

Agência nos Games: Relações Entre Interatividade, *Gameplay* e Experiência Narrativa¹

Arthur Azevedo da Silva Figueiredo²
Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro³
Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF

RESUMO

A agência é uma sensação característica da experiência narrativa em games. A partir da articulação entre seu lado funcional, especialmente a interatividade, e o conteúdo narrativo, foram analisadas diferentes ocorrências de agência em gêneros distintos de games. Assim, foram abordados os games *The Last of Us Part II* (2020), *Hades* (2020) e *Detroit: Become Human* (2018) e os momentos em que pode ser identificada a agência em cada um deles. Para tal, foi utilizada a metodologia de análise de conteúdo de Roque Moraes (1999), com referencial teórico baseado nos conceitos de autores como Janet Murray (2003), Sebastian Domsch (2013) e outros.

PALAVRAS-CHAVE

Games; Interatividade; Mídia; Agência; Narrativa.

INTRODUÇÃO

A sensação de agência nos games diz respeito à “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver o resultado de nossas ações e escolhas” (Murray, 2003, p. 127). Ela pode estar relacionada a um aspecto de *gameplay*, na qual o jogador tem de agir e ter sucesso para que o jogo prossiga, assim como se conectar com o lado narrativo, dando ao jogador o poder de influenciar o decorrer de uma história.

Para falar da experiência oferecida por games é necessário, primeiramente, abordar suas questões funcionais, regendo seu funcionamento como um produto

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Games e Entretenimento Digital, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Bacharel em Rádio, TV e Internet da Facom-UFJF, email: art.figueiredo@outlook.com

³ Professora dos Cursos de Jornalismo e Rádio, TV e Internet da Facom-UFJF, email: janaina.nunes@ufjf.br

artificial, assim como conjugá-las com conteúdo narrativo. Essas questões são constantemente tratadas no debate recorrente de ludologia *versus* narratologia. A primeira desconsidera o conteúdo narrativo dos games, se debruçando sobre seu funcionamento (especialmente sobre a interatividade). A segunda, em oposição, afirma que a maioria dos games apresenta algum tipo de conteúdo narrativo e portanto podem ser tratados como mídia narrativa. Em um determinado ponto entre esses dois lados, encontra-se a agência, como resultado tanto do funcionamento do sistema quanto da forma narrativa. Esse elemento é o responsável, muitas vezes, pelas sensações de presença e imersão em um game e se apresenta de diferentes formas em diferentes estilos de games e narrativa.

Esse trabalho visa, portanto, estudar a ocorrência de agência e sua relação com os lados lúdico e narrativo de games, compreendendo ela tanto como parte essencial da *gameplay*, da experiência narrativa e da sensação de imersão. Para isso, serão analisados os games *The Last of Us Part II* (Sony Interactive Entertainment, 2020), *Detroit: Become Human* (Sony Interactive Entertainment, 2018) e *Hades* (Supergiant Games, 2020). Todos os casos apresentam propostas narrativas e de *gameplay* de natureza distinta entre eles e, por conseguinte, experiências distintas.

As análises foram conduzidas a partir da metodologia de Análise de Conteúdo (Moraes, 1999), com o objetivo de identificar como os elementos básicos do funcionamento dos games, assim como seu conteúdo narrativo, se relacionam com o conceito de agência. Os elementos foram elencados com base no repertório teórico de autores como Janet H. Murray (2003), Sebastian Domsch (2013), Henry Jenkins (2004) e Espen Aarseth (2003).

UM PALCO ONDE AGIR

A ludologia enxerga os games como sistemas dotados de regras e objetivos, com pouca ou nenhuma narrativa, focando nas ferramentas e formas de promover a interatividade. Dentre os principais aspectos desse sistema, podem ser apontados: regra e estrutura de jogo, jogabilidade, interface, espaços virtuais e interatividade.

As regras são o elemento comum de tudo aquilo que entendemos como jogo. Elas regem aquele ambiente virtual artificial, como as leis da física no mundo real, assim como restringem ou habilitam ações do jogador, assim como as consequências de

suas escolhas e ações (Domsch, 2013). Do mesmo modo, o *storyworld* (mundo narrativo) também apresenta regras que regem o funcionamento do mundo ficcional da narrativa apresentada. Portanto, é necessário que tanto o lado lúdico quanto narrativo estejam conectados e articulados, criando um ambiente consistente, coerente e crível no qual o jogador pode interagir.

As regras (funcionais e narrativas) em um game podem restringir ou habilitar ações do jogador e, assim, seu nível de participação, além de estabelecer objetivos. Esse conjunto de regras se apresentam de diferentes formas em diferentes gêneros e estilos de games, criando um vínculo entre *gameplay* e narrativa; o jogador deve ser capaz de fazer tudo e somente aquilo que seu personagem for capaz. O conjunto de regras (funcionais e narrativas) de um game estabelece também objetivos a serem cumpridos pelo jogador.

As possibilidades, mais que as limitações, devem ser indicadas e ensinadas ao jogador. Para isso, é frequentemente utilizada a interface, responsável pela comunicação entre sistema e usuário (Johnson, 2001). Para Domsch (2003) essa comunicação se dá especialmente por comentários visuais que retratam aspectos da *gameplay* – como um comando a ser executado – e não (necessariamente) existem dentro daquele *storyworld*. As indicações tornam explícitas as ações possíveis em determinados momentos e essas, por sua vez, a depender da estrutura do game, podem ter consequências com diferentes impactos, inclusive na narrativa.

Narrativa nos games pode ser entendida como o encadeamento de eventos na mente do jogador (Domsch, 2013). Por conta de sua natureza dinâmica-ativamente nodal (*ibid*) sua unidade mínima são pontos nodais: situações que permitem mais de pelo menos duas continuações diferentes. Sendo meios dinâmicos, dependem da interação do jogador e implicam consequências para suas ações, dando a ele a sensação de agência. Caso suas decisões levem a diferentes desenvolvimentos da narrativa, configura-se uma história multiforme (Murray, 2003), enquadrando a agência como um elemento da experiência narrativa.

O jogador, entretanto, não está livre para agir como bem entender. Sua participação nesse universo foi planejada pelos desenvolvedores dos games, mas ainda assim é essencial para o desdobramento da *gameplay* e da história sendo contada. Sendo

assim, em diferentes games é possível identificar diferentes impactos a partir das ações do jogador e, conseqüentemente, diferentes experiências de agência.

ANÁLISES

Nesta seção serão analisados três diferentes games que apresentam jogabilidade distinta um do outro mas que também apresentam uma proposta narrativa. A observação ocorrerá em duas instâncias: a primeira apresenta maior foco na articulação entre o sistema do game e seu conteúdo narrativo, visando identificar como são estabelecidos e apresentados ao jogador as regras, estrutura de jogo e a narrativa. Em seguida, a partir dessa observação, serão apontadas ocorrências de agência em diferentes momentos nesses games.

Hades se enquadra no gênero conhecido como *roguelike*, marcado por repetição extrema de níveis e inimigos com um objetivo constante e, normalmente, único. Nesse game, ambientado no submundo da mitologia grega, o jogador assume o controle de Zagreu, filho de Hades, e tem de escapar dos domínios do deus. Ao longo do game, a narrativa se desdobra, justificando constantemente o objetivo de escape e o jogador é o responsável por alcançá-lo. Nesse trajeto, o jogador está constantemente realizando escolhas de *gameplay* para concluir seu objetivo da forma mais efetiva possível. Ao mesmo tempo, apesar da história não tomar rumos diferentes a partir das ações do jogador, a ordem na qual ocorre se encontra sobre seu poder, podendo escolher em quais personagens se aprofundará. Há, portanto, uma clara agência na *gameplay*, mas que se apresenta mais rasa no que diz respeito à narrativa.

*TLOU2*⁴ é um game de ação e aventura cuja história se passa em um mundo pós-apocalíptico por conta de uma infecção fúngal em humanos. A *gameplay* de *TLOU2* se mostra também desafiadora, implicando que as falhas podem ser constantes e comuns. Como há uma única proposta narrativa, que acompanha sua *gameplay*, o jogador precisa superar cada um dos desafios para dar continuidade à história e poder desfrutá-la. Apesar de suas ações não alterarem o curso dos eventos, a participação é evocada em momentos de maior carga dramática, de modo a aproximar a ação do jogador com a da personagem, tornando ele também responsável por ela, gerando, sim, uma sensação de agência narrativa.

⁴ Sigla escolhida para se referir ao game *The Last Of Us Part II* neste trabalho.

*Detroit*⁵, por outro lado, é um game com uma proposta narrativa ousada, envolvendo ao extremo a decisão do jogador, direta ou indiretamente. A história se passa numa Terra futura na qual há androides se libertando de sua programação original. A narrativa e *gameplay* acontecem a partir de três distintos pontos de vista que, quanto mais a história progride, mais se conectam. É um game extremamente pautado na tomada de decisões do jogador, no qual o desfecho de cada capítulo e também da história como um todo depende de suas escolhas.

As decisões do jogador se expressam mais constantemente por meio de opções de diálogos com outros personagens e decisões maiores, indicadas pela interface. A exploração do ambiente é também responsável por aprofundar a narrativa e gerar mais opções de escolha ao jogador. No que diz respeito a *gameplay*, há sequências que exigem rápida reação do jogador e, a depender de seu sucesso ou fracasso, podem apresentar continuações distintas, mesmo com a morte de um personagem. É uma história multiforme e não-unilinear que busca dar significado a cada ação executada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de existirem nos games diversos empregos da interatividade, várias formas de se estruturar uma narrativa e funcionamento de um mundo, todas transformam o espectador em um participante ativo. A sensação de agência é uma experiência característica dos games e que pode ocorrer de várias formas, seja em *gameplay* ou em narrativa. Na versão completa do artigo, vamos explorar os exemplos de agência nos três jogos, relacionando as ações de interatividade com o desenvolvimento da narrativa, relacionando a análise com a fundamentação teórica.

A partir da compreensão dos elementos funcionais básicos dos games e do conteúdo narrativo presente em cada caso, foi possível observar a articulação das partes para a criação de um mundo ficcional em um ambiente virtual capaz de ser palco para a interação do jogador. Games de diferentes gêneros e estilos implicam diferentes formas de se jogar e, por conseguinte, de se relacionar com a narrativa apresentada. Uma boa conjugação das partes lúdica e narrativa de um game criam um mundo consistente que dá a oportunidade do jogador ter uma experiência nos games distinta daquela vivida em outros meios e mídias.

⁵ Redução escolhida para se referir ao game *Detroit: Become Human* neste trabalho

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **O jogo da investigação**: Abordagens metodológicas à análise de jogos. 2003.

DOMSCH, Sebastian. **Storyplaying**: Agency and Narrative in Video Games. **Berlin: De Gruyter**, 2013.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: Como o Computador Transforma Nossa Forma de Criar e Comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

MORAES, Roque. Análise de conteúdo. Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999. Disponível em:

<https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5314158/mod_folder/content/0/Moraes%20AN%C3%81LISE%20DE%20CONTE%C3%9ADO%201999.pdf>. Acesso em: 26 de março de 2025.

MURRAY, Janet. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. **São Paulo: Unesp**, 2003.

NAUGHTY DOG. **The Last of Us Part II**. [S. l.]: Sony Interactive Entertainment, 19 de junho de 2020. Jogo Eletrônico. Playstation 4.

QUANTIC DREAM. **Detroit: Become Human**. [S. l.]: Sony Interactive Entertainment, 25 de maio de 2018. Jogo Eletrônico. Playstation 4.

SUPERGIANT GAMES. **Hades**. [S. l.]: Supergiant Games, 17 de setembro de 2020. Jogo Eletrônico. Windows.