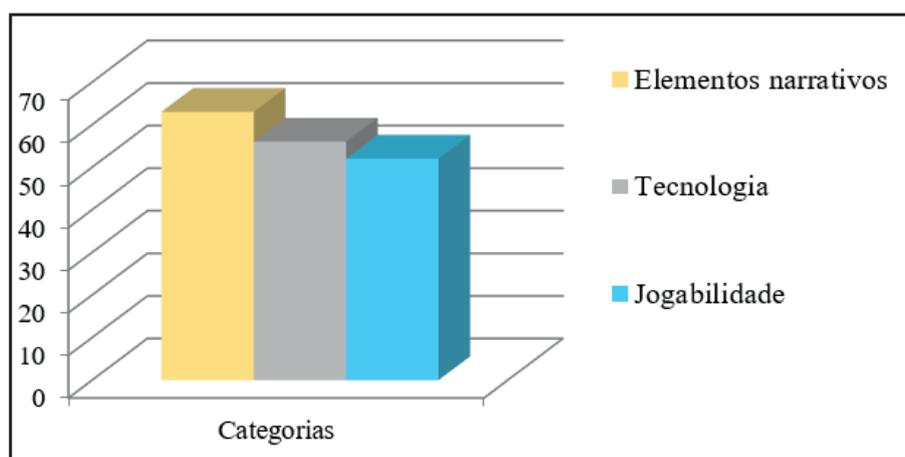
Na terceira dupla de resenhas analisadas, temos um diferencial na análise do jogo remasterizado, pois a resenha analisada se trata de uma resenha de uma divisão especializada em análises tecnológicas dentro do grupo EUROGAMER: a equipe DIGITAL FOUNDRY. Perante este fato não foram contabilizados para a categoria Tecnologia os elementos de análise da palavra “*Digital*” quando citada no nome do grupo.

Aqui podemos destacar uma análise altamente balanceada, em sua maior parte pela resenha do título remasterizado (F) ser unicamente voltada à análise tecnológica desses, demonstrando o grande

aumento desses termos conforme demonstrado na tabela 3. A resenha do título original (C) seguiu a predominância já observada dos elementos narrativos com o diferencial que a jogabilidade foi bem discutida e exemplificada ao contrário das demais.

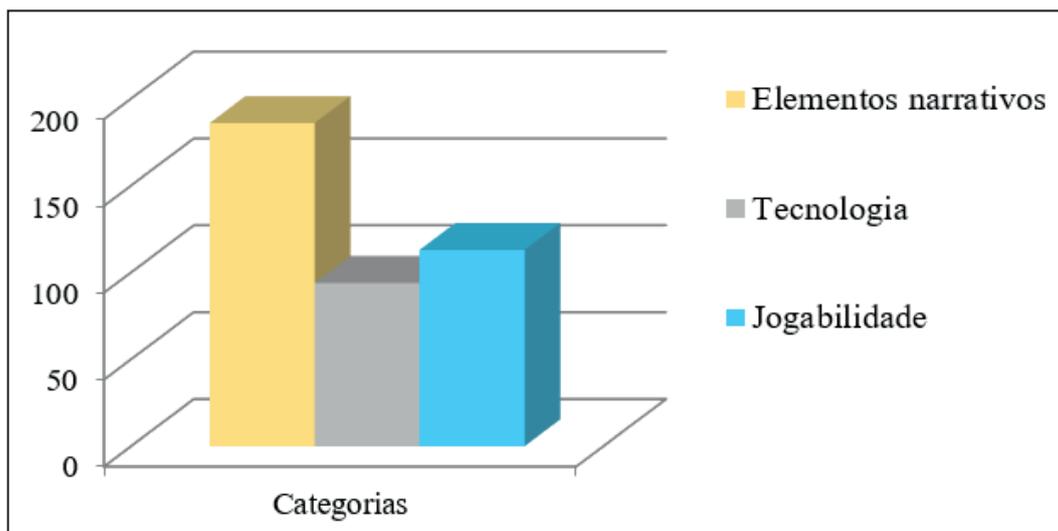
O termo mais encontrado na terceira análise foi justamente “*gameplay*”. Esta palavra se refere à jogabilidade, o ato de “jogar o jogo”, e também é uma expressão idiomática para se referir às cenas do jogo rodando sob controle do jogador. A palavra *gameplay*, portanto, superou a menção a todos os demais elementos, inclusive os narrativos. O principal motivo deste fato pode estar relacionado, além da ocorrência de uma análise balanceada, ao fato de a resenha sobre a remasterização do jogo ter sido feita por uma equipe de tecnologia especializada. Por isso, se considerado esse fato, eliminando-se o interesse puramente técnico da equipe, o foco tecnológico mudaria completamente, equiparando-se às resenhas anteriores. Ainda assim, o veredicto é claro, mostrado pelos elementos das unidades de registro, os quais surgem no gráfico 3 de forma balanceada:

Gráfico 3 - Unidades de registro e suas ocorrências nas resenhas do site EUROGAMER.NET



Fonte: Elaborado pelos autores.

Pelos dados levantados após a análise, podemos observar a importância e destaque dos elementos narrativos nas resenhas críticas sobre o game *The Last Of Us*, advindas de sites renomados que deram pontuação máxima ao game. Para melhor ilustração, o gráfico 4 demonstra a compilação total de todo material analisado dos sites e autores de diferentes óticas e metodologias:

Gráfico 4 - Ocorrências totais das unidades de registro em todas as resenhas analisadas

Fonte: Elaborado pelos autores.

Mediante este gráfico final podemos notar facilmente a predominância dos elementos ligados à categoria dos elementos narrativos nas mensagens contidas nas resenhas estudadas. Um fato importante a ser observado é que a diferença tende a ser ainda mais notória, uma vez que as resenhas da versão Remasterizada são voltadas praticamente apenas para análise tecnológica. No entanto, se paramos para analisar apenas a versão original do game em que todos os aspectos foram explorados essa predominância seria ainda maior.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As narrativas de jogos, dentro dos recursos que a tecnologia permite aos seus criadores, tendem a elaborar experiências cada vez mais parecidas com a imaginação suscitada a partir da leitura de um livro. Essa vivência literária, aliada às possibilidades de um roteirista e diretor de cinema devido ao conjunto de recursos tecnológicos multimídia contidos neste tipo de projeto, torna-se uma experiência ainda mais imersiva para o jogador. A Narratologia, portanto, fornece elementos estruturantes para os roteiristas de jogos e o jogador, acostumado à estrutura narrativa das histórias que conhece, transporta para o ambiente do jogo as suas expectativas, que são supridas pela estrutura criada semelhante aos textos que ele lê.

Assim, tecnologias mais elaboradas proporcionaram aos criadores de jogos aproximarem o jogador e as personagens, ampliando as experiências vividas e dando-lhes sentido mais amplo, no nível psicológico e social. O indivíduo, as relações humanas e a vida em sociedade passam a ser pensadas no jogo, e isso permite ao jogador “sair” de cada jogatina com novas emoções e impressões sobre sua própria vida, algo muito bem exemplificado no jogo explorado no presente trabalho, em que facilmente o jogador sairá se perguntando qual tipo de decisão tomaria no lugar de Joel.

A resposta ao questionamento levantado na introdução deste trabalho segue o esperado pela hipótese, pois a relevância dos elementos narrativos predominantes no jogo contribui em muito para

seu sucesso, emprestando sensibilidade e aumentando a imersão na experiência digital, a partir do aprimoramento do uso desses elementos. As composições das resenhas analisadas trazem, no decorrer do texto, muitas referências acerca destes elementos seguidos de adjetivos de qualificação positiva e/ou advérbios de intensidade e a ótica dos resenhistas difere em algumas opiniões, porém a notória recorrência a estes termos nos leva a uma inferência de que todos eles concordam e atingem um ponto comum em excelência na qualidade e sobre todos os aspectos do objeto de pesquisa o *game The Last Of Us* e sua versão atual, *The Last Of Us: Remastered*.

Com o uso da análise de conteúdo e seguindo a metodologia descrita, foi possível atingir os objetivos específicos deste trabalho – o levantamento dos elementos narrativos, elementos tecnológicos e técnicos – de forma relativamente rápida e objetiva, de forma que os dados e a significação das mensagens estivessem transparentes e de fácil compreensão ao leitor. Os dados mostrados nas tabelas e gráficos fornecem indicadores de uma base de dados que atende outro objetivo específico: a comparação da importância dada aos fatores técnicos e narrativos na determinação final da qualidade de um jogo, neste caso, *The Last Of Us* e *The Last Of Us Remastered*.

Por fim, a observação de forma quantitativa sobre como e o quanto os elementos narrativos (personagens, enredo, tempo, espaço, foco narrativo) são mencionados nas resenhas mostrou que esses indicadores de qualidade ou destaque nos aspectos narrativos convergem para um veredito final de nota máxima nos sites mais renomados e respeitados do universo *Gamer*.

THE RELEVANCE OF NARRATIVE ELEMENTS IN THE LAST OF US REVIEWS

ABSTRACT

This paper analyzes the mention of narrative elements in game reviews about *The Last of us*. This is based on previous research which studied the influence of the characters role of the game in its quality and consequent acceptance by the public and specialists. The work consists on the evaluation of six reviews to observe how the narrative elements arise in these texts as indicative of value to enhance the quality of the game. All of them were published on international websites with wide audience reach. The method used is content analysis, as proposed by Bardin (1977). The occurrences of terms were associated to the narrative development of the game and its success as well as the presence of adjectives in relation to the plot construction, narrator, characters, time and space. In contrast to these are mentions about technical aspects. Thus, it shows the relationship between story and gameplay already highlighted in the analysis of the characters of this game.

Keywords: Fiction. Games Narrative. Review. *The Last of Us*.

REFERÊNCIAS

- BAPTISTA, A. A. L.. **Personagens em The Last Of Us Remastered**: influência da narratologia na indústria dos games. São Luís: UFMA, 2015. Monografia. (Trabalho de Contextualização e Integração Curricular)
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1997.
- CAREGNATO, R. C. A.; MUTTI, R. Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus Análise de Conteúdo. **Texto & Contexto Enfermagem**, Florianópolis, v. 15, n. 4, p. 679-684, out./dez. 2006.
- GANCHO, Cândida. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2004.
- NAUGHTY DOG. **The last of us remastered**. Playstation 4. Tokyo, Japan: Sony Computer Entertainment Inc., 2014.
- NESTERIUK, S. **VIDEOGAME**: jogos, narrativa e interação no espaço virtual. São Paulo: Revista Artemídia e Cultura Digital, Musa Editora / Fapesp, 2008.
- NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- OLIVEIRA, F. N. **A jornada do escritor**: teoria e prática nos roteiros de games. 2013. Disponível em: <<http://www.fabricaddejogos.net/posts/artigo-a-jornada-do-escritor-teoria-e-a-pratica-nos-roteiros-de-games/>>. Acesso em: 1 mar. 2016.
- RODRIGUES, Flávio Luis Freire. Resenha: proposta de didatização via gênero discursivo. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS DE GÊNEROS TEXTUAIS, 5., 2009. Caxias do Sul. **Anais...** Caxias do Sul, RS, ago. 2009.
- RYAN, M-L. **Narrative and the split condition of digital textuality**. 2005. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.de/2005/1/Ryan/>>. Acesso em: 5 mar. 2016
- SANTOS, J. D. C; ROSA, A.L.T. Resenhas escolares: como os leitores avaliam as obras lidas? **Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica**, v. 1, p. 227-238, 2015.
- VOGLER, C. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

MINIBIOGRAFIA

Valéria Angélica Ribeiro Arauz

Professora de Produção Textual no BICT da Universidade Federal do Maranhão. Doutora em Estudos Literários pela FCLAr/UNESP, estuda a obra de Italo Calvino, a construção de Mundos Ficcionalis em Narrativas e as relações entre C&T e o Texto Literário. Tem ainda orientado trabalhos no BICT que analisam a presença e importância dos elementos narrativos em jogos de videogame.

Antonio Augusto de Lima Baptista

Bacharel em Ciência e Tecnologia da UFMA e acadêmico do curso de Engenharia da Computação da UFMA. Dedicou-se ao estudo da personagem em narrativas de games na sua Monografia de Conclusão de Curso e atualmente estuda aspectos da segurança da informação e desempenho otimizado de grandes redes. Serve ainda na Força Aérea Brasileira como 3º Sargento, atuando como encarregado da Seção de Redes Operacionais do Centro de Lançamento de Alcântara – CLA.