



Maria Júlia Limeira Vieira da Cunha

**Hogwarts Mystery: a convergência da obra literária para
um ciberespaço colaborativo, empático e emocional**

Trabalho realizado sob a orientação do
Professor Doutor João Alves de Sousa

março 2022



Maria Júlia Limeira Vieira da Cunha

**Hogwarts Mystery: a convergência da obra literária
para um ciberespaço colaborativo, empático e emocional**

Dissertação apresentada na Universidade Lusófona do Porto
Para obtenção do Grau de Mestre em Comunicação, Redes e Tecnologias
Dissertação defendida em provas públicas na Universidade Lusófona do Porto
No dia 04/03/2022, perante o júri seguinte:

Presidente: Professor Doutor Manuel Luís Bogalheiro Rocha Fernandes
(Professora Auxiliar da Universidade Lusófona do Porto)

Arguente: Professor Doutor Pedro Jorge Couto Cardoso
(Professor Auxiliar Convidado da Universidade de Aveiro)

Orientadora: Professor Doutor João Alves de Sousa
(Professor Auxiliar da Universidade Lusófona do Porto)

março 2022

É autorizada a reprodução integral desta dissertação, apenas para efeitos de investigação, mediante declaração escrita do interessado, que a tal se compromete.

Dedico esta dissertação a todos os fãs de Harry Potter que, assim como eu, fazem parte de um grande legado de herança literária e mágica.

Always.

Agradecimentos

Primeiro e sempre agradecer a Deus e a Meishu-Sama por ter tido a permissão de estudar, escrever e perseverar quando tudo parecia tão difícil, a gratidão e a fé são as minhas forças para continuar em frente. Depois à minha família, minha mãe que sempre é a minha maior fã em tudo o que faço, me apoia e está sempre ao meu lado. Aos meus irmãos, Igor e Gabi que assim como minha mãe, sempre vestem a camisa por mim e agora ao mais novo integrante da família, Bernardo, que tenho certeza que será um leitor assíduo da saga Harry Potter (meu orgulho). A Minha avó Maria Júlia por me ensinar a amar os livros e também a arte de ensinar, ao meu avô Jorge por sempre aplaudir tudo o que faço e ao meu Pai pela torcida de sempre. Aos meus amigos que são muito mais que amigos, são a família que ganhei, família portuguesa e brasileira, em especial a Cássia, Ribs, Débora, Dani Menezes e a Joana, que não só torceram por mim, mas me apoiam em todas as minhas decisões na vida (amo vocês). Aos meus chefes pela paciência, compreensão e disponibilidade quando precisei “escrever a dissertação”, ir à universidade, “fazer coisas do mestrado” ou qualquer outra demanda acadêmica e/ou pessoal, muito obrigada, meninos Teixeira. Ao Ministro António Carlos que desde a minha chegada a Portugal me “pegou no colo” e foi presente em tantos momentos da minha vida, inclusive neste, muito obrigada, Sensei querido. Ao meu orientador, professor João que foi sempre atencioso na orientação, eficaz e paciente, muita gratidão. E por fim e não menos importante, ao meu “namorado” Zé, que em absolutamente em todos os momentos esteve comigo e nunca me deixou desistir, até mesmo quando nem eu acreditava que conseguia, me deu forças, carinhos, chocolates e todo o apoio para realizar meus objetivos acadêmicos, profissionais e pessoais. Obrigada, meu amor por toda parceria de sempre. Te amo.

A todos, muito obrigada.

Hogwarts Mystery: A convergência da obra literária para um ciberespaço colaborativo, empático e emocional

Resumo

Desde 1997 que a saga Harry Potter ao fim do seu primeiro livro lançado conseguiu atrair fãs de todo o mundo e a partir daí várias formas de consumir os conteúdos criado pela escritora J. K. Rowling foram criadas, trazendo para a mídia e para a indústria de diversão um objeto de estudo abrangente nas suas múltiplas expressões dentro da cultura da convergência, participativa e coletiva.

Além dos livros e dos filmes, os fãs de Harry Potter puderam conhecer conteúdos interativos que os deixaram mais próximos da obra. Um exemplo dessa interatividade são os videogames criados para trazer ao utilizador uma vivência mais próxima da realidade vivida pelo bruxo protagonista da saga, seja nas suas aventuras ou na sua relação com outros personagens / jogadores, criando assim uma maior empatia entre o jogador e a obra.

Neste contexto, este estudo visa analisar o mais recente videogame disponível para telemóvel, o Hogwarts Mystery, acerca da cultura da convergência e da narrativa transmédia, trazendo o fã e o utilizador como fonte de criação e participação coletiva e representativa no videogame em um ciberespaço colaborativo, empático e emocional. Esta análise centrar-se-á em perceber quais são as estratégias usadas para potenciar uma participação ativa dos fãs dos livros e filmes neste jogo e nos resultados obtidos pelas mesmas.

Palavras-Chave: Videogame, Hogwarts Mystery, Cultura da convergência, ciberespaço colaborativo

Abstract

Since 1997, the Harry Potter saga, at the end of its first book, managed to attract fans from all over the world and from then on, several ways to consume the content created by the writer JK Rowling were created, bringing to the media and the entertainment industry a object of comprehensive study in its multiple expressions within a participatory and collective culture of convergence.

In addition to the books and films, Harry Potter fans were able to discover interactive content that brought them closer to the original work. An example of this interactivity are the video games created to bring the user a closer experience of the reality lived by the wizard protagonist of the saga, whether in his adventures or in his relationship with other characters / players, thus creating greater empathy between the player and the original content. In this context, this study aims to analyze the latest video game available for mobile phones, Hogwarts Mystery, reflecting about the culture of convergence and transmedia storytelling, bringing the fan and the user as a source of collective and representative creation and participation in the video game in na empathetic and emotional collaborative cyberspace. This analysis will focus on understanding what are the strategies used to enhance an active participation of fans of books and movies in this game and on the results obtained by those strategies.

Keyword: Video Game, Hogwarts Mystery, Culture of Convergence, Collaborative Cyberspace

Índice Geral

Agradecimentos	iii
Resumo	iv
Abstract.....	v
Introdução	10

Capítulo I

1. A evolução estética e tecnológica dos videojogos	12
1.1 A criação e a evolução dos videojogos	14
1.2 O surgimento das consolas e seus respectivos progressos	17
1.3 A migração dos videojogos das consolas para os telemóveis: uma nova realidade de entretenimento interativo.....	21

Capítulo II

2. O videojogo no formato RPG	25
2.1 Breve contexto sobre o formato da construção narrativa do RPG	27
2.2 A interatividade no RPG.....	28
2.3 Evolução do formato RPG: do clássico ao digital	29

Capítulo III

3. A saga Harry Potter e as suas expansões	31
3.1 Compreendendo a cultura e origem dos fãs	33
3.2 A convergência da obra	34
3.3 O início da aproximação e interatividade da obra com os fãs: o <i>Pottermore</i>	36

Capítulo IV

4. Hogwarts Mystery: o videogame além da experiência do livro e do filme	40
4.1 Narrativa literária e narrativa cinematográfica x narrativa interativa.....	44
4.2 A narrativa interativa como experiência empática e emocional	48
4.2.1 A empatia do leitor de Harry Potter como potencial utilizador do Jogo.....	49
4.3 A cultura da convergência a partir da narrativa transmídia.....	54
4.3.1 A cultura participativa dos fãs no ciberespaço colaborativo.....	55
4.4 Sistematização e análise das estratégias usadas.....	58

Capítulo V

5. Considerações finais	67
-------------------------------	----

Referências bibliográficas	70
---	-----------

Índice de figuras e tabelas

Figura 1. Filme “E. T. O extraterrestre”	p. 10
Figura 2. Videojogo E. T. Atari 2600.....	p.10
Figura 3. Videojogo Tennis for two (1958)	p. 12
Figura 4. Videojogo Odyssey 100 (1972)	p.15
Figura 5. Playstation 1 (1994)	p. 16
Figura 6. Playstatio 5 (2020)	p. 16
Figura 7. Snake – aparelho Nokia 6610 (1997)	p. 19
Figura 8. App store.....	p. 20
Figura 9. Play Store.....	p. 20
Figura 10. Dungeons and Dragons, primeiro jogo no formato RPG (1997)	p.22
Figura 11. Primeiro livro lançado da saga Harry Potter (1997)	p.28
Figura 12. Primeiro filme lançado da saga Harry Potter (2001)	p.29
Figura 13. Descubra o seu patrono no site Pottermore.....	p.34
Figura 14. Jogo interativo no site Pottermore: “preparar uma porção”	p.34
Figura 15. Resultado Taça das Casas no site Pottermore.....	p.35
Figura 16. Cenário do Beco Diagonal: Hogwarts Mystery.....	p.38
Figura 17. Personagens Lucius e Draco Malfoy em Hogwarts Mystery.....	p.39
Figura 18. Personagens Lucius e Draco Malfoy no filme: Harry Potter e a câmara dos segredos.....	p.39
Figura 19. Personagem: Professora McGonagall em Hogwarts Mystery.....	p.39
Figura 20. Personagens Professora McGonagall no filme: Harry Potter e a pedra filosofal.....	p.39
Figura 21. Plataforma Android.....	p.40
Figura 22. Plataforma IOS.....	p. 40
Figura 23. Cenário do salão princial em Hogwarts Mystery.....	p.42
Figura 24. Cenário do salão principal no filme: Harry Potter e a pedra filosofal....	p.42
Figura 25. Seleção da casa em Hogwarts Mystery.....	p.43
Figura 26. Seleção da casa no filme: Harry Potter e a pedra filosofal.....	p. 43
Figura 27. Interação participativa I – Hogwarts Mystery.....	p. 44
Figura 28. Interação participativa II – Hogwarts Mystery.....	p.44
Figura 29. Etapas iniciais de provas e desafios do videojogo no primeiro ano da escola.....	p.48

Figura 30. Tomada de decisão pelo avatar principal acerca de valores emocionais e éticos.....	p.49
Figura 31. Concurso interativo – Hogwarts Mystery (divulgado na plataforma do videojogo).	p. 53
Figura 32. Concurso interativo (divulgado nas redes sociais)	p. 53
Figura 33. Clube do duelo – Plataforma Multiplayer Hogwarts Mystery.....	p.54
Figura 34. Representação gráfica de <i>fanfiction</i> no Instagram oficial.....	p.56
Figura 35. Divulgação dos finalistas do concurso de design.....	p.57
Figura 36. Primeira finalista – peça original e peça adaptada.....	p. 57
Figura 37. Segundo finalista – peça original e peça adaptada.....	p. 57
Figura 38. Terceiro finalista – peça original e peça adaptada.....	p.57
Figura 39. Conteúdos colaborativos a partir da hashtag I.....	p.58
Figura 40. Conteúdos colaborativos a partir da hashtag II.....	p.58
Figura 41. Evento multijogador dentro do videojogo: Clube de duelos.....	p. 63
Figura 42. Estratégia de jogo no evento multijogador como ação interativa.....	p. 63
Figura 43. Score de pontos por feitiços no evento multijogador.....	p. 64
 Tabela 1: Esquema estrutural resultante da estratégia de estudo utilizada.....	p.65

Introdução

A saga Harry Potter teve o seu primeiro livro publicado em 26 de junho de 1997 e desde então, lançou-se uma febre mundial acerca do universo do bruxo mais conhecido do mundo. A partir das histórias dos livros, outros tipos de conteúdos foram criados para expandir este universo além da imaginação dos leitores, tais como filmes, sites de entretenimento, parques de diversão e videojogos.

A cultura da convergência se mostra bastante presente neste universo expandido, como forma de eternizar toda a obra criada pela autora, o que beneficia tanto os consumidores quanto a própria indústria de criação. O mais recente trabalho criado para os *potterhead* (nome dado aos fãs das aventuras do Harry Potter) foi o videojogo para telemóvel, no género RPG, *Hogwarts Mystery*, onde o jogador consegue criar o seu próprio avatar para iniciar sua vida académica na escola de magia e bruxaria de Londres, Hogwarts, a mesma que estudou o Harry Potter, o protagonista do livro.

Além de todo o design, personagens, interações e desafios criados no jogo, baseados na narrativa do livro, a aplicação ainda conta com uma grande presença interativa nas redes sociais, o que mantém o público bastante ligado e conectado em todos os acontecimentos, desafios e novidades que estão por vir.

Com base no estudo acerca da narrativa transmédia, cultura da convergência e cultura participativa na perspectiva do autor Henry Jenkins, temos como objeto de investigação o estudo de caso do videojogo *Hogwarts Mystery*. Este trabalho visa compreender a criação de conteúdos acessórios a partir de uma obra literária original, para interação e eternização de um determinado público de fãs, sem perder o contexto no qual está inserido. Pretende-se demonstrar a relevância das emoções proporcionadas pelas experiências interativas do videojogo e da participação de um espaço colaborativo entre os jogadores.

Como forma de adaptação para novos meios de consumir cultura e sem tornar a mesma redundante e taxativa, essa pesquisa irá ainda apresentar a importância da inteligência coletiva no ciberespaço para representação e acessibilidade de transcrição de conteúdos, partindo dos conceitos de cibercultura, do autor Pierre Lévy. Por outro lado, pretende-se entender também a importância de manter a interação social dos participantes, despertando assim uma nova comunidade de consumidores-jogadores.

A partir do exposto, o percurso de estudo deste tema inicia-se com uma contextualização do estado da arte acerca da evolução e convergência da estética cinematográfica baseada na criação tecnológica, temática e gráfica dos videojogos. Faz-se necessário compreender tal evolução, não apenas englobando a narrativa mediática, mas também os progressos a nível da interatividade com o jogador e seus respetivos avanços, acompanhando as necessidades e demandas do mercado.

Acerca da jogabilidade, interatividade e participação dos jogadores, a segunda etapa deste estudo engloba a explanação do género de videojogo chamado *Role Playing Game* (RPG), onde o mesmo apresenta as primeiras manifestações da cultura de convergência de obras literárias para o videojogo e também representa uma interatividade participativa muito ativa dos jogadores com o contexto da narrativa proposta pelo enredo, deixando nas mãos dos jogadores a possibilidade de decisão. Inicia-se assim um modelo de participação interativa dos videojogos.

Dessa forma, adentro no universo literário do Harry Potter, com as suas expansões e desmembramentos mediáticos, contextualizando não só a interatividade e participação ativa dos fãs com a obras, mas apresentando conteúdos criativos que marcam abordagens alternativas de narratividade, interatividade e participação. Chega-se assim ao estudo de caso de Hogwarts Mystery, um videojogo para telemóvel em formato de RPG baseada na história literária da saga Harry Potter.

A metodologia seguida neste projeto de investigação prende-se com a identificação das estratégias que levam a respostas emocionais dos jogadores dentro do universo criado para o videojogo Hogwarts Mystery, conferindo-lhe uma maior sensação de imersão e também uma maior empatia / identificação com a obra no âmbito emocional e representativo.

Os resultados das opções de game design e da forma como expandem a ligação dos seus jogadores à narrativa e estética destes livros e filmes são analisados com vista a perceber a aceitação dos usuários quanto à migração da convergência da literatura e cinema para o jogo e o telemóvel, comparando assim a narrativa e o modelo estético dos diferentes formatos. Por fim, analisa-se a participação, aceitação e interatividade dos fãs a partir da rede social oficial do videojogo, o Instagram, em mais uma obra criada a partir da convergência dos livros, baseados nas participações no ciberespaço colaborativo, criado dentro e fora do videojogo e na continuidade da sua utilização por meio de feedbacks das redes sociais e da realização de eventos interativos.

Consideramos este estudo pertinente e relevante não só pela importância desta franquia na cultura de entretenimento das últimas décadas, mas também pela identificação de estratégias adotadas no desenvolvimento deste videogame que poderão ser analisadas e adaptadas como boas-práticas na criação de conteúdos de convergência de obras literárias em ciberespaços colaborativos, empáticos e emocionais.

Capítulo I

1. A evolução estética e tecnológica dos videojogos acerca das obras cinematográficas para uma realidade interativa

Para se fazer entender a origem, a evolução gráfica e tecnológica desde os primeiros dispositivos e protótipos até os jogos de computador, consola e telemóvel, e o processo de criação dos videojogos como uma nova forma de produção artística, é necessário explorar suas diversas vertentes, em especial a evolução gráfica acerca do cinema até chegar a tela do videojogo. Os videojogos assentam num conjunto distinto e variado de linguagens gráficas e narrativas e inspirações temáticas. A ligação ao mundo do cinema está presente desde longa data seja com a clássica (e infame) adaptação do filme ET a jogo, até experiências jogáveis cada vez mais cinematográficas em mundos 3D. Zagalo (2013) referencia os videojogos como fruto de uma tecnologia criada a partir do âmbito da produção cultural humana que servem de exteriorização da expressividade e criatividade da mesma. O desenvolvimento tecnológico e comportamental dos videojogos encontra uma constante comparação com a evolução cinematográfica, porém para perceber a fundamentação dessa constante comparação, é preciso compreender o surgimento e a emancipação do próprio cinema (Zagalo, 2013a).

Considerando que o cinema é uma arte de fusão primeiramente entre o teatro e a fotografia, e em seguida pela literatura, arquitetura, pintura e música, originando assim a primeira arte de linguagem multimédia, os videojogos também se caracterizam por essa migração e reprodução humana acerca de uma nova capacidade expressiva (Zagalo, 2013). Soares et al. (2019) exemplifica a experiência estética na evolução dos videojogos diretamente relacionada com a expressão pessoal e projetual dos objetos artístico-culturais que os são inseridos na arte inicial, denominando assim “arte de conceito”, sendo então um importante vetor da evolução e da estética do videojogo. Entretanto, vale destacar também a “experiência estética” citada pelo autor, que está ligada pela execução da arte de conceito em sua mente poética que pensa e idealiza a partir da base projetada para que seja produzida assim uma obra completa, dialogando sob a ótica do observador e utilizador.

A partir dos conceitos citados acima, observa-se a criação de um sentido de contexto artístico e cultural acerca do desenvolvimento dos videojogos, que pode ser representado por uma reprodução e convergência da considerada sétima arte do mundo: o cinema.

Também correlacionado com a arte de conceito, ou seja, a atividade do desenhar a estética expressiva do audiovisual, está diretamente ligada com a expressão pessoal projetada nos objetos artístico-culturais que são inseridos nos videogames (Soares et al., 2019).

Desde o seu surgimento que os videogames se comunicam esteticamente com o cinema e ao aproximar suas respectivas obras, é possível encontrar diversas semelhanças, destacando-se a sempre presença de um personagem – protagonista que vivencia uma experiência linear no aspecto narrativo do jogo (Nunes, 2017). Ao longo do tempo vários títulos foram adaptados para a experiência interativa, entre eles pode-se destacar como exemplo dessa convergência o filme “E.T O extraterrestre”, produzido e dirigido por *Steven Spielberg* e lançado pela *Universal Pictures* em 1982, que teve sua narrativa adaptada para o videogame do console *Atari 2600*, representados assim pelas figuras 1 e 2.



Figura 1 – Filme “E. T. O extraterrestre”

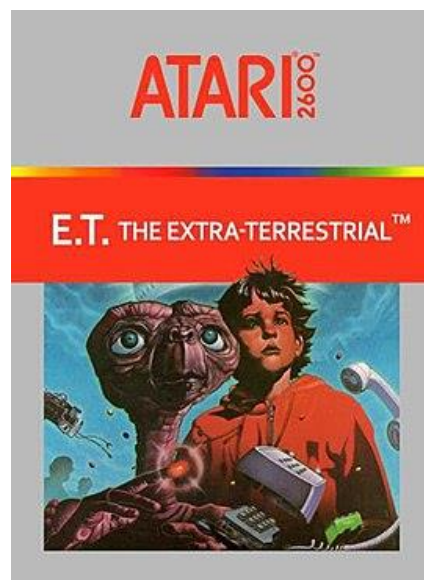


Figura 2 – Videogame E. T. Atari 2600

A experiência do videogame foi desenvolvida e publicada pela empresa *Atari* no mesmo ano de lançamento do filme e teve seu design desenvolvido por *Howard Scott Warshaw*. O objetivo do jogo era, a partir de vários cenários e etapas, guiar o E.T para coletar três peças do telefone que é utilizado por ele no filme e assim poder se comunicar com o seu planeta de origem, estando similar aos acontecimentos da própria narrativa feita no cinema. É importante destacar algumas semelhanças encontradas no videogame com o filme, entre elas o objetivo do personagem (voltar ao planeta de origem); os meios para alcançar os objetivos (usar o telefone) e os obstáculos encontrados no jogo (os

agentes do governo que o tentam capturar); fazendo deste um exemplo prático no quesito da convergência narrativa da obra cinematográfica (Nunes, 2017).

No âmbito da arte de entretenimento, o videogame, assim como o cinema, contém todas as ferramentas visuais de performance ficcional e emocional, a atrair seus espectadores / jogadores, por isso torna-se fundamental entender também a diferença em que as características comportamentais das vertentes se destacam.

A começar pela interatividades dentro das plataformas de videogames, que é o ponto-chave de separação do cinema, sendo assim uma Media Interativa (Zagalo, 2005). O mesmo autor também explica que, diferente do cinema, em que o autor da obra “mostra” em vídeos e roteiros o que tem para dizer, nos videogames o autor nem conta e nem mostra, ele interage com o recetor e o leva a “fazer” parte do processo de condução da narrativa, onde só se consegue obter respostas acerca do contexto, participando ativamente e tomando decisões dentro do jogo.

A expressão narrativa que fundamenta as histórias de alguns videogames, a cada “etapa” por quem a joga, vai se desmembrando juntamente com as interações feitas pelo jogador.

1.1 A criação e a evolução dos videogames

Na atual literatura acerca da criação e do desenvolvimento dos videogames, não é possível definir ao certo quem foi o seu precursor, visto que a ideia inicial preconcebida de jogar já existia antes mesmo de chegar ao formato digital, pois o conceito de criar objetos lúdicos não surge necessariamente com a tecnologia digital e sim da extensão da atividade ludológica (Zagalo, 2013b). Entretanto, além da sua ligação óbvia com o cinema, ressalta-se ainda a forte ligação da criação operacionais das plataformas dos videogames oriundo da fusão da matemática, da eletrônica, da computação e da comunicação (Zagalo, 2013b) o qual iremos analisar neste tópico.

O surgimento da ideia de interatividade nos jogos surgiu em 1945 em esboços no papel pelo autor *Vannevar Bush*, no texto “*As We May Think*”, onde o autor inicia sua ideia do que passaria a ser reconhecido mais tarde como hipertexto, hipermídia e media interativa, originando assim o conceito de sistema interativo entre o homem e a máquina desde os videogames até os motores de busca (Zagalo, 2013b).

Apesar da relevante pesquisa sobre interatividade homem-máquina, a execução de tal teoria é o que marca o início dos protótipos de jogo. Em 1950 *Alan Turing* escreveu

o artigo “*Computing machinery and intelligence*” apresentando o chamado algoritmo de *Turing* com o objetivo de responder à questão: “podem as máquinas pensar?”, o que foi de extrema relevância na computação por iniciar o estudo da Inteligência Artificial (IA), ponto chave para o nascimento dos videogames (Zagalo, 2013b). Nesse aspecto, para que a experiência do utilizador se caracterize como uma atividade interativa reconhecida como um jogo, faz-se necessário reagir às ações que são comandadas por quem o joga, sendo ele um opositor virtual, fazendo assim a importância do sistema inteligente informático.

Em 1958 o físico *Willy Higinbotham* criou o videogame denominado *Tennis Programming*, conhecido também por *Tennis for Two* que, a nível operacional, era considerado um jogo simples por se assemelhar ao desporto do ténis, pode-se observar na figura 3 a primeira versão. O videogame era processado por um computador analógico, mas o âmbito lúdico era um objeto completamente novo, marcando assim o início de um novo conceito de experiência interativa (Batista et al., 2007).



Figura 3 – Videogame Tennis for two (1958)

Zagalo (2013b) afirma que a ideia do físico era proporcionar as pessoas uma experiência mais próxima com a interação da tecnologia nas exposições realizadas anualmente, organizadas pelo laboratório, que na sua origem, preocupava-se mais com a exposição de cartazes e máquinas, sem nenhum tipo de atividade que englobasse a participação ativa dos visitantes. Assim sendo, em 18 de outubro de 1958 foi oficializada a apresentação de *Tennis for Two* resultando em criação de filas com centenas de pessoas que queriam experimentar essa nova experiência, originando assim uma semente para uma nova arte (Zagalo, 2013b).

Entre os anos de 1959 e 1961 inicia-se uma exploração acerca de criação de videojogos no computador TX-0, feita por uma equipa de investigadores do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT): *Wayne Witanen, J. Martin Graetz e Stephen R. Russel*. Entretanto, em 1961 ao chegar a primeira máquina PDP-1 nos laboratórios da universidade é marca-se um grande avanço nas pesquisas sobre os videojogos e a equipa decide traçar objetivos de desenvolvimento da potência do novo PDP-1 criando assim uma nova aplicação informática (Zagalo, 2013b). A partir de então, além das pesquisas e experiências de novos conceitos e criações acerca da interatividade, levando o utilizador a jogar de forma lúdica e tecnológica, uma nova gama de videojogos são desenvolvidos para este fim (Sousa, 2016).

Em 1962 surge o videojogo *Spacewar*, originado por um conjunto de elementos culturais e do impulso tecnológico exploratório acerca da forma de interação do jogador. A narrativa era composta por um tema de guerra espacial, estando o jogador no controle de uma nave que enfrentava obstáculos inimigos. O videojogo foi programado em *Assembly* (demoninada assim por se tratar de uma programação de baixo nível) e executada por um computador DEC – PDP 1 (Batista et al., 2007). A partir do grande e relevante marco histórico e técnico da interação inteligente da máquina com o jogador, o aparecimento do *multiplay* também cria na indústria do videojogo margens para projetos mais ambiciosos.

Levando em consideração a evolução tecnologia, os primeiros videojogos aparentam ser simples relativamente aos videojogos atuais, mas deve-se levar em consideração que cada um em sua época, teve a sua relevância para o desenvolvimento individual ou coletiva para o resultado de grandes conquistas tecnológicas (Sousa, 2016).

Anteriormente no âmbito das classificações dos jogos eram divididos em duas vertentes: os jogos *monoplayers* e os *multiplayers*. Os *monoplayers* são definidos quando se envolvem apenas um jogador e na maioria das vezes o oponente é representado por uma máquina com IA. Já os *multiplayers* envolve dois ou mais jogadores interagindo entre si em um mundo real ou virtual, acessível e partilhado por todos (Moreira, 2011).

Zagalo (2013b) referencia a relevância do início de uma nova conjuntura cultural e literária partida das componentes estéticas do videojogo, pois *J. Martin Graetz* assume a grande influência do desenho gráfico de *Spacewar* na obra de ficção científica *Skylark of Space* (1946) de *Edward E. Smith*, publicada pela *Amazing Stories*. Dessa maneira nota-se o início de uma convergência de obras culturais para as programações de interatividades e forte influência de design para os videojogos.

Após 20 anos da experiência do *Spacewar*, marca-se um outro estágio na indústria dos games, a marca *Magnavox Odyssey* da *Sanders* cria um conceito de máquina de jogos para o lar, baseado no protótipo do engenheiro *Raph Bauer*, capaz de rodar vários videojogos por meio da TV, transformando assim a primeira geração de consoles. Nessa mesma altura surge também a *Atari*, primeira empresa comercial de produção de videojogos para salão, também conhecidos como fliperamas, lançando o jogo *Pong*, pensado e desenhado priorizando a experiência do jogador (Zagalo, 2013b).

1.2 O surgimento das consolas e seus respectivos progressos

A partir desse avanço dentro do mercado de videojogos, inicia-se o surgimento de novas empresas e protótipos de consolas interativos para os jogadores. A consola é o próprio aparelho do videojogo desenvolvido para o uso doméstico que pode ser conectada na televisão para assim ser exibido um determinado jogo. Na evolução tecnológica das consolas, o armazenamento pode ser feito por meio de cartuchos ou CD- DVD ROM, permitindo assim a ampla gama de possibilidades dos jogadores interagir entre os jogos (Batista et al., 2007) sendo que atualmente os media totalmente digitais estão cada vez mais presentes neste mercado.

Em 1972 é lançado a primeira consola da história por *Raph Bauer*, o *Odyssey 100* (apresentado na figura 4), compatível apenas com as televisões da empresa *Magnavox*, composto por doze jogos disponíveis para que o usuário escolhesse qual queria jogar. Na época o mesmo foi considerado de baixa resolução por não conseguir exibir com clareza os componentes, personagens e o enredo do jogo, além de sons com ruídos (Batista et al., 2007). Em 1976 surge a primeira consola a ser considerado programável, por não ter mais a necessidade de operações complexas ao trocar de jogo, bastava trocar o cartucho, assim chamado de *FairChild Channel F* (Batista et al., 2007).



Figura 4 – Videojogo Odissey 100 (1972 – primeira consola da história)

No ano de 1977 a *Warner* lançou a consola *Atari 2600*, que obteve o índice de venda de 25 milhões de unidade em cinco anos, tornando-se assim um dos maiores sucessos na indústria do entretenimento eletrónico e fazendo da *Atari* dominante no mercado de videojogos entre os anos 70 e 80. Entretanto em 1978 a *Magnovox* lançou o *Odyssey 2*, inferior ao *Atari 2600* por ter um processador mais lento e poucos jogos disponíveis e logo em seguida é lançado também pelo *Magnovox* o *Voice Module*, permitindo a sintetização da voz no jogo, também o início de um avanço dos recursos lúdicos (Batista et al., 2007).

Após uma grande crise na área de criação e comercialização dos videojogos em 1984, no ano seguinte, em 1983 é lançado no Japão a consola *Famicon* (*Family Computer*) pela *Nintendo*, chegando nos Estados Unidos com o nome de *Nintendo Entertainment System* (*NES*), vendendo 2,5 bilhões de unidades.

Esse lançamento foi o responsável não só pela forte recuperação do mercado de videojogos, mas também pelo início de uma melhoria gráfica na produção dos mesmos. Os ruídos se transformaram em músicas, as formas gráficas que representavam personagens, cenários e elementos, tornaram-se reais, ganhando assim uma nova definição e forma, transformando a forma de criação e elaboração de conteúdos digitais multimédia interativa (Batista et al., 2007). Mais a frente, o *Nintendo* de 8 bits dominou cerca de 80% do mercado na época superando assim a *Atari* e apesar do *NES* ser uma das consolas de maior sucesso na história, encerra sua vida útil em 1995 (Batista et al., 2007).

Já em 1988 surge a quarta geração de consolas no mercado, produzido pela *Sega*, a primeira consola de 16 bits: o *Mega Drive*, também conhecido nos Estados Unidos como *Sega Genesis*. O seu processamento era considerado bastante superior às demais

consolas, pois era equipado com o processador *Motorola 68000*. Na altura ficou conhecido como o melhor e mais poderoso videojogo da época por ter um som mais realista e definido e uma imagem gráfica superior aos demais concorrentes, sendo possível a criação de personagens mais distintos e a exploração de histórias mais envolventes nas narrativas, isso tudo a grande velocidade no processamento gráfico que rodava a 7,67 Mhz (Batista et al., 2007).

Segundo Batista et al (2007), o mais relevante marco acerca da computação gráfica e evolutiva no design de jogos digitais foi já na quinta geração de consolas, em 1994 no Japão, com o lançamento do *Playstation* da *Sony*, vendendo cerca de 1 milhão de unidades no verão japonês e no ano seguinte, vendendo mais de 100 mil unidades no primeiro final de semana de vendas nos Estados Unidos da América. Nas figuras 5 e 6 pode-se observar a evolução das consolas da Sony em 28 anos, representados pela primeira e quinta versão, respetivamente.



Figura 5 – Playstation 1 (1994)



Figura 6 – Playstation 5 (2020)

O lançamento foi oficialmente o primeiro no mercado a divulgar a media CD, entretanto destaca-se pela excelente qualidade gráfica suportada em formato 3D que facilita a jogabilidade impressionando assim os jogadores e o mundo, sendo um dos maiores casos de sucesso desta indústria. Um exemplo pertinente é o videogame *Final Fantasy VII*, desenvolvido exclusivamente para esta consola elevando consideravelmente os níveis visuais, operacionais e gráficos na era *Playstation*. (Batista et al., 2007).

Em 1996 é lançado o *Nintendo 64*, destacando-se pelo processador gráfico que possibilitou a alta qualidade do videogame com um processamento de 32 bits, além de um avançado processador de áudio possibilitando uma excelente qualidade da execução da trilha sonora, ficando assim com a sua narrativa mais imersiva realista do que a concorrência (Batista et al., 2007).

Em seguida, a sexta geração de consolas em 1998 veio a lançar pela *Sega*, o *Dreamcast*, o primeiro a portar um modem embutido o qual dava acesso à internet permitindo o jogo online.

Em março de 2000 é lançado no Japão o *Playstation 2*, adotando a tecnologia de DVD a ser rodado no mesmo processador, permitindo assim que a tecnologia dos vídeos digitais mantenham com a mesma qualidade do original, usando programas específicos de conversões, além de tocar músicas em formato MP3, revolucionando assim, mais uma vez o mercado gráfico e realista dos videogames (Batista et al., 2007).

Em novembro do mesmo ano a *Microsoft* assume a entrada no mercado das consolas, estreando o *XBOX*, utilizando a tecnologia *DirectX*, definida por uma coleção de *APIs*, executando tarefas relacionadas a programação de jogos para o sistema operacional *Microsoft Windows*, padronizando a comunicação entre *software* e *hardware* e também foi criada a primeira rede online interativa de jogos, a *XBOX LIVE* (Batista et al., 2007).

Já em 2006 a *Nintendo* lançou o *Wii*, mais uma vez a revolucionar a experiência do utilizador acerca do videogame e da forma de jogar. A partir do sensor embutido por meio *infravermelhos*, a consola consegue ter um cursor virtual com base num ponteiro e os comandos possuem ainda acelerómetros que permitem captar os movimentos que o jogador faz ao movê-lo, além de contar com um sistema de vibração e um pequeno auto-falante que emite sons pelo comando além da TV, tornando a imersividade do jogo extremamente diferente dos demais jogos já existentes na altura (Batista et al., 2007).

A partir da evolução cronológica dos consoles e seus respectivos avanços gráficos e interativos, uma nova indústria de jogos começa a se desenvolver para atender as

necessidades dos jogadores na vida cotidiana fora de casa e sem ter a necessidade de conexão direta com a televisão. O segmento de mercado de consolas portáteis de videojogos, dominado sobretudo pelos produtos da Nintendo como o Gameboy e Nintendo DS é extremamente relevante. A Sony Playstation, outra das empresas de mais destaque na indústria dos videojogos não conseguiu, porém, obter o mesmo nível sucesso neste segmento, fosse pela concorrência feroz dos produtos da Nintendo e da sua experiência com este público-alvo, fosse pelo surgimento de outros dispositivos, multifacetados, que permitiam jogar em mobilidade. Assim sendo, o mercado de videojogo adentra nas aplicações dos telemóveis e inicia-se a era dos jogos desenvolvidos para o *mobile*.

1.3 A migração dos videojogos das consolas para os telemóveis: uma nova realidade de entretenimento interativa

A pensar na interação e na nova forma de utilização dos videojogos para sociedade, além do crescente fácil acesso a aquisição do telemóvel, o mercado de jogo adaptou seu conceito e alinou-se cada vez mais a essa realidade. Na atual indústria, o acesso a jogos (Apps) num smartphone a baixo custo, ou até mesmo a custo zero, possibilita uma oportunidade de entretenimento e interatividade aos usuários através de redes de conexão wireless, tornando-se um segmento o tornando assim demasiados fortes na indústria de consumo (Moreira, 2011).

A definição de Jogos Online Massivamente Multiusuário (MMOG), também referenciado por jogos *multiplay*, passou por um processo de forte adaptação até chegar a um novo cenário de mercado conhecido por Jogos Online Massivamente Multiusuário para Dispositivos Móveis (MMMOG – *Mobile Massive Multiplayer Online Games*) que, por sua vez ainda apresenta uma estrutura limitada e rígida quando comparado aos Jogos Massivos Ubíquos (MMUG – *Massively Multiplayer Ubiquitous Games*) (Moreira, 2011). Além de permitir a interação entre os usuários, os MMUG possibilitam jogar conectado a uma rede as-hoc e disputar partidas desconectados ao servidor principal além também da possibilidade de conexão do jogo a partir de um ponto de acesso wi-fi. A funcionalidade do *Global Positioning System* (GPS) disponíveis nos aparelhos facilitam a capacidade funcional dos videojogos desenvolvidos para o *mobile*, abrindo ainda mais as portas para a interatividade entre os jogadores.

Face à nova e crescente realidade do mercado, a indústria dos jogos digitais já preconizava seus protótipos nos anos de 1970 com a criação do jogo *Snake*, também conhecido pelo “jogo da cobrinha”, presente na figura 7, obtendo o sucesso na versão desenvolvida para o aparelho Nokia 6610 em 1997 presente em mais de 350 milhões de telemóveis¹.

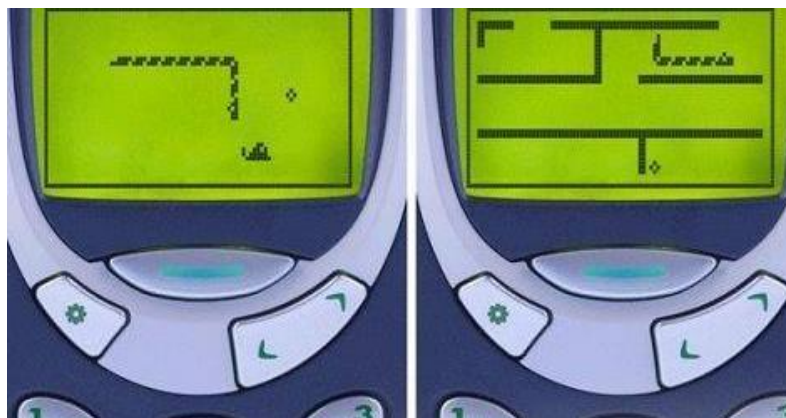


Figura 7 – Snake – aparelho Nokia 6610 (1997)

Apesar das tecnologias voltadas para os aparelhos de telefones portáteis não serem tão evoluídas quanto os consoles já desenvolvidos, o sucesso de poder jogar a partir de um dispositivo móvel causou um grande interesse no crescimento comercial e de desenvolvimento deste mercado. Dessa forma, em 2002 a empresa *Java* e *BREW* iniciou a convergência de jogos clássicos para o mobile, tal como o *Space Invader*².

Essa forte e crescente aposta no “novo mercado” se desenvolve em tempo recorde comparado a evolução dos consoles, pois em 2003 já é possível ter acesso aos telemóveis com telas em cores e no ano seguinte (2004), surge o jogo de corrida *The Fast and The Furious*, baseado no filme *Velozes e Furiosos*³, o que preconiza a parte gráfica de desenvolvimento do videojogo acerca da estética cinematográfica.

A primeira *App* de videojogos voltadas para o telemóvel surge em 2005: a *Pokerrroom*, um jogo de *poker* que tinha funções básicas na experiência do jogador, entretanto o desenvolvimento dessa aplicação representa a chegada de mais um segmento

¹ <https://www.fabricadejogos.net/posts/historia-dos-games-uma-breve-historia-dos-jogos-para-mobile/>

² <https://www.fabricadejogos.net/posts/historia-dos-games-uma-breve-historia-dos-jogos-para-mobile/>

³ <https://www.webdesigndegreecenter.org/mobile-gaming/>

de mercado para o mobile, as Apps. Para fazer jus à demanda dos consumidores, os dois principais sistemas operacionais dos telemóveis (*IOS* e *Android*) tiveram que inovar suas funcionalidades e disponibilizar assim uma nova plataforma de interação e em 2008 a *Apple* lança sua *App Store* com o sistema *IOS*, representado pela Figura 8, marcando rapidamente 10 milhões de downloads de jogos, saindo à frente neste mercado e apenas em 2012 é lançado nos aparelhos com o sistema operacional *Android* a *Google Play*, hoje conhecida como *Play Store*⁴, representado pela Figura 9.



Figura 8 – App Store



Figura 9 – Play Store

Apesar do lançamento das novas *Apps* os aparelhos precisaram passar também por mudanças na sua tecnologia para o melhoramento da utilização dos jogadores, como por exemplo o surgimento da tela *touchscreen* que possibilitava a interação tátil do utilizador com o videojogo. Com o aparecimento da função *touch*, o jogo *Angry Birds* da companhia finlandesa *Rovio*, foi um grande divisor de águas para a indústria, representado

⁴ <https://tecnoblog.net/93239/google-play-apps-musicas-livros/>

graficamente por um estilingue e uma nova proposta física de interatividade, fazendo dele rapidamente um sucesso global, marcando um número de 15 bilhões de downloads⁵.

Após o lançamento e o sucesso do videogame original, várias versões foram adaptadas a partir da convergência da obra em si, desde uma nova versão e adaptação a filmes clássicos, como *Star Wars*, até uma sequência de narrativa cinematográfica em Hollywood, o que originou o primeiro filme de animação digital baseado em um jogo de telemóvel, o *The Angry Birds Movie* (2016).

Dessa forma, vários outros videogames começaram a aparecer no mobile, inovando a tecnologia e a interatividade cada vez mais acentuada com a participação dos jogadores. Em 2016 é lançado pela *Niantic Inc.* e a *Nintendo* o fenómeno mundial *Pokémon Go*, um jogo de realidade aumentada voltado para smartphone com o uso de GPS e utilizando também a câmara do dispositivo para permitir ao jogador capturar, batalhar e treinar criaturas virtuais chamadas de *Pokémon*, com a narrativa idêntica a série de anime japonês da franquia *Pokémon*⁶.

Observa-se assim que tanto no âmbito digital, gráfico e tecnológico, os avanços em tecnologia 3D e em realidade aumentada são cada vez mais representados nos dispositivos móveis. Também é relevante destacar que essa crescente busca do mercado em tornar o videogame cada vez mais atraente a quem o joga é oriunda da forte interatividade representada em todo o processo de construção do mesmo, abrangendo o sentido de entretenimento e desafiando o jogador, gerando assim uma emoção interativa no enredo e na socialização das etapas propostas na narrativa (Moreira, 2011).

⁵ <https://www.fabricadejogos.net/posts/historia-dos-games-uma-breve-historia-dos-jogos-para-mobile/>

⁶ <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/07/17/its-not-just-you-pokemon-go-tracking-has-been-badly-broken-for-days/?sh=6b86839c18f6>

Capítulo II

2. O videogame no formato RPG

A partir do conceito de narrativa interativa dos videogames, nasce o género *Role-Playing Games* (RPG), como um dos principais formatos de jogos participativos da atualidade. O primeiro jogo em RPG teve origem com o *Dungeons and Dragons* (chamado também de D&D) em 1977, ilustrado na figura 10, onde os autores realizaram uma transição dos *war games* (jogos de estratégia) para um jogo interativo, com ações feitas a partir dos jogadores e que a decisão final do enredo do jogo seria decidida de forma ativa pelo usuário (Ferreira & Souto, 2013).



Figura 10 – Dungeons and Dragons, primeiro jogo no formato RPG (1977)

O D&D foi feito inspirado no universo ficcional da Terra Média desenvolvido pelas obras literárias do autor *J. R. R. Tolkien* e a partir de então foi-se desenvolvendo diversos formatos a partir desse género, divididos em jogos digitais e não digitais. O lançamento foi além das expectativas chegando a ultrapassar um milhão de cópias vendidas em 1974 (Vasques, 2008).

A inspiração em obras literária para criação de narrativas para jogos de RPG foi crescendo a medida em que o primeiro lançamento de D&D aconteceu, em seguida, em 1975 foram lançados *Empire of the Petal Throne* e *Tunnels & Trolls*, além de *Em Garde* e *Boot Hill*. Dentre os lançamentos acima, vale destacar o *Tunnels & Trolls* (também chamado de T&T) que foi vendido como um livro-jogo com uma temática voltada para fantasia medieval já vista anteriormente do D&D e mesmo não sendo classificado como um jogo de RPG clássico, o livro-jogo ajudou a consolidar e divulgar o mercado dessa nova modalidade (Vasques, 2008).

Depois de apostar em temas literários medievais, aconteceu a primeira publicação do RPG de ficção científica em 1977, chamado *Traveller*, sendo o primeiro jogo a incluir um sistema de regras para o género, tais como viagens interestelares, comercio intergaláctico, combate entre naves, entre outras regras (Vasques, 2008). Vasques (2008) afirma que os jogos de RPG na década de 70 era muito mais conhecido entre os jogadores dos EUA e da Inglaterra e que foi em 1984 que surgiu o primeiro RPG Universal, o *Hero System*, baseado no livre *Champions* com temáticas de super-heróis. E foi em 1985 que surgiram os RPG realmente inovadores no âmbito das regras do jogo e da interatividade: o *Call of Cthulhu* e *Amber*, elaborando assim novas formas de fazer ações e incentivando o jogador a tomar decisões narrativas no jogo.

É necessário ressaltar que o sistema de regras foi expandida em 1988 por Steve Jackson a partir da criação do GURPS (*Generic Universal Role Playing System*) que apresentava assim um sistema de regras capaz de servir como base universal para que pudesse ser jogado em qualquer ambientação desejada pelo usuário, era um sistema genérico que podia maximizar ou minimizar o uso destas mesmas regras, segundo a escolha do grupo (Vasques, 2008).

À medida em que a popularização dos jogos ia aumentando e, em paralelo ao mesmo, a grande comercialização de computadores pessoais na década de 80, começaram a surgir alguns formatos de jogos em RPG eletrónico, entretanto ainda limitados, pois como tinham um formato pré-estabelecido pelo sistema operacional, consequentemente limitava a experiência do jogador que estava habituado na narrativa em RPG (Mastrocola, 2013).

2.1 Breve contexto sobre o formato da construção narrativa no RPG

Compreender a narrativa e o formato estrutural do jogo RPG é de fundamental importância para perceber sobre a interatividade do mesmo, pois a principal diferença entre este gênero e os demais é a possibilidade do jogador poder desempenhar um papel ativo, tanto na construção do universo do jogo quanto na narrativa (Melo, 2013).

As regras necessárias para o jogo são definidas nos livros de RPG, conhecidos como “módulos básicos”, não limitadas às regras em si, mas é onde se reúne as informações consideradas essenciais para o decorrer do jogo, tais como a geografia, história, economia do local, religião, descrição dos habitantes, e explicações sobre a interatividade, além de dicas para os narradores criarem as suas próprias histórias. Já os chamados “complementos” ou “suplementos” fazem parte de um anexo que fornecem novas possibilidades para o utilizador, como por exemplo, uma nova regra ou uma nova ambientação e por fim, as “edições” são algumas recriações feitas a partir das anteriores (Vasques, 2008).

Dessa forma, pode-se dividir os elementos fundamentais para a narrativa do jogo RPG em três: a ambientação, o sistema de regras e os personagens. A ambientação é referenciada pelo universo ficcional em que a narrativa se desenvolve, constituído pelo cenário em que os personagens irão atuar e geralmente é descrita no livro com a sua geografia e clima, mapas, histórias e cronologias e todas as informações de contexto relevantes que envolvam a história. Já o sistema de regras é caracterizado pela definição de regras e personagens dentro da ambientação apresentada pelo jogo. Dessa forma, delimita as suas respectivas características e determina os resultados de cada ação escolhida pelo jogador. E por fim, a identificação do personagem, que precisa necessariamente ter todas as suas características e habilidades descritas nas suas fichas, tais como defeitos, qualidades, talentos, aparências, atributos, etc. cada jogador pode controlar a ficha do personagem escolhido por ele (Vasques, 2008).

Nessa tríade, também é relevante referenciar o papel do narrador do jogo, que conduz todo o processo da linearidade da narrativa do RPG, pois ele tem a função de elaborar previamente em linhas gerais, uma aventura nova no universo escolhido pelos participantes.

2.2 A interatividade no RPG

Nos dias de hoje, quando se fala em interatividade logo associamos às novas tecnologias que permitem ao utilizador uma relação de uso personalizada para cada ação ou história que o mesmo vai encontrar no videojogo no ambiente em que é colocado. Apesar do conceito de interatividade ser bastante amplo na literatura, pois pode também partir do princípio social – humano e pessoal, iremos tratar nesse tópico no conceito de interatividade entre o utilizador / jogador e o computador ou dispositivo / videojogo no âmbito do RPG.

Melo (2003) explica que apesar do jogador premeditar que os videojogos estão em um ambiente interativo, é necessário compreender que não se trata de uma interatividade sem limites, sem barreiras e sem fronteiras, pois uma vez que a programação de idealização do jogo é configurada pelo game designer, passa a ser uma interação relativamente premeditada pelo programador, não existe uma participação criativa ilimitada para o jogador.

O conceito apresentado acima contradiz as regras básicas dos primeiros jogos de RPG lançados em meados da década de 70, onde o narrador tinha a liberdade de forma manual, interativa e criativa de contar a história e de direcionar o jogo para determinados fins, nem sempre com enredos pré-planeados ou esperado por todos. A narrativa no RPG assume uma participação coletiva entre os envolvidos através da interação de todos, entretanto os jogos sempre eram feitos na forma presencial, pois os diálogos aconteciam sempre ao vivo entre os jogadores e cada participante tinha o poder de decisão das atitudes de seus personagens.

Assim sendo, é importante destacar a significativa percepção de interatividade que diferencia o RPG dos demais formatos de jogo. O género desempenha um papel fundamental no que diz respeito às medias interativas, onde o jogador desempenha um papel ativo no desenvolver do jogo e de seu personagem, tornando-se ponto principal de narração e participante do enredo (Melo, 2013).

Após a chegada da internet os videojogos começaram a se readaptar ao novo mercado e também ao novo modelo de interação e assim não foi diferente para os produtores de RPG. A possibilidade de criar personagens e poder interagir de forma remota no mundo todo, em aventuras com narrativas sem fins pré-determinado, revolucionou o formato de jogar entre os participantes e surgiu assim um novo género: o *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG) (Mastrocola, 2013).

2.3 evolução do formato RPG: do clássico ao digital

O MMORPG é caracterizado por um jogo de computador e/ou videogame que permite milhares de jogadores de todo o mundo criarem personagens em um ambiente virtual dinâmico e interativo por meio da rede de conexão da internet, ou seja, permite ao usuário criar um avatar digital que irá interagir com outros avatares também digitais em um ambiente virtual (Mastrocola, 2013). Os mundos virtuais foram originados pelos antigos MUDs (*Multi-User Dungeons*) e os primeiros foram realizados na década de 70 e eram baseados em texto (Mastrocola, 2013).

Mastrocola (2013) explica que o ponto principal de diferenciação da possibilidade dos MMORPG são todos os atributos que os avatares dos jogadores conseguem registrar em tempo real pelo servidor web, tais como poderes, vidas, avanços nos desafios propostos, estatísticas e etc. podendo assim garantir a continuidade do jogo já iniciado e também após sair do jogo, ao voltar, pode encontrar tudo como o deixou.

Os formatos cronológicos do jogo de RPG foram avançando com o passar do tempo e adaptando-se a realidade de interação e de adesão as tecnologias de cada época. São caracterizados muitas vezes na literatura como subtipos de gêneros, entretendo Melo (2013) ressalta em uma visão mais global sete formatos, são eles:

- *Pen-and-paper/table-top*: considerados como forma original do gênero, iniciado com os D&D nos anos 70 onde cada jogador possui um personagem para interagir no ambiente ficcional, além do *Game Master* (ou narrador) que fica responsável pela narrativa no jogo.
- *Systemless*: É considerado na literatura como um subtipo do formato anterior, sendo ainda possível relacionar com um psicodrama, ou seja, dar-se muito mais atenção as emoções e personalidades dos personagens do que suas aptidões. A grande essência desse gênero é a interatividade entre o narrador e os personagens.
- *Live-Action Role-Playing*: Também conhecido como LARP, esse formato envolve um maior número de jogadores do que os anteriores e da ênfase a encenação dos jogadores ao executar atividades dos personagens. Ao contrário dos anteriores, no LARP usa-se as localizações geográficas reais com base no mundo ficcional.

- *Single Player Digital*: Nesse formato, apenas um jogador interage com uma plataforma digital, onde é reproduzido o ambiente de ficção e executa em tempo real as atividades que seriam geridas pelo *Game Master*. Nesse contexto, o *game designer* assume a construção da narrativa.
- *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*: Nesse formato é permitido que milhares de jogadores registrados dentro de uma plataforma digital consigam interagir entre si adentro de uma determinada narrativa no ambiente ficcional. O grande elevado número de jogadores é a principal diferença do formato anterior e também é caracterizado pela possibilidade de as áreas geográficas serem mais vastas tornando mais estreita a relação de interação e emoção temporal do jogador com o personagem.
- *Freeform*: É um subtipo do LARP, porém com mais ênfase na interação da personagem em um ambiente mais controlado.
- *Pervasivo*: Também uma extensão do LARP, é um jogo em formato digital que vai além do ecrã do computador podendo interagir até mesmo com quem não está a jogar a narrativa.

Nesse contexto de diferentes formatos de jogos e também no âmbito da interação, Gallowey (2013) co-relaciona o jogo como uma linha tênue entre o que vem a ser real e o que gira em torno de eventos reais, fugindo do cotidiano de quem o vive, sendo “importante fazer uma distinção entre jogos modelados em torno de eventos reais e aqueles que realmente afirmam ser uma extensão da luta da vida real (por meio de sessões de treinamento virtuais ou fantasias politicamente utópicas)”.

Dessa forma, observa-se que, a medida que o mercado do videogame vai evoluindo, o formato também acompanha essa evolução, surgindo assim várias vertentes que se adaptam as demandas do mercado e também a evolução tecnológica e interativa dos utilizadores, concebendo cada vez mais diversas formas de interação e narrativa, desde o jogo clássico de tabuleiro até o MMORPG adaptado para o telemóvel.

Capítulo III

3. A saga Harry Potter e as suas expansões

A cronologia da obra literária Harry Potter tem início no dia 26 de junho de 1997 quando a editora americana *Bloomsbury* lançou o primeiro livro: *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, da autora J. K. Rowling, representado na figura 11, e desde então tornou-se um grande fenómeno não só no âmbito da literatura, mas também em outros meios de entretenimento, como cinema, parques de diversão, videojogos, etc.

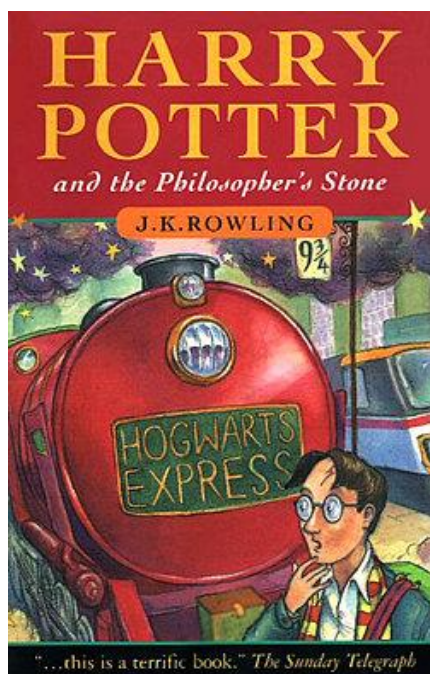


Figura 11 – Primeiro livro lançado da saga Harry Potter (1997)

Mais a frente, nos anos seguintes, a autora lançou mais seis livros da série, traduzidos para 62 idiomas, publicado e reeditados em diversos países, são eles respetivamente: *Harry Potter e a Câmara dos Segredos* (2000); *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* (2000); *Harry Potter e o Cálice de Fogo* (2000); *Harry Potter e a Ordem da Fénix* (2003); *Harry Potter e o Príncipe Misterioso* (2005) e por fim, *Harry Potter e os Talismãs da Morte* (2007). Todas as edições dos livros alcançaram recorde de vendas em todo o mundo, que segundo a Agência Reuters, obtiveram uma estimativa de 450 milhões de exemplares vendidos, em especial para crianças e adolescentes (Cristina & Silveira, 2012).

Além do grande sucesso das vendas dos livros, a conversão da literatura para o cinema também obteve grande marco entre o público consumidor desta obra. O primeiro filme lançado no dia 4 de novembro de 2001 com a narrativa do primeiro livro (Harry Potter e a Pedra Filosofal – figura 12) obteve no seu primeiro dia um recorde de US\$33,3 milhões, ultrapassando *Star Wars: The Phantom Menace* e no segundo dia de estreia chegou aos US\$33,5 milhões, totalizando assim US\$ 90,3 milhões em apenas um fim de semana, sendo reconhecida por uma grande produção cinematográfica de sucesso.⁷

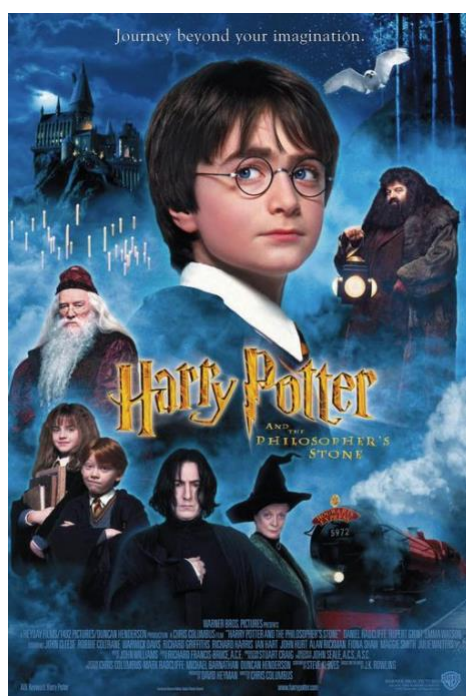


Figura 12 – Primeiro filme lançado da saga Harry Potter (2001)

A narrativa do livro gira em torno de uma criança bruxa (Harry Potter) que cresceu sem saber da sua real identidade, criado pelos tios. Os seus pais foram vítimas de assassinato por um poderoso bruxo das trevas, Lord Voldemort, que ao cometer o crime também tentou fazer o mesmo a Harry ainda bebê e sem sucesso. Deixou-o apenas com uma cicatriz na testa e assim desenvolve-se a história em seu primeiro capítulo: “O menino que sobreviveu”.

Nas histórias de contos de fadas, mitos, peças dramáticas e histórias modernas existe o herói que se torna a figura simbólica do contexto e que faz o que for necessário para sobreviver e/ou sentir-se realizado, goste ele ou não, e na história do menino Harry não é

⁷ <https://www.hollywood.com/movies/box-office-analysis-harry-potter-breaks-records-57232735/>

diferente, pois o conflito que é gerado entre o protagonista e o vilão nem sempre é realizado de forma prazerosa pelo bruxo, dessa forma, a saga possibilita que o sujeito contemporâneo identifique-se com esta realidade a partir da transcrição da transmissão cultural de valores (Rosa, 2008).

Rosa (2008) explica que um dos grandes fatores de identificação dos leitores/espectadores da obra é o fato do enredo ser protagonizado por referências a noções de princípios, de certo ou errado, de tolerância as diferenças individuais e raciais, de uma educação composta por regras formuladas com fundamentos na tradição, no respeito com o outro e no bom senso, ou seja, tudo o que rege uma sociedade.

Ainda assim, o sujeito pós-moderno que acompanha o crescimento do bruxo cria um elo de identificação por estabelecer as fases da criança até a adolescência, o leitor/espectador desenvolve-se junto com o protagonista (Rosa, 2008). O desenvolver ideológico narrada pela autora nas suas obras deixa bastante clara a necessidade de propor ao consumidor a construção de sonhos e de um mundo paralelo com a realidade vivida por muitas pessoas na atual sociedade, com todas as dificuldades e anseios (Nogueira, 2011).

3.1 Compreendendo a cultura e origem dos fãs

A criação de uma comunidade acerca de uma determinada obra faz com que várias formações de grupos se criem em volta a debates, opiniões e até mesmo criações de novos conteúdos baseados na obra original. Relativamente aos grupos interpessoais pode-se citar os *fanfiction*, caracterizado como elemento fundador da relação participativa indireta dentro da comunicação entre todos. A melhor forma de exemplificar um *fanfiction* é a criação paralela a uma obra específica, sendo ela de origem literária ou cinematográfica (Cunha, 2017). Os *fanfictions* ligados à saga Harry Potter são presentes por meios digitais em formato de blog e sites que dão continuidade à história de formas variadas, sejam elas por textos corridos em narrativa, poemas, quadrinhos, etc. resultando assim em uma cultura colaborativa de conteúdos convergentes da mídia.

Além dos *fanfictions*, uma outra referência aos fãs são os chamados *fandons*, reconhecidos como um grupo de fãs que atuam ativamente na valorização e na participação direta para continuidade de uma determinada obra. A característica principal dos *fandons* é a atuação como um leitor crítico e impertinente, indisposto a aprender e

aceitar o que lhe é transmitido em responder como um produto ativo de conteúdos, apropriando-se assim de sentidos, reinterpretação, criatividade e expressão pessoal, sendo individual e/ou em grupo (Souza & Martins, 2012).

“De acordo com Henry Jenkins, em seu estudo sobre os fãs, aderir ao *fandom* é uma *transição* de isolamento sociocultural rumo a uma participação ativa em um grupo de recetivos às suas produções e no qual há um senso de pertencimento. Assim, é gerado um sentimento de comunidade, formada às vezes por até milhares de fãs, unida por dividir os mesmos interesses, mas também por valorizar a reunião e o debate de ideia, o compartilhamento de experiências e conhecimentos, capaz de transformar reações pessoais entre indivíduos e objeto em interações sociais: de fã para fã, de fãs para com o produto e de fãs para os produtores. (SOUZA E MARTINS, 2012, p. 5)”

Tantos os *fandons* quanto os *fanfictions* são inseridos no contexto participativo acerca da convergência e continuidade da obra, seja ele feito de forma direta ou indireta, coletivamente ou individualmente, entretanto é necessário a interação ativa entre eles para que o crescimento e a qualidade dos fóruns e dos conteúdos criados pelos fãs sejam cada vez mais fortalecidos, pois assim é gerado uma aproximação tanto dos fãs entre fãs quanto dos autores com o fã. Atualmente o melhor canal para esse fluxo de comunicação é feito de forma digital por meio da internet.

Dessa forma, a primeira percepção para uma aproximação maior entre os meios é feita sem intervenções diretas e sem limitações, além de proporcionar aos fãs e consumidores de cultura uma diversificada interação e experiência de consumo, gerando assim um ciberespaço colaborativo na convergência da saga Harry Potter.

3.2 A convergência da obra

Em 1979 ouve-se pela primeira vez um conceito de convergência citado pelo professor Nicholas Negroponte no âmbito das mídias digitais, defendendo que a leve interseção entre os principais ramos da comunicação e informação se tornaria até o ano 2000 uma tendência dominante no mercado consumidor e nos anos 80 e 90 a mesma expressão foi utilizada nos Estados Unidos e na Europa para promover a “desregularização da mídia”, iniciando assim uma nova perspectiva de mercado (Garson, 2019).

Após a repercussão da iniciação à convergência na academia de comunicação ligada apenas ao aparato técnico a pensar apenas nas funções e propriedade dos meios anunciada por Negroponte, surge uma nova visão apresentada por Henry Jenkins baseado no comportamento do consumidor das novas mídias. O principal objeto de estudo de Jenkins é direcionado aos fãs, que através da internet e da tecnologia conseguem comentar, opinar e até mesmo produzir conteúdos a partir das obras que consomem, transformando e abrangendo a cultura da convergência e resultando a cultura participativa e inteligência coletiva, ressinificando assim o conceito inicial dos produtos culturais de massa (Garson, 2019).

Cada obra original carrega em si um contexto cultural, temporal e social, entretanto para que a mesma possa perpetuar por longos anos, respeitando as diversas formas de consumo, surge um novo conceito das mídias: a cultura da convergência. Jenkins (2009) explica essa teoria como um fluxo de conteúdos gerados através de múltiplas plataformas de mídias, de forma digital e tecnológica, com a cooperação ativa de diversos mercados culturais mediáticos e o comportamento migratório dos diversos públicos consumidores que vão em busca de novas formas de consumir conteúdos, com diversidade nas experiências e entretenimento baseado em uma determinada obra.

Com a emancipação da cultura da convergência a forma de interação entre os múltiplos canais (criador, produto, produtor e consumidor) a partir de um determinado tema / obra torna a comunicação entre eles mais abrangente, gerando possibilidades expansão e um novo modelo de mercado industrial (Jenkins, 2009). Entretendo, o ato de convergir uma arte para múltiplas plataformas é um processo inicialmente corporativo, de cima para baixo, caracterizada por uma convergência alternativa, como explica o autor. Atualmente as empresas que desenvolvem e projetam esse tipo de conversão tendem a acelerar o fluxo de conteúdos por vários canais de distribuição, aumentando assim as oportunidades de lucro, ampliando o mercado consumidor e consolidando o compromisso com os fãs de manter ativa a obra (Jenkins, 2009).

Dessa forma, a interação entre os fãs da saga Harry Potter é um grande exemplo da teoria defendida por Jenkins acerca da convergência, tanto por parte dos produtores e empresários quanto por parte dos *fandons*. Atualmente são inúmeras as plataformas digitais de conteúdos que abrangem a obra de Rowling, não se limitando apenas a conteúdos online em páginas na internet, a aposta consiste em: brinquedos, vestimentas, parques temáticos, videogames, etc. investindo cada vez mais em interatividade em tempo

real e com experiências humanizadas, possibilitando assim aos usuários novas experiências.

3.3 O início da aproximação e interatividade da obra com os fãs: o *Pottermore*

A autora dos livros de Harry Potter, J. K. Rowling, desde o seu primeiro lançamento, sempre optou por uma aproximação mais estreita entre o mundo ficcional criado por ela e pelos leitores de sua obra e mesmo quando ainda só existiam os livros e os filmes não tinham sido lançados, Rowling mobilizou um grande engajamento dos fãs através de grupos na internet e foi assim que a comunidade de fãs descobriu um “espaço” de encontro que não se limitava geograficamente e financeiramente (Sanseverino, 2016).

A partir da década de 1990 a facilidade do uso da internet fez com que as trocas de conteúdos entre os consumidores de cultura ganhassem cada vez mais visibilidade, tais como debates públicos, através de fóruns virtuais e também por meio das redes sociais. Dessa forma, tornou-se possível manter uma discussão em tempo real com pessoas de todo o mundo, tais como os leitores de Harry Potter (Sanseverino, 2016). Destacam-se ainda os grupos de fãs da saga, autointitulados por *Potterheads*. A comunidade dos *potterheads* são conhecidas por serem cada vez mais crescentes no mundo digital, participativas e atemporal, pois mesmo depois de 24 anos do lançamento da primeira obra, continuam ativas.

Em 2011, mesmo ano em que a última obra cinematográfica foi lançada, J. K. Rowling presenteava os fãs com a criação do site *Pottermore*, que segundo a autora seria uma nova forma de vivenciar a história do bruxo. O site foi um grande marco para a obra como a primeira narrativa transmídia concebida para criação de novos conteúdos e novas perspectivas para o enredo, sendo assim uma novidade e uma tendência para os produtos culturais do século XXI (Sanseverino, 2016).

No site, a autora escreveu novos materiais sobre os personagens, lugares e objetos das histórias, contando com um vasto material gráfico, tais como ilustrações, áudios, vídeos e jogos exclusivos criados a partir da narrativa, um exemplo é a possibilidade de descoberta do patrono⁸ a cada usuário, conforme mostra na figura 13. A partir desse conceito, inicia-se uma maior interatividade com o fã, pois o *Pottermore* tornou-se uma

⁸ Narrativa presente no livro, refere-se a uma força positiva em formato de algum animal que age como escudo de proteção

experiência de leitura online ampliando assim a relevância da história do Harry Potter para novas gerações que estavam a consumir a obra e também mais atraente e inovadora para os leitores existentes (Gruszynski & Sanseverino, 2016).

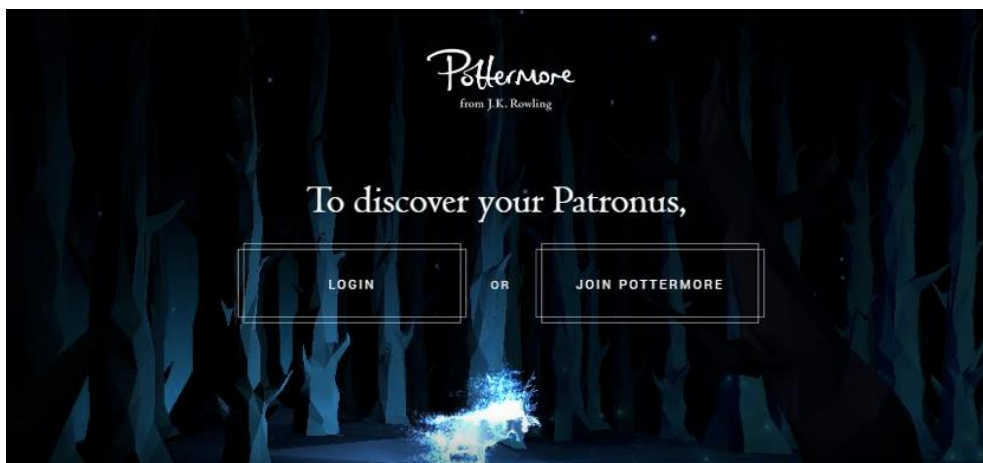


Figura 13 – Descubra o seu Patrono no site Pottermore

A ideia inicial da autora ao criar o site *Pottermore* foi de criar um espaço de vivência do mundo mágico de Harry Potter, remodelando assim a forma de contar histórias, o que seria um primeiro passo para a convergência mediática do livro (Gruszynski & Sanseverino, 2016).

Como pode-se observar na figura 14, a construção do site gira em torno da interatividade do usuário acerca da história narrada por Rowling, onde cada fã consegue construir uma experiência única de leitura, coletando em cada etapa ultrapassada, itens que ficam armazenados em suas páginas pessoais. Além disso, os objetos coletados podem ser usados ao longo do percurso para criação de jogos narrados dentro da história, tais como elaborar poções mágicas, lançar feitiços e participar de duelos de bruxos (Gruszynski & Sanseverino, 2016).



Figura 14 – Jogo interativo no site pottermore: “preparar uma porção”

Além da interatividade a experiência do utilizador aumenta na medida em que o mesmo consegue coletar pontos para a sua casa escolhida (assim como no livro que os estudantes são submetidos a passar por uma seleção) ajudando a equipa a ganhar a Taça das Casas do *Pottermore*, conforme demonstra o resultado na figura 15.



Figura 15 – Resultado Taça das Casas no site Pottermore

Após completar o desafio que acumula pontos para a competição das Taças, cada usuário ao longo da jornada recebe medalhas por conquistas pessoais que podem trocar por itens e a medida que o jogador vai avançando as etapas das histórias, novo conteúdo produzido pela autora do livro vai sendo desbloqueado, gerando assim um ciclo de “recompensas” de enredos exclusivos.

Observa-se que o desenvolvimento com a experiência do utilizador do *Pottermore* foi o início de uma convergência para práticas mais interativas com os consumidores, utilizando elementos visuais gráficos trazidos dos filmes. A partir desta primeira obra

interativa, o lançamento de jogos em formatos digitais acerca de novas ideias de design começou a desenrolar-se baseada nesta narrativa literária de grande sucesso. Atualmente o site não carrega consigo mais o nome inicial, o mesmo foi atualizado para *The Wizarding World*, apostando em diversas alterações gráficas e interativas disponibilizada para os fãs. Em 2019, na altura em que estava a decorrer a migração do site, o seguinte comunicado foi disponibilizado para os *potterheads*:

“Depois de sete anos te informando com as últimas notícias do Mundo Mágico, analisando cada evento das histórias de Harry Potter, comunicando sobre os filmes dos Animais Fantásticos, desafiando os fãs com difíceis jogos de perguntas e respostas e é claro, permitindo que você descubra sua casa em Hogwarts, podemos anunciar... que faremos mais disso! Isso vai acontecer em nossa nova casa, WizardingWorld.com”.

Dessa forma, a indústria cultural mediática do Harry Potter inicia mais uma diversificada aposta na interatividade e produção de conteúdos recreativos e interativos para os fãs.

Capítulo IV

4. Hogwarts Mystery: o videogame além da experiência do livro e do filme

A saga Harry Potter teve o seu primeiro livro publicado em 26 de junho de 1997 e desde então, lançou-se uma febre mundial acerca do universo da obra, com diversas formas de interação com a história. A partir das narrativas dos livros, inúmeros conteúdos interativos foram criados para reprodução além da imaginação dos leitores, tais como filmes, sites de entretenimento, parques de diversões e videogames. Um dos mais recentes projetos criados foi o videogame para dispositivos móveis iOS e Android, no gênero RPG, Hogwarts Mystery, em 25 de abril de 2018 pela *Jam City* e *Portkey Games*.

Segundo o site⁹ oficial do jogo, Harry Potter: Hogwarts Mystery, este é o primeiro videogame feito para os fãs a ser utilizado em dispositivos móveis, em que o jogador pode criar seu próprio personagem e vivenciar toda a experiência de estudar na escola de Hogwarts, a mesma do protagonista do livro. Vale ressaltar que a história não é escrita por J.K. Rowling e quanto à narrativa do videogame, os criadores afirmam que toda a história acontece antes da chegada do Harry Potter a Hogwarts, porém com todo o universo em que o mesmo viveu em sua época, obtendo assim uma ligação com os filmes, o livro e o seu contexto narrativo ficcional, mas não com o personagem em si.

A sinopse da história em que se baseia a narrativa do RPG é contada entre os anos 70/80 quando um aluno do Hogwarts chamado Jacob foi expulso por violar as regras da escola enquanto procurava pelas Criptas Malditas. O jogador, ao definir o sexo do avatar, passa a se tornar o irmão(a) do Jacob, cujo ingresso em Hogwarts acontece aproximadamente 10 anos após o ocorrido¹⁰. Assim como em Harry Potter e a Pedra Filosofal, ao ingressar na escola, o jogador faz seu primeiro amigo (Rowan Khanna) e precisa ir até o Beco Diagonal providenciar seus materiais didáticos para iniciar o ano letivo, conforme representado na Figura 16. Nota-se que graficamente o ambiente é representado de forma literal com o filme, com vários recursos que transformam a experiência do utilizador muito mais interativa com a obra.

⁹ <http://www.harrypotterhogwartsmystery.com/pt-br>

¹⁰ Informações retiradas do site https://harrypotter.fandom.com/pt-br/wiki/Harry_Potter:_Hogwarts_Mystery



Figura 16: Cenário do Beco Diagonal: Hogwarts Mystery

O objetivo principal da narrativa gira em torno da missão do jogador em desvendar o mistério do desaparecimento do irmão enquanto decorre os seus sete anos letivos em Hogwarts, passando por desafios e criando relações com outros personagens.

Além do ambiente gráfico fazer referências aos filmes, o contexto literário também assume esse papel trazendo ao videogame o aparecimento de personagens presentes nos livros, entre eles Gui Weasley, Carlinhos Weasley, Ninfadora Tonks, Cedrico Diggory, a família Malfoy entre outros que vão surgindo ao longo dos desafios. Os professores de Hogwarts também são referências que estão presentes: Rúbeo Hagrid, Severo Snape, Minerva McGonagall, Alvo Dumbledore, Fílio Flitwick e Rolanda Hooch.

Observa-se que em Hogwarts Mystery, os personagens são reproduzidos de forma fiel aos filmes como nos filmes, respeitando e representando as identidades dos atores escolhidos para o papel, conforme representam as figuras 17, 18, 19 e 20. Segundo Jenkins (2009) a convergência da obra fidelizada à original traz para os fãs uma maior representatividade para um consumo vitalício da mesma e ainda mais identificado com o poder de reprodução, conceito esse que exemplifica o sucesso das obras que surgem até hoje da franquia Harry Potter.



Figura 17: Personagens: Lucius e Draco Malfoy em Hogwarts Mystery



Figura 18: Personagens: Lucius e Draco Malfoy no filme: Harry Potter e a câmara dos segredos



Figura 19: Personagem: Professora McGonagall em Hogwarts Mystery



Figura 20: Personagem: Professora McGonagall: Filme Harry Potter e a Pedra Filosofal

Assim como a dinâmica de competição que acontecia no site *Pottermore*, em Hogwarts Mystery não é diferente. Ao seguir com o videojogo, o utilizador ganha ou perde pontos para a casa pelo qual foi escolhido para representar e ao final de cada ano

letivo acontece a Taça das Casas, que caso seja o vencedor, é recompensado com 100 joias para ser usado ao longo dos desafios. Além dessa experiência, as lições que decorrem ao longo no ano letivo é feita baseada em desafios propostos ao fim de cada aula, onde o jogador ganha estrelas premiando cada missão realizada, gerando assim recompensas. Os desafios são representados pelas ações interativas de: lançar feitiços, responder a perguntas da aula ou elaborar poções, o mesmo recurso também usado no *Pottermore*.

Atualmente o videojogo está disponível apenas para os telemóveis, tanto no sistema Android quanto no IOS (representados nas figuras 21 e 22) onde o utilizador consegue fazer o download do mesmo.

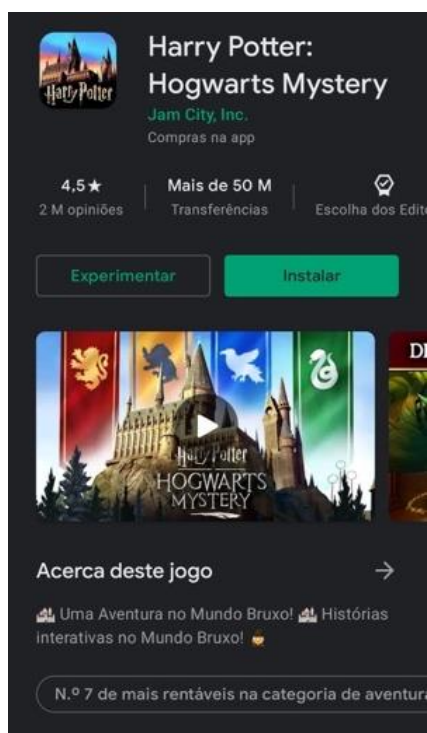


Figura 21: plataforma Android



Figura 22: plataforma IOS

Após a instalação do videojogo é necessário fazer o cadastro para iniciar a aventura, estando também disponível a opção de realizar o login por meio da conta na rede social Facebook. Uma vez que o cadastro é feito por meio do Facebook o jogador consegue ter acesso aos desafios interativos de forma online com outros utilizadores da mesma plataforma.

Além do site oficial traduzido em 8 línguas, composto por galeria de fotos, vídeos, a proposta e narrativa do jogo, perguntas e respostas para os fãs e até uma assinatura de newsletter, a comunicação dos produtores com os jogadores também estão presentes nas redes sociais. As plataformas com a conta oficial ¹¹ disponíveis são: Facebook (663K), Twitter (212k) e Instagram (859K), alimentadas frequentemente com conteúdos interativos, promocionais e inspiracionais, com o inglês como idioma principal, o que faz do produto um excelente meio de troca participativa entre os jogadores de todo o mundo.

4.1 Narrativa literária e narrativa cinematográfica x narrativa interativa

Apesar de todas as correspondências estéticas no âmbito do videogame acerca da convergência da obra, existe um ponto de partida que diferencia as mesmas, neste caso de estudo a obra literária e cinematográfica Harry Potter da produção e elaboração do videogame. De acordo com Zagalo (2013), esta diferença na expressão narrativa de um videogame caracterizada pela interação do jogador com a mesma, que fosse revelando a cada decisão tomada por quem o joga, criando assim um sentido na obra a partir de suas ações, às quais o jogador é levado a realizar. Sobre isso, dentre os significados que o jogo cria adentro da experiência do usuário, o autor destaca as camadas existentes no interior de sua criação: Ambientes, Personagens e Interatividade.

A partir do conceito de interatividade que diferencia uma narrativa literária de um videogame, pode-se observar esses três componentes narrativos de condução, a começar pelo ambiente. Essa camada corresponde a toda a componente estilística do jogo, o espaço áudio e visual em que a história acontece. Zagalo (2013) mostra que esse componente é ponto fundamental para que o jogo tenha ritmo e assim construa uma atmosfera de criação de significado a nível emocional e cognitivo. Em *Hogwarts Mystery* esse aspecto é observado na apresentação e na reprodução dos ambientes do castelo em que a história é contada, ambiente este que segue os padrões feitos nos filmes da saga e as descrições dos livros.

A seguir, nas figuras 23 e 24, um exemplo gráfico de imagens que retratam a co-criação do ambiente como contexto narrativo para introduzir o utilizador ao universo do jogo, relacionado com a identidade visual já criada nos filmes produzidos.

¹¹ Número de seguidores a data de recolha de 10/07/2021



Figura 23: Cenário do salão principal em Hogwarts Mystery

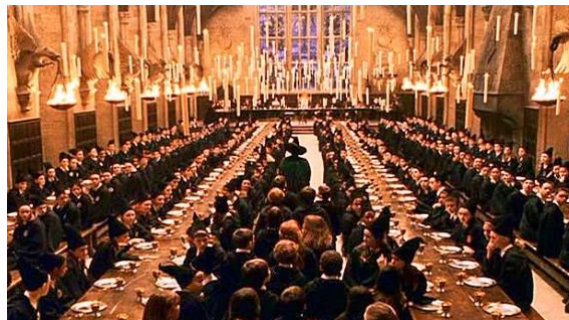


Figura 24: Cenário do salão principal no filme: Harry Potter e a pedra filosofal

A segunda camada citada por Zagalo (2013), refere-se à criação do personagem. O autor explica que, o facto de a criação do personagem pelo utilizador vir após a criação do ambiente, é em partes, resultante da definição que o mesmo faz ao escolher o ambiente em que vai habitar / utilizar. A identificação que o leitor possui ao consumir a obra também é transportada para o jogo, a medida em que o mesmo faz as escolhas para qual equipa / casa irá concorrer, espelhando assim uma interação mais pessoal entre a obra e o fã.

As etapas do processo de criação de personagem em Hogwarts Mystery, inicia-se com o jogador a criar o seu avatar, com características físicas que o identifique, tais como cor do cabelo, penteados, cor dos olhos, formato do rosto, estilo de roupa, etc. Em seguida é preciso escolher em que casa irá ficar ao passar seus anos académicos na escola. Vale ressaltar que os estudantes de cada casa assumem determinadas características de personalidades diferentes, tais como “mais corajosos, sagazes, inteligentes, audaciosos, etc.”. Representados pelos protagonistas e personagens secundários dos livros.

Assim como no filme, a escolha é feita por um objeto gráfico (o chapéu seletor), identificado nas figuras 25 e 26, que irá definir a casa em que o participante ficará baseado em suas características emocionais, suas qualidades, ambições e personalidade. Ao criar o seu avatar e participar da seleção das casas, o ambiente muda para cada escolha, alterando a design gráfico dos cômodos do castelo, das vestimentas e dos amigos que o cercam no jogo.



Figura 25: Seleção da casa em Hogwarts Mystery



Figura 26: Seleção da casa no filme Harry Potter e a pedra filosofal

Observa-se também nas figuras 25 e 26 que a convergência da obra cinematográfica do primeiro filme: Harry Potter e a Pedra Filosofal, está representada de forma literal graficamente no videojogo Hogwarts Mystery em uma das principais etapas do processo de interação e reconhecimento / identificação da fã. Assim sendo, a linearidade e continuidade do processo de prolongamento de conteúdos para os consumidores é cada vez mais explorada a nível tecnológico.

Os três eixos que definem a caracterização em que o personagem será escolhido pelo jogador baseia-se nas vertentes física, psicológica e social em que o mesmo se identifica (Gonçalves & Zagalo, 2013). Em cada vertente, o utilizador caracteriza-se por:

- Fisicamente; características físicas do avatar como idade, sexo, altura, corte e cor do cabelo, etc.
- Psicologicamente: ambicioso, corajoso, sagaz, inteligente, etc.
- Socialmente: relação com os NPCs (Non-Playable Characters, avatares não controlados pelo jogador) e co, os membros da casa, amigáveis, estudiosos, fiéis, etc.

Já a vertente da interatividade caracteriza-se por todos os eventos que exigem a intervenção do jogador de forma ativa, ao tomar decisões que decidam por si a narrativa do videojogo. A mesma é subdividida em três parte: navegação, manipulação e participação, o que constitui a tríade para elaboração e fluidez do videojogo (Zagalo, 2013).

Além das amizades e laços que são feitas com personagens que também estão presentes nos filmes, o jogador é levado a cumprir desafios diários e semanais para ganhar prêmios, além de aprender novos feitiços e poções mágicas nas aulas, ministradas pelos mesmos professores / personagens do livro, criando assim uma sinergia interativa e participativa de condução.

A participação do jogador segundo Zagalo (2013), é a parte mais complexa e exigente no âmbito da interatividade de um videojogo, pois é necessário pensar na melhor forma de conduzir a narrativa de forma que a participação no jogo seja fluída. Ou seja, adaptar as regras em que se define a relação do jogador com o mundo do jogo, como pode-se observar nas figuras 27 e 28 que para avançar nas próximas etapas dos desafios os usuários precisam tomar decisões emocionais e estratégicas para seguir em frente.



Figura 27 e 28: Interação participativa I– Hogwarts Mystery

Por fim, na vertente da criação de sentido da interatividade nota-se uma necessidade de participação ativa do jogador que influencia na construção ou reconstrução das mensagens transmitidas narrativamente pelos videojogos. Nesse aspeto, além de estimular o utilizador a participar de forma ativa, conduz a narrativa para um desfecho de continuidade e maior tempo de jogo.

Algumas características do videojogo Hogwarts Mystery relacionam-se com o perfil do jogador ativo de RPG, a começar por ter de assumir uma personagem na narrativa para que a mesma conduza a história, sem ter necessariamente um “vencedor ou perdedor”, mas sim um avatar o qual defina o rumo da história que irá tomar.

O fato do jogo ser feito de forma online e ter a possibilidade de conectar com outros jogadores em qualquer parte do mundo em tempo real, faz com que o caracterize com o formato de MMORPG, possibilitando assim uma vivência mais ativa do que estão

a jogar, com a narrativa de um ambiente virtual fictício criado para que os personagens desenvolvam as etapas do jogo com maior interatividade e continuidade.

Vale ressaltar que a caracterização do ambiente virtuais também são referências de ambientes de socialização, comunidade, interação e *role playing*, possibilitando aos usuários viver novas experiências na narrativa caracterizadas pelo RPG (Mastrocola, 2013).

4.2 A narrativa interativa como experiência empática e emocional

A experiência de utilização do videogame acerca das conexões sociais está muito além de apenas no simples ato de jogar. A identificação do jogador com a narrativa desencadeia fatores relevantes para o estudo emocional e psicológico dentro do videogame, os quais iremos abordar neste capítulo.

Até os dias de hoje vários conceitos e definições sobre a emoção foram criados a partir de pesquisas e experiências cognitivas. Oriundo de duas palavras do latine *ex movere*, que significam movimentos, a definição de emoção está muito próxima a atitudes e reações e até mesmo simples movimentos do nosso corpo. James-Lange defende a emoção como uma alteração fisiológica provocada pelo estímulo do ambiente e sendo ela transmitida pela percepção sensorial. Mais a frente esta teoria foi concebida como dependente da percepção que o homem tem sobre determinado fato, ou seja, de como entendemos e compreendemos determinada situação, surge o conceito do cognitivismo (Casanova et al, 2009).

Para além dos conceitos acima, existe também a definição das emoções básicas e das emoções secundária, definidas por Damásio (1994) et al (Zagalo, 2009). As emoções básicas são as chamadas universais, também relacionadas com o fato de serem congénitas, acontecendo quase que de forma automática ou inconsciente, já as secundárias são reflexo das misturas das emoções básicas, da aprendizagem e assimilação de cultura o qual o indivíduo é sujeito. Segundo Damásio (1994) et al (Zagalo, 2009) todos nós nascemos com as emoções primarias e a medida que vamos formando ligações sistemáticas entre categorias de objetos e situações, a secundária começa a ocorrer.

Entretanto, a partir da criação de uma nova comunidade afetiva de jogadores, é relevante ressaltar o conceito psicológico sobre a empatia de identificação psicológica acerca de uma determinada obra, sendo esta, convergida em videogame.

Além da importância de compreender os fatores psicológicos desenvolvidos pelo ser humano relativo a experiências emocionais e sentimentos, o fator “empatia e identificação psico-emocional” também se faz necessário na experiência do utilizador, principalmente tratando-se da convergência da obra literária Harry Potter para o videogame.

4.2.1 A empatia do leitor de Harry Potter como potencial utilizador do Jogo

A sensação de empatia está muito próxima no processo de estudos das emoções interativas dentro dos videogames, pois dificilmente o utilizador vai manter-se conectado ao jogo caso não sinta identificação com os elementos a ele apresentado, seja no aspeto gráfico, narrativo ou emocional.

Atualmente o conceito de empatia é baseado no desmembramento da palavra alemã *Einfühlung*, formada das palavras “*ein*” (em) e “*Fühlung*” (sentimento), traduzida como “sentir com”. Seria em síntese a tradução do termo grego *empathia* que significa paixão, estado de emoção, formada a partir de *em* (em, dentro de) + *pathos* (sofrimento, sentimento de emoção), termo este criado pelo alemão Rudolf Lotze em 1858 que caracteriza a capacidade do espectador de arte de se projetar em um determinado objeto apreciado, algo parecido como sentir-se no objeto, identificando-se nele (Pereira, 2013).

Entretanto, o processo de criar empatia por determinado objeto ou obra está intimamente ligado nos componentes emocionais seguidos deste premissa, onde o sujeito passivo possa, dentro de suas possibilidades, reconhecer-se emocionalmente no enredo. Traçando uma pequena análise social comparativa da pós-modernidade acerca da obra literária Harry Potter, podemos identificar alguns pontos fundamentais para o desenvolvimento empático dos utilizadores. Na atualidade, as crianças e os adolescentes refletem o dinamismo de um grupo com grandes necessidades de compreensão e identificação, sejam eles por meios sociais ou psicológicos, precisam de novas histórias e contextos que retratem a sua realidade, questões emocionais e questionamentos sendo representador por meios reais ou ficcionais (Rosa, 2008). Para as crianças, os contos de fadas são potenciais formas de autenticação não ameaçadoras para que possam resolver questões e buscar soluções para os seus dilemas, permitindo assim que tenham determinado controlo sobre os seus dilemas internos (Rosa, 2008). O mesmo caracteriza-se nos adolescentes, reflexo de experiências na infância.

A partir deste premissa, faz-se necessária compreender o processo de empatia, representatividade e reconhecimento da narrativa do livro escrito por J.K. Rowling para com as crianças e adolescentes (e quiçá adultos).

A estrutura da narrativa é inicialmente dividida em duas comunidades, a dos bruxos e a dos “não bruxos” (*muggles*), tratando-se da comunidade *muggle* a autora retrata a realidade cotidiana do cidadão “normal” e assim, levanta a crítica sobre a mesma pela falta de importância da magia na vida das pessoas, vivendo uma vida apática e sem grandes acontecimentos relevantes, egocêntricas e individualistas. Já a comunidade bruxa demonstra os valores os quais a sociedade atual está carente, de modo a equilibrar algumas das nossas necessidades internas individuais e também sociais para uma vida mais saudável (Rosa, 2008), como cita o autor abaixo:

“Através da utilização de um cenário construído sobre os alicerces da magia, a autora traz, para o universo infantil, evocações a diferentes formas como observa o mal na contemporaneidade, atribuindo o vilão da narrativa e seus seguidores atitudes como racismo, preconceito e intolerância, contra os quais lutam Harry e seus amigos (Rosa, 2008 et al Stahlschmidt, 2006).”

Na literatura, a maioria dos contos de fadas inicia-se com o nascimento de um personagem heroico que passa por dificuldades durante a sua história de vida até chegar ao ápice na sua vida adulta. A história de Harry Potter não é diferente, pois a narrativa gira em torno de um garoto que nasceu órfão de pai e mãe, criado pelos tios, sofrendo maus tratos e sem saber que fazia parte da comunidade bruxa e que no seu aniversário de 11 anos sofre uma reviravolta na vida e torna-se o salvador do mundo mágico. No primeiro livro titulado *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, é onde acontece a primeira aventura que muda a vida do protagonista, onde o mesmo recebe no seu 11º aniversário, a carta da Escola da Magia e Bruxaria (Hogwarts) informado que foi aceite para iniciar o ano letivo, a partir daí o personagem descobre sua verdadeira identidade e com isso sua missão. Rosa (2008) relaciona esse acontecimento como crucial na vida de muitas crianças que se identificam com a história do menino bruxo, pois as crianças emocionalmente ou financeiramente desamparadas esperam que algo “mágico” aconteça na sua vida que mude o percurso da mesma. Daí a primeira identificação e empatia dos leitores com a literatura, pois dessa forma o conto de fadas compõe um papel de fuga da realidade de exclusão social, falta de afeto ou qualquer outra necessidade de mudança intrínseca ao ser humano (Rosa, 2008).

A segunda etapa refere-se ao que o filósofo Freud (1909/1976) referencia de “Romances Familiares”, exemplificado pela frustração do protagonista acerca de uma má conduta dos tios como referência no papel de pais, onde a imaginação da criança entrega-se à tarefa de libertar-se dos pais (ou daqueles que o fizeram papel) e de substituí-los por outros, em geral de uma posição social mais elevada. A crescente necessidade do personagem Harry Potter vencer os desafios e ganhar status entre o bem o e mal supre as necessidades ficcionais dos leitores que se identificam com esta temática, criando assim um grupo de admiradores de uma determinada perspectiva comportamental de fantasia (Rosa, 2008). Em paralelo com a literatura, o videogame Hogwarts Mystery possui o formato de RPG e a narrativa gira também em torno de uma personagem que tem problemas emocionais e afetivos com o irmão e precisa ser salvo.

A simbologia da iniciação está presente nas narrativas em que o personagem principal dito como herói precisa passar por provas e desafios para atingir alguns objetivos, fazendo assim uma analogia aos tempos primitivos onde as provas realmente aconteciam para que o indivíduo mostrasse o merecimento de passar para uma nova fase de sua vida (Rosa, 2008) e esta ação está presente tanto na literatura em todos os livros do *best seller* quando o Harry passa a cada ano letivo da escola, quanto nas etapas do videogame Hogwarts Mystery, que além dos desafios do cotidiano também precisa passar por etapas e provas para avançar no grau escolar de magia, como mostra a figura 29.

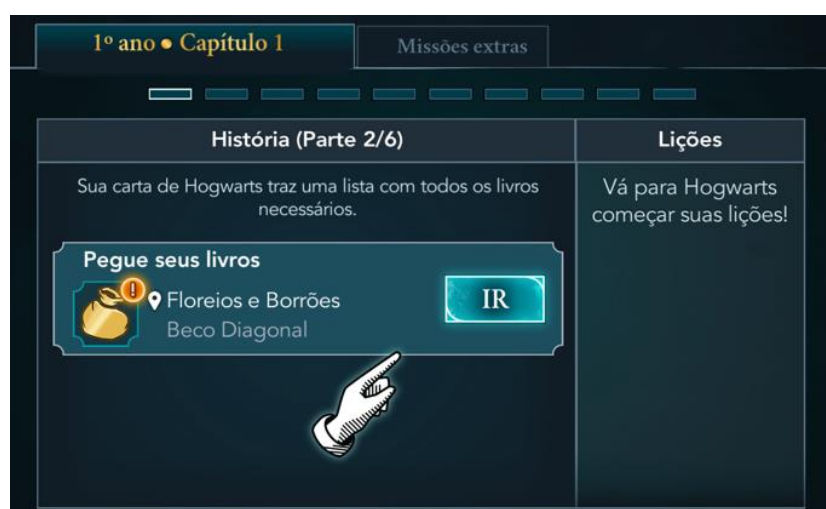


Figura 29: etapas iniciais de provas e desafios do Videogame no primeiro ano da escola

Nota-se assim a primeira referência e identificação emocional dos leitores da saga Harry Potter com os utilizadores de Hogwarts Mystery. Outro ponto de partida entre a referência emocional da história do bruxo apresenta-se entre a aceitação ou não aceitação das regras impostas por um determinado grupo social o qual ele faz parte, determinada pela posição em que o sujeito irá ocupar em relação a este grupo, sendo assim, as escolhas de Harry na qual abrange valores éticos e morais a qual a sociedade atual carece, coloca em oposição a um grupo influente e poderoso da ficção em defesa do seu novo amigo da escola (Rony) e daquilo que ele acredita estar correto (Rosa, 2008). O mesmo acontece nas etapas do jogo e também na escolha de decisões do avatar, como representa a figura 30.



Figura 30: tomada de decisão pelo avatar principal acerca de valores emocionais e éticos

Após as decisões e reflexões morais dentro do contexto ficcional, os conflitos internos e externos pelos quais passa o personagem também se faz presente da empatia dos leitores/utilizadores, pois assim como no conto de fadas, a vida real também é repleta de conflitos que precisamos lidar todos os dias. Na narrativa no livro, todos os conflitos aos quais Harry é proposto a passar são questionados por ele e muitas das vezes o bruxo gostaria de ser dispensado de tamanhas responsabilidades, mas encara-os de frente pois sabe que para obter o êxito é preciso cumpri-los, pois essa é a missão e trajetória do herói e ele não pode falhar. Rosa (2008) explica que o que faz com que este personagem se coloque sutilmente à distância do clássico herói modernos de contos de fada é o fato de

continuamente questionar-se sobre suas ações e seus sentimentos, mas sem fugir das suas responsabilidades, o que está bastante presente na vida do adolescente que está prestes a entrar na fase adulta.

Dessa forma, a empatia surge a partir da premissa que para que as aventuras da vida aconteçam é necessário quem uma crise ameace a ordem, ou seja, para que consigamos nos tornar heróis, as dificuldades precisam ser enfrentadas (Rosa, 2008).

Outro ponto de partida para a identificação emocional desta obra com o consumidor é o fato da autora na época de estreia do livro, escrever um por ano, pois assim o crescimento da criança que o leu pela primeira vez era simultâneo ao o crescimento do protagonista e é no seu quinto livro (*Harry Potter e a Ordem da Fénix*) que o personagem inicia sua transição da fase infantil para a fase da adolescência e passa a enfrentar desafios emocionais diferentes do passado anteriormente.

Nesta fase, Harry assume posturas emocionais comuns nos adolescentes com os seus conflitos internos, e conforme os livros avançam, tornam-se cada vez mais sombrio, onde o bruxo sente-se mais solitário e emocionalmente abalado pelo peso da responsabilidade de “destruir o mal”, refletindo assim as responsabilidades geradas na transição da fase de amadurecimento social (Rosa, 2008). Segundo Rosa (2008) é a solidificação desta comunidade e a identificação de cada fase de transição do ser humano com aspetos emocionais que fez da obra literária Harry Potter um grande fenómeno, independente da idade e também atemporal, pois a autora explica que as histórias compensam algo que nos está faltando a nível inconsciente, tanto no aspeto individual quanto no coletivo. Os livros do Harry Potter trazem-nos referências básicas em noções de princípios entre certo e errado, tolerância às diferenças individuais e raciais, de uma educação composta por regras baseadas na tradição cultural, no respeito ao próximo e no bom senso. São estas referências que atraem inconscientemente o leitor, seja ela criança, adolescente ou adulto que de alguma maneira, se identifiquem com essa falta de valores na realidade e assim a leitura e transposição para um universo mágico, onde apesar dos conflitos as decisões são coerentes e assertivas, sentem-se emocionalmente compensados (Rosa, 2008).

A narrativa final apresentada acima que remete a empatia entre obra e consumidor também não é diferente na utilização do mesmo na narrativa do videojogo, sendo este diferente neste contexto, pois existe a possibilidade de interatividade e tomada de decisões que o jogador ao assumir o papel de protagonista pode fazer, transparecendo assim a emoção interativa do videojogo. É necessário ressaltar que a convergência da

obra de J.K. Rowling para o formato de videogame está além de uma questão exclusivamente interativa, conforme apresentado acima, pois não separa o conceito de “jogar” da “identificação emocional”, transcendendo culturalmente o simples fato de “experiência do utilizador”.

4.3 A cultura da convergência a partir da narrativa transmídia

A narrativa transmídia, como explica Jenkins (2009) é um novo modelo estético, oriundo da cultura da convergência das mídias, estética essa que corresponde a algumas exigências dos consumidores (que o autor também cita como fãs) para utilização dos mesmos. Segundo o autor, essa utilização dos novos meios de media depende fortemente da interatividade e colaboração dos receptores, resultando assim em uma cultura colaborativa.

Para entender o processo motivacional da narrativa transmídia, é necessário compreender também o conceito de cultura da convergência citado por Jenkins. O conceito é definido pelo autor a partir do fluxo de conteúdos que são gerados a partir de múltiplas plataformas de media, à cooperação entre múltiplos mercados *mediáticos* e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que buscam cada vez mais, diversas formas de entretenimento a partir de um conteúdo de uma determinada obra (Jenkins, 2009).

“Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.” (Jenkins, 2009, p.29)

A narrativa transmídia é o desmembramento da cultura da convergência, sendo a arte da criação de um novo universo, desenvolvida para que o público receptor viva uma nova experiência em um mundo ficcional, assumindo assim um papel ativo de coletores por meios de diferentes canais, compartilhando suas emoções e colaborando assim com outros participantes para construção de uma nova indústria de entretenimento (Pires De Figueiredo, 2016).

Dessa forma, entendendo o conceito de cultura da convergência e também a de narrativa transmídia, pode-se observar que alguns videogames são produtos criados a partir da conversão mediática de uma determinada obra. No caso deste estudo, o

videojogo Howarts Mystery é a conversão mediática da literatura e dos filmes do Harry Potter.

As narrativas transmídias estão buscando cada vez mais a construção de novos universos interativos no estado da arte, criando ambientes atraentes, interativos e diversificados para que os usuários utilizem, visto que não podem ser explorados em um único modelo de construção da obra (Jenkins, 2009). No caso do Harry Potter, após o lançamento dos livros e dos filmes, inúmeros conteúdos acessórios foram criados para manter viva a interação dos fãs com a obra, tais como jogos, parques de diversão, sites interativos, fóruns de criação de histórias e os videojogos.

4.3.1 A cultura participativa dos fãs nos no ciberespaço colaborativo

Diferente do cinema e dos livros, o videojogo tem como principal característica a interatividade e assim sendo, o jogador assume um papel fundamental na composição de fluxo de produção e execução do mesmo dentro do espaço do videojogo, papel esse que pode ser desenvolvido e partilhado entre eles no chamado *ciberespaço*.

Lévy (1999) identifica o ciberespaço como um espaço de comunicação aberta pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores, a medida em que os mesmos transmitem informações entre si, provenientes de fontes digitais. Para o autor, um dos principais modos de comunicação e interação possibilitados pelo ciberespaço são os videojogos.

Felice (2013) explica o âmbito da comunicação como o desenvolvimento de uma perspectiva reticular e interativa dentro de quem a utiliza, com sua origem nos estudos relacionados na cibernética que determinam o questionamento da representação linear dos fluxos informativos, especialmente nas redes sociais, desenvolvidos na cibercultura. (Felice, 2012).

Mas o que torna o videojogo um meio para criar um ciberespaço colaborativo é o estímulo que os produtores despertam nos fãs para colaboração ativa nos conteúdos inseridos no videojogo, elementos visuais desenhados pelos participantes, concursos e desafios ao longo da narrativa, além de eventos que ocorrem dentro do próprio jogo entre os participantes online.

A analisar esse espaço colaborativo em Hogwarts Mystery, pode-se perceber algumas ferramentas que facilitam tanto a participação como a colaboração dos

fãs/jogadores com o videogame. Além de concursos interativos para design nas redes sociais, apresentado na Figura 31 e 32, o videogame também disponibiliza um evento multiplayer (ou multijogador), o Clube do Duelo, apresentado na Figura 32, onde é possível participar em duelos em tempo real com outro jogador que esteja conectado ao jogo com alguma das redes sociais disponíveis.



Figura 31: Concurso interativo– Hogwarts Mystery (divulgado na plataforma do videogame)



Figura 32: Concurso interativo (divulgado nas redes sociais)



Figura 33: Clube do Duelo– Plataforma Multiplayer Hogwarts Mystery

Lévy caracteriza a comunicação “todostodos” pelas realidades virtuais compartilhadas, que fazem a ligação da comunicação entre milhões de pessoas com o seu respectivo dispositivo, sendo possível assim uma comunicação eficaz através de mundos virtuais (Levy, 1999), sendo representada por tais eventos disponíveis de forma online que possibilita os jogadores se conectarem entre si.

Entretanto, a ação e o conhecimento do utilizador que é ativo nas redes torna-se relacionados e não mais auto-centrados, resultando assim em uma maior qualidade de conectividade que manifesta a passagem da comunicação com o ambiente à comunicação no ambiente em que eles mesmos interagem (Felice, 2012)

Dessa forma, a partir dessa análise, deduz-se que o realismo e a interação nos jogos referem-se a uma relação entre o videojogo e o jogador. Não é um relacionamento causal, mas mesmo assim é considerado um relacionamento. Essa é uma das principais razões pelas quais os videojogos não podem ser excluídos dos contextos sociais em que são jogados (Galloway, 2013).

Em especial no caso do videojogo Hogwarts Mystery, ao envolver os participantes na internet por meio de suas redes sociais, sites e até mesmo dentro do jogo em um espaço interativo tridimensional, cada jogador contribui para construção tanto da narrativa das ações, como quanto ao universo em que irá viver o seu personagem criado, gerando assim um ciberespaço colaborativo.

Ao passar para esse “universo fictício”, os jogadores conseguem ficar mais próximos uns dos outros, sejam por afinidade nas escolhas das ações ou da criação do personagem, ou até mesmo pela personalidade de cada “casa” na escola. Dessa forma,

exemplifica-se a comunicação por meio da construção cooperativa de um mundo paralelo de ficção de uma convergência cultural literária-cinematográfica, recorrendo ao dispositivo “todostodos”, apresentado por Lévy.

Em relação aos videogames colaborativos, o mesmo nível de realismo observa-se nas etapas de criação e envolvimento com o jogador. Porém é necessário perceber que o realismo social é uma questão totalmente diferente da mera representação realista. (Galloway, 2013). Para encontrar o realismo social nos jogos, é preciso seguir os traços reveladores da crítica social e, através deles, descobrir princípios de representações realísticas dos mesmos. Devem-se levar em consideração os jogos que começam a aproximar-se dos principais valores conceptuais e estéticos de realismo e imersão, criando assim uma sociedade de partilha de conteúdos participativa adentro possibilitada por tecnologias interativas (Galloway, 2013).

A comunidade de jogadores do Hogwarts Mystery assume não apenas uma realidade meramente videogame – jogador, assume uma posição de fãs e principais consumidores de conteúdos da obra e participantes ativo na construção do videogame, abrindo margem para que a empresa permita a colaboração e também a participação dos usuários em todos os processos.

4.4 Sistematização e análise das estratégias usadas

A comparação estilística do modelo de videogame do Hogwarts Mystery junto dos filmes da saga Harry Potter, com inclusão da narrativa baseada nos livros, a ambientação do videogame similar aos filmes e também a caracterização dos personagens / atores representados graficamente, é o ponto de partida para a identificação com o fã. Esta é uma representação evolutiva resultando na progressão de quatro anos desde o lançamento deste videogame e das suas diferentes iterações.

Ao analisar a rede social oficial de Hogwarts Mystery, especificamente o Instagram, observa-se a concretização não só da interação dos jogadores na comunicação e recetividade dos conteúdos, mas também a participação ativa dos mesmos na elaboração de ilustrações e elementos gráficos que em certos casos chegam mesmo a ser integrados no videogame.

Na figura 33 pode-se analisar a primeira “chamada” para os *fandons* interagirem diretamente na comunicação visual, colocando os fãs como destaque na ação da

convergência colaborativa, abrindo espaço para a continuidade da obra e demonstrando assim um legado criativo activo dentro do universo não só do videojogo como da saga Harry Potter.



Figura 34: Representação gráfica de *fanfiction* no Instagram oficial

As figuras 34, 35, 36 e 37 representam uma outra forma de possibilidade da interação participativa ativa com o fã, onde a plataforma convida os participantes a interagirem ativamente no conteúdo de artes conceptuais e design gráfico, competindo para um novo visual estilístico nas roupas das personagens.

Além de toda a divulgação nas redes sociais, o vencedor teve a roupa reformulada e editada para ser compatível visualmente com o videojogo e a mesma foi disponibilizada na App para utilização dos outros jogadores, fazendo parte assim do guarda-roupa do avatar.



Figura 35: divulgação dos finalistas do concurso de design



Figura 36: primeira finalista – peça original e peça adaptada



Figura 37: segundo finalista – peça original e peça adaptada



Figura 38: terceiro finalista – peça original e peça adaptada

Pode-se então observar que o estudo defendido por Jenkins acerca da cultura da convergência (neste caso a conversão do filme para o videojogo) e também da narrativa transmídia, onde o autor explica que a circulação dos conteúdos midiáticos da cultura participativa dentro da narrativa transmídia não só corresponde a exigência dos que consomem mas também satisfaz interesses mútuos, sejam eles pessoais, culturais, políticos ou económicos (Jenkins et al., n.d.) estão presentes da participação colaborativa dos fãs.

Além da interação e participação emocional e empática dos jogadores para com a obra, nota-se também que o videojogo possui dois espaços de interação entre os participantes, espaços estes internos e externos, como por exemplo os ventos multijogador e a rede social analisada (Instagram). Estes espaços representam o ciberespaço colaborativo onde o “todostodos”, estudado por Pierre Lévy, assume um papel principal neste contexto, possibilitando a execução de conteúdos e interações entre os usuários independente do seu local físico, possibilidade esta disponível em um espaço virtual colaborativo.

Nas figuras 38 e 39 consegue-se perceber a participação colaborativa externa dos fãs com a obra, a partir da rede social, ao utilizar a hashtag #HPHMDesignContest mais de 1K de publicações são apresentadas com conteúdos criados pelos usuários para colaborar e assim participar ativamente na criação do videojogo.

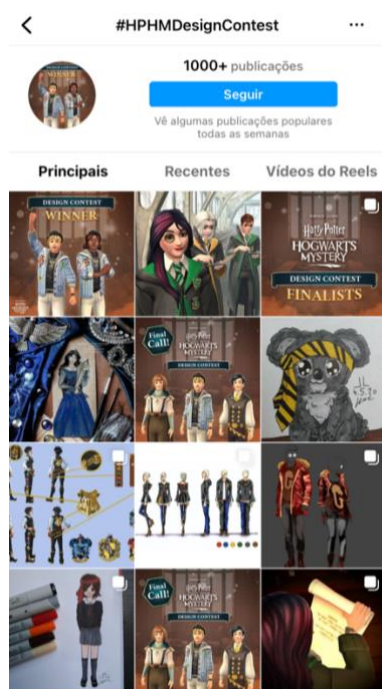


Figura 39: Conteúdos colaborativos a partir da hashtag I

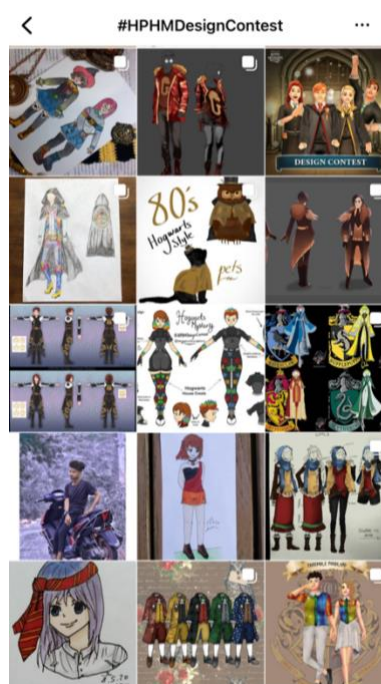


Figura 40: Conteúdos colaborativos a partir da hashtag II

Existe também uma experiência competitiva dentro do videogame chamada “Clube de Duelos”, representada pela figura 41. Este é um evento multijogador, que conecta em tempo real utilizadores de todo o mundo para duelar entre si a partir de feitiços lançados. Este evento é apenas possível se o usuário estiver conectado à internet, assim o próprio videogame escolhe o adversário de forma automática e aleatória e inicia-se o duelo.



Figura 41: Evento multijogador dentro do videogame: Clube de Duelos

O desafio é vencer o oponente por meio de feitiços, sendo eles na modalidade de: defesa / defensiva, ataque / agressiva ou sorrateiro, como mostra a figura 42. Cada feitiço lançado possui uma pontuação que pode vencer o oponente, sendo que a força/pontuação do feitiço lançado por um jogador competirá com o feitiço lançado pelo outro, por exemplo: se o jogador 1 decidir pelo feitiço de ataque e o jogador 2 optar pelo feitiço de defesa, o jogador 2 vence, pois, a defesa sobrepõe o ataque.



Figura 42: Estratégia de jogo no evento multijogador como ação interativa.

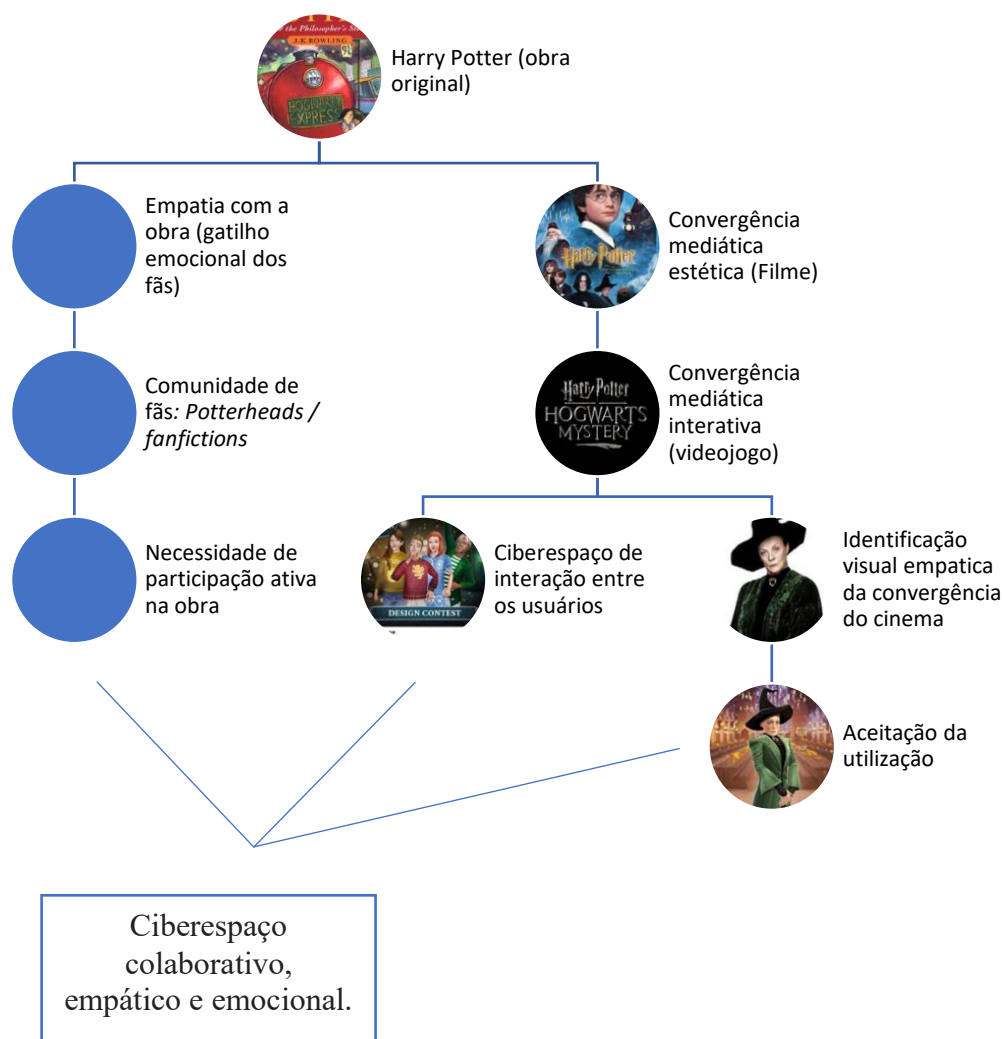
A medida em que a pontuação de duelos do jogador aumenta, assim como se procede à finalização de aulas sobre feitiços e até mesmo à quantidade de tempo de jogo do utilizador (no caso, o ano em que se encontra na escola de Hogwarts), levam-no a adquirir experiência. Isso leva a que seja possível aprender novos feitiços que somam mais pontos/ poderes do que os demais, ou seja, se um jogador 1 de nível 1 lançar um feitiço de defesa nível 1 e o jogador 2 de nível 3 lançar um feitiço de defesa nível 3, o jogador 2 ganha mais pontos, pois possui mais experiência e méritos do que o jogador 1, como mostra na figura 43.



Figura 43: Pontuação por feitiços no evento multijogador

Dessa forma, observa-se que a interação entre os jogadores acontece de forma ativa tanto dentro quanto fora do videojogo, relevante em ambos os aspetos, criando uma comunidade engajada que assume o papel de utilizador / moderador. Entretanto esta interação nos modelos apresentados apenas é possível e a partir do ciberespaço criado por e com a utilização da internet, que consegue assim conectar os jogadores e fãs com a indústria dos videojogos, intercetando qualquer barreira geográfica possível.

A seguir, no quadro 1, apresento uma sinopse estrutural de análise baseada nas informações acima apresentadas e referenciadas pelas respectivas literaturas, mostrando assim relevante resultado da convergência da obra Harry Potter no contexto de conteúdos na narrativa transmídia, a gerar um ciberespaço colaborativo entre os fãs – usuários do videojogo Hogwarts Mystery, por meio de identificação emocional.



Quadro 1: esquema estrutural resultante da estratégia de estudo utilizada

A partir da análise exposta, observa-se que a criação do ciberespaço colaborativo é oriunda de uma identificação emocional e visual não só com a obra original, mas com a sequência de convergência apresentada pela indústria de consumo. Em consequência, pode-se também apontar a relevância de respeitar não apenas a linha estética criada e aceite pelos consumidores, mas também permitir que os mesmos se façam presentes na construção e participação dos conteúdos.

Tal análise torna-se relevante para que ao criarem-se convergências, tenha-se em consideração os contextos em que as mesmas estão inseridas no âmbito emocional assumida pelos fãs. A empatia criada com os fãs deve ter com base a pertinência e aceitação de conteúdos integrados nos valores da comunidade que se deve mostrar participativa e colaborativa dentro do universo que a contextualiza. É assim mantida uma

coerência e continuidade que cativa os seus participantes mais antigos e motiva a cada vez maior aceitação e participação de novos usuários. 4 anos após seu lançamento, Hogwarts Mystery, continua a ser um local de visita obrigatório para todos os *potterheads*.

Capítulo V

5. Considerações finais

A partir do estudo acerca da evolução dos videogames e também as etapas até chegar a um modo de interação mais realista e participativa com o jogador, pode-se perceber o quão é relevante o avanço tecnológico dentro das plataformas interativas de participação e colaboração na produção de videogames. Igualmente relevantes são os avanços que permitem a comunicação em rede e a participação de fãs/jogadores no processo imersivo e criativo de criação de conteúdos e comunidades adjacentes a uma obra base, o que leva à expansão e continuidade da obra base.

Em especial no contexto de análise realizado do videogame Hogwarts Mystery, nota-se que todo o design, personagens, ambiente, interações e desafios presentes no videogame, são baseados na narrativa do livro e na estética dos filmes, refletindo assim na convergência de uma obra literária e cinematográfica a partir da narrativa transmídia. Vai, contudo, para além disso, numa história de uma legião de fãs que acompanha a saga e suas produções dentro da convergência da obra, seguindo seus padrões de estética com uma carga emocional que motiva uma interação duradoura.

Dessa forma, Hogwarts Mystery consegue criar junto com suas comunidades de jogadores um novo espaço de colaboração interativa mediática de co-criação, o que reflete na benevolência de abertura interativa entre os fãs/usuários com a empresa de consumo de capital que desenvolve as estratégias de comunicação e desenvolvimento do videogame, originando assim novas possibilidades de crescimentos e de engajamento comercial e de continuidade cultural.

Observa-se também que o conceito de interatividade neste estudo é visto de forma não exclusivamente unilateral, abrangendo a interação do jogador com a narrativa do videogame com as suas tomadas de decisões e participação em eventos online com outros jogadores, mas também se faz presente como forma de interação externa fora do ambiente do videogame e expande-se no ciberespaço anexo proporcionado pelas redes sociais, pois os jogadores neste espaço “anexo” conseguem não só interagir igualmente na narrativa,

mas como participar ativamente na tomada de decisões e influenciar assim as próximas etapas que o videogame pode vir a inovar dentro da obra.

A reprodução de conteúdos acessórios a partir da narrativa transmídia da obra literária e cinematográfica do Harry Potter consegue manter um legado mediático intacto entre a participação e colaboração dos fãs que geram novos conteúdos para dar continuidade à saga. Observa-se que esta relação alimenta paralelamente a indústria de produção de jogos e o consumo da arte, literatura e diversas formas de representação de um universo narrativo pelo público, beneficiando assim ambas as partes, de entretenimento, consumo e de capital.

É importante perceber que o gatilho emocional que liga os *potterheads* à obra também é um ponto chave de aproximação e aceitação na criação de novos conteúdos de entretenimento, sem fugir das estéticas já criadas anteriormente. O videogame Hogwarts Mystery conseguiu reproduzir de forma singular os personagens representados no cinema para a tela do telemóvel, possibilitando a interação dos mesmos com os jogadores, o que ultrapassa a realidade da comunicação passiva do cinema, mas a criação e personalização de novos personagens, encarnados pelos jogadores cria uma ligação ainda mais profunda com os *potterheads*.

Pelo fato do videogame possuir várias possibilidades de interação entre os jogadores/utilizadores, como exemplificado nos eventos multijogadores e nas atividades/desafios nas redes sociais. Nota-se o quão é relevante abrir o canal de interação entre indústria e usuário para que assim os mesmos sintam-se cada vez mais dentro da obra e não só, sintam-se ainda um elemento de inclusão e colaboração para produção outras convergências sendo esta sinergia fundamental para que a comunidade de fãs a defenda e mantenha o seu legado vivo.

Dessa forma, conclui-se que a importância da participação colaborativa no ciberespaço para representação e acessibilidade de transcrição de conteúdos dentro da criação, elaboração e manutenção dos videogames, é fundamental para que uma obra se mantenha “ativa” entre os consumidores-jogadores, causando representatividade e empatia dos jogadores, assim como vivenciando e inovando na forma de produzir conteúdos anexos para execução de novas possibilidades interativas.

Outros tipos de análise mais focados em aspetos técnicos ou em componentes de game design poderiam ter sido efetuados ou estudados de forma detalhada, tais como descobrir as dificuldades de utilização, analisar as possibilidades de falhas, os jogadores

que não sentiram identificação com a obra, o tempo de utilização de cada jogador, assim como uma pesquisa mais abrangente acerca da gestão de comunidade de fãs a partir do ciberespaço externo, analisando outras redes sociais e entrevistando os jogadores de forma a perceber, por depoimentos diretos ou análises estatísticas, os gatilhos emocionais e interativos que o fazem ser utilizador recorrente. Estas formas adicionais de análise seguem para além dos limites definidos neste estudo, mas servem como novos caminhos para futuras investigações aprofundadas deste tema. Este não é um objeto de estudo estagnado no tempo pois apesar da série de livros ter-se dado como concluída, o universo criativo por eles originado continua a expandir-se e a ganhar nova vida nas mãos dos seus fãs, jogadores e feiticeiros de Hogwarts.

Referências Bibliográficas

- Batista, M., Quintão, P., Lima, S., Campos, L., & Batista, T. (2007). Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. *Revista Eletrônica Da Faculdade Metodista Granbery*, 3. <http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>
- Casanova, N., Sequeira, S., Silva, V. (2009). “*Emoções.*” *Psicologia o Portal dos Psicólogos* 1–27. <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0132.pdf>
- Cristina, A., & Silveira, M. (2012). Best seller: Harry Potter e a mídia do livro. *Em Questão*, 18(2), 259–274. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=465645975018>
- Felice, M. DI. (2012). Redes Sociais Digitais, Epistemologias Reticulares E a Crise Do Antropomorfismo Social. *Revista USP*, 0(92), 6. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i92p6-19>
- Ferreira, C., & Souto, J. (2013). *O papel da interatividade da narrativa em RPG digitais* [Dissertação de Mestrado, Instituto Politécnico de Lisboa - Escola Superior de Comunicação Social]. RCIPL.<http://hdl.handle.net/10400.21/3185>
- Galloway, A. (1974). Gaming: essays on algorithmic culture (v.18). *Electronic Mediations*.https://www.academia.edu/5059462/Gaming_essays_on_algorithmic_culture_A_Galloway
- Garson, M. (2019). O conceito de convergência e suas armadilhas. *Galaxia (São Paulo, Online)*, 40(4), 57–70. <https://doi.org/10.1590/s0102-37722007000400005>
- Gonçalves, A., & Zagalo, N. (2013). Entre a realidade e a virtualidade. *XII SBGames*, 87–94. www.projectmassive.com
- Gruszynski, A. C., & Sanseverino, G. (2016). Dos livros às telas : Harry Potter como uma história transmídia. *Lumina*, 10(2), 1–19. <https://doi.org/10.34019/1981-4070.2016.v10.21212>
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência* (2nd ed.). Aleph.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura-Transmedia La creación de contenido y valor em uma cultura en red* (1st ed.). Gedisa Editorial
- Levy, P. (1999). *Cibercultura* (1st ed.). Editora 34.
- Mastrocola, V. M. (2013). *Doses Lúdicas - Breves textos sobre o universo dos jogos e*

- entretenimento* (1st ed.). Independente.
- Moreira, F. (2011). Desenvolvimento de jogos eletrônicos multiusuário para dispositivos móveis. [Monografia, Faculdade Farias Brito, Ciência da Computação] <https://fbuni.edu.br/biblioteca/acervo>
- Nogueira, G. C. B. (2011). Dos livros ao cinema: uma reflexão a partir da literatura fantástica sobre aspectos educativos encontrados na Saga Harry Potter. *Revista Eventos Pedagógicos*, 2(3), 8–18.
<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/382/202>
- Nunes, R. (2017, Maio). *Estéticas narrativas do cinema aplicadas a games*. [Game Pad, Level 4]. Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia, Rio Grande do Sul.
<https://www.feevale.br/Comum/midias/11dd1de7-817d-4f15-bc49-cdea4f5e1b88/Estéticas%20narrativas%20do%20cinema%20aplicadas%20a%20games.pdf>
- Pereira, J. da S. (2013, 22 a 26 de julho). *Algumas reflexões sobre o conceito de empatia e o jogo de rpg no ensino de história*. [Conhecimento histórico e diálogo social] XXVII Simpósio Nacional de História, Rio Grande do Norte.
http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1364641045_ARQUIVO_ALGUMASREFLEXOESSOBREOCONCEITODEEMPATIAEOJOGODERPGNOENSINODEHISTORIA.pdf
- Pires De Figueiredo, C. A. (2016). Narrativa Transmídia: modos de narrar e tipos de histórias. *Letras*, 26(53), 45–64. <https://doi.org/10.5902/2176148525079>
- Rosa, D. B. da. (2008). Harry Potter e o sujeito da pós-modernidade. *Psicologia: Ciência e Profissão*, 28(3), 480–493. <https://doi.org/10.1590/s1414-98932008000300004>
- Sanseverino, G. G. (2016). Accio fandom: Harry Potter – de livros para a história transmídia com o engajamento dos fãs. *Vozes e Diálogo*, 15(01), 61–75.
<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/vd/article/view/8797>
- Soares, N. V., Petry, L. C., Vieira, G. S., Cabral, A. C. S. de F., Blanco, F., Machado, S. de O., & Gomes, J. G. dos S. (2019). Horizontes Da Pesquisa Em Cultura De Games Sob a Estética Da Produção. *A Produção Do Conhecimento Na Engenharia Da Computação*, 84–99. <https://doi.org/10.22533/at.ed3921924058>
- Sousa, J. D. P. A. (2016). *Os videojogos Indie como forma de expressão autoral: criatividade, estilo e significado* [Tese de doutoramento, Universidade Católica Portuguesa]. Veritati - Repositório Institucional da Universidade Católica

- Portuguesa. <http://hdl.handle.net/10400.14/20560>
- Souza, A., & Martins, H. (2012). *A Majestade do Fandom: a Cultura e a Identidade dos Fãs*. 1–14. <http://publicom.intercom.org.br/category/2019/>
- Vasques, R. C. (2008). *As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar* [Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual Paulista - Faculdade de Ciências e Letras Campus de Araraquara] Repositório Institucional UNESP. <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/90316>
- Zagalo, N. (2005). *A Diversidade Emocional nos Videojogos*. Universidade do Minho, Departamento de Ciência da Comunicação http://projeto.unisinos.br/sbgames/anais/talks/talk_zagalo.pdf
- Zagalo, N. (2009). *Emoções interactivas: do cinema para os videojogos*. (1st ed) Grácio Editor.
- Zagalo, N. (2013a). A singularidade da linguagem dos videojogos. *Portal Comunicação*, 9 <http://hdl.handle.net/1822/27131>
- Zagalo, N. (2013b). *Videojogos em Portugal - História, Tecnologia e Arte*. Comunicação nos videojogos: Expressividade, Intermedialidade e Narrativa 25 [https://doi.org/10.17231/comsoc.27\(2015\).2113](https://doi.org/10.17231/comsoc.27(2015).2113)



www.ulp.pt