

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

HENRIQUE INÁCIO WEIZENMANN

RETÓRICA PROCEDURAL MORAL EM DRAGON AGE INQUISITION

Porto Alegre

2020

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

HENRIQUE INÁCIO WEIZENMANN

RETÓRICA PROCEDURAL MORAL EM *DRAGON AGE INQUISITION*

Dissertação apresentada ao curso de
mestrado em comunicação social da
Pontifícia Universidade Católica do Rio
Grande do Sul.

Orientador: Dr. Carlos Gerbase

Porto Alegre
2020

Weizenmann, Henrique Inácio

Retórica Procedural Moral em Dragon Age Inquisition / Henrique Inácio
Weizenmann. –Porto Alegre. –2020.
124f. : 14 il.

Dissertação (Mestrado) –Pontificia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
–Escola de Comunicação, Artes e Design, 2020.
Orientador: Dr. Carlos Gerbase.

Bibliografia

1. Comunicação. 2. Jogos. 3. Jogos Digitais. 4. Retórica Procedural. 5. Retórica Procedural Moral.

HENRIQUE INÁCIO WEIZENMANN

RETÓRICA PROCEDURAL MORAL EM *DRAGON AGE INQUISITION*

Dissertação apresentada ao curso de
mestrado em comunicação social da
Pontifícia Universidade Católica do Rio
Grande do Sul.

Aprovada em ___ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlos Gerbase (Orientador)

Prof. Dr. André Fagundes Pase

Prof. Dr. Roberto Hofmeister Pich

Porto Alegre
2020

RESUMO

O presente trabalho se propõe a analisar o que chama de Retórica Procedural Moral presente em *Dragon Age Inquisition*. Para tanto, o primeiro momento do trabalho aborda a temática de jogos, jogos digitais e expõem a teoria da Retórica Procedural. A construção do raciocínio é feita com base em Huizinga (1950), que aborda jogos sobre uma perspectiva sociológica. Também se utiliza Salen e Zimmerman (2003) que fazem um apanhado de várias abordagens e teorias de jogos e as resumem em sua obra. Rouse III (2005) é consultado por se focar especificamente no desenvolvimento de jogos digitais. Tendo embasado a parte sociológica e digital sobre jogos, aborda-se a teoria de Ian Bogost (2007) da Retórica Procedural. No presente trabalho parte-se da concepção de Huizinga (1950) de que o jogo, o lúdico, é essencialmente composto de uma atitude do jogador que se coloca, nas palavras de Salen e Zimmerman (2003) para desafiar um sistema, cujas características Rouse III (2005) ajuda a elucidar. Dessa experiência de um jogo surge um discurso dos desenvolvedores para o jogador. Para constituir o que se quer falar sobre Retórica Procedural Moral, o presente trabalho se apoia nos pressupostos da Lei Natural, conforme abordada por Rhonheimer (2006). Outros autores são utilizados para complementar a discussão, como Peterson (2018), Finnis (2006) e Brooks (2014). Os autores são apresentados com uma abordagem crítica, contextualizando seus escritos com os demais elementos que circundam as suas obras. Considera-se que existe uma semelhança com a perspectiva deísta de parte dos autores trabalhados e o fato de jogos serem desenvolvidos para expressar alguma coisa. Ou seja, o universo do jogo e o universo real são física e moralmente constituídos, de modo que a experiência moral não pode ser dissociada totalmente da experiência do mundo enquanto tal. A seguir, descreve-se o jogo digital *Dragon Age Inquisition* (2014) e, então, ele é constituído como objeto de estudo destacando os aspectos específicos, e narrativos, das escolhas que apresenta, bem como as relações entre as escolhas e as recompensas. A partir dessa construção, é feita a análise da Retórica Procedural Moral partindo-se do pressuposto que a experiência do mundo é sempre uma experiência moral e que, portanto, as melhores recompensas que o título dá aos jogadores são pelas suas ações indicam as melhores ações segundo a concepção dos desenvolvedores. Isso acontece porque as recompensas funcionam, nas palavras de Rouse III (2005) como um *feedback* do que o jogador está fazendo. Dado que as melhores recompensas estão atrás de decisões que, geralmente, exigem do jogador a utilização das mecânicas mais complexa do jogo e, também, exigem que ele esteja atento às lógicas que o título apresenta, ou seja, as lógicas do universo que está sendo experienciado no jogo. Percebe-se que *Dragon Age Inquisition* apresenta uma Retórica da Prudência, que se manifesta pelo esforço do título em expressar ao jogador o que ele está fazendo, como o fará e quais serão as consequências de seus atos antes de ele tomar a decisão definitiva. Deste modo, ele terá condições de se conscientizar dos resultados de suas escolhas antes de realizá-las.

Palavras-chave: Comunicação; Jogos; Jogos Digitais; Retórica Procedural; Retórica Procedural Moral.

ABSTRACT

The present work intends to analyze what it calls Moral Procedural Rhetoric present in Dragon Age Inquisition. To this end, the first moment of the work addresses the theme of games, digital games and expose the theory of procedural rhetoric. The reasoning about Procedural Rhetoric is based on Huizinga (1950), who approaches games from a sociological perspective. Also Salen and Zimmerman (2003) are used to make an overview of various approaches and theories of games and summarize them in their work. Rouse III (2005) is consulted for focusing specifically on the development of digital games. Having based the sociological and digital part on games, Ian Bogost's (2007) theory of Procedural Rhetoric is addressed. This work is based on Huizinga's (1950) conception that the game, the playful, is essentially composed of a player's attitude that, in the words of Salen and Zimmerman (2003), challenges a system whose characteristics are Rouse III (2005) helps to elucidate. From this experience of a game comes a speech from the developers to the player. To constitute what is called Moral Procedural Rhetoric, the present work is based on the assumptions of Natural Law, as approached by Rhonheimer (2006). Other authors are used to complement the discussion, such as Peterson (2018), Finnis (2006) and Brooks (2014). The authors are presented with a critical approach, contextualizing their writings with the other elements that surround their works. It is considered that there is a resemblance to the deistic perspective of the worked authors and the fact that games are developed to express something. That is, the game universe and the real universe are physically and morally constituted, so that moral experience cannot be totally dissociated from world experience as such. The following describes the digital game Dragon Age Inquisition (2014) and then it is constituted as an object of study highlighting the specific and narrative aspects of the choices it presents, as well as the relationships between the choices and the rewards. From this construction, the analysis of Moral Procedural Rhetoric is made based on the assumption that the experience of the world is always a moral experience and that, therefore, the best rewards the title gives players are for their actions indicate the best actions, according to the developers' conception. This is because the rewards work, in the words of Rouse III (2005) as a feedback of what the player is doing. Given that the best rewards lie behind decisions that often require the player to use the game's most complex mechanics, they also require him to be aware of the logic the title presents, meaning, the logic of the universe it is being experienced in the game. It's noted that Dragon Age Inquisition presents a Prudence Rhetoric, manifested by the title's effort to express to the player what he is doing, how he will do it, and what the consequences of his actions will be before he makes the final decision. In this way, he will be able to be aware of the results of his choices before making them.

Keywords: Communication; Games; Digital Games; Procedural Retoric; Moral Procedural Retoric.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Companheiros e conselheiros	74
Tabela 2: Lugares em <i>Dragon Age Inquisition</i>	76
Tabela 3: Recompensas e tipos	84
Tabela 4: Ícones gerais da Roda dos Diálogos	88
Tabela 5: Nuances nas decisões dos personagens	89
Tabela 6: Opções relacionadas a benefícios	90
Tabela 7: Início e fim de um romance	92
Tabela 8: Ícones conforme raça e classe	92
Tabela 9: Recompensas por enfrentar a assassina da Imperatriz	98
Tabela 10: Julgamento de Florianne	98
Tabela 11: Julgamento dos Restos Mortais de Florianne	99
Tabela 12: Recompensas conforme quem assume o trono de Orlais	100
Tabela 13: Missão cronometrada com base na sucessão do trono	100
Tabela 14: Recompensa das missões cronometradas da tabela 13	100

SUMÁRIO

1 PARA DENTRO DA ESCURIDÃO	12
2 QUE OS JOGOS COMECEM	16
2.1 TRÊS PERSPECTIVAS	16
2.1.1 O jogo enquanto anterior a cultura	17
2.1.1.1 Um Círculo não tão mágico	20
2.1.1.2 Como falar de jogo?	20
2.1.1.3 O Lúdico e o sério	21
2.1.2 Os Três Esquemas	23
2.1.2.1 As regras	25
2.1.2.2 Jogar	26
2.1.2.3 Cultura	27
2.1.3 Jogos como arte	28
2.1.3.1 Desafio	29
2.1.3.2 Socialização	30
2.1.3.3 Solidez	30
2.1.3.4 Emoção	31
2.1.3.5 Exploração e Imersão	31
2.1.3.6 Entender as fronteiras do mundo jogo	32
2.1.3.7 Direção	32
2.1.3.8 Cumprir objetivos de forma incremental	33
2.1.4 Jogos Digitais	34
2.2 JOGOS COMO MEIOS DE COMUNICAÇÃO	35
2.2.1 Retórica Procedural	36
2.3 EM RESUMO	37
3 LEI NATURAL	41
3.1 LEI NATURAL: CONSIDERAÇÕES INICIAIS	42
3.2 A LEI NATURAL EM 4 ASPECTOS	48
3.2.1 A Existência	48
3.2.2 A Prudência	50
3.2.3 A Justiça	51
3.2.4 A razão e a Lei Natural	52
3.2.4.1 Comentário sobre a razão	54

3.3 AÇÕES NECESSÁRIAS E CONTINGENTES	56
3.4 O BEM E O MAL	57
3.5 COMENTÁRIO À BIOGRAFIA	58
3.6 EM RESUMO	62
3.7 RETÓRICA PROCEDURAL MORAL	63
4 A ERA DO DRAGÃO	67
4.1 A ERA DO DRAGÃO	69
4.2 A INQUISIÇÃO	70
4.3 APÓSTOLOS DO INQUISIDOR	73
4.4 LOCAIS	75
4.5 OUTROS ELEMENTOS IMPORTANTES	76
4.5.1 Inimigos	77
4.5.2 Recursos	77
4.6 AÇÕES DO JOGADOR	78
4.6.1 Conversar	79
4.6.2 Combater	79
4.6.3 Explorar	80
4.6.4 Cumprir Missões	81
4.6.5 Fabricar itens	81
4.6.6 Julgar	82
4.6.7 Caçar dragões	82
4.7 O JOGO COMO OBJETO	83
4.7.1 Recompensas e seus tipos	83
4.7.2 Os Conflitos	85
4.7.3 A Roda de Diálogo	87
4.8 PROSSEGUIMENTO À ANÁLISE	92
5 ANÁLISE DO OBJETO	94
5.1 O PALÁCIO DE INVERNO	94
5.2 O DISCURSO A PARTIR DAS RECOMPENSAS	96
5.2.1 As Recompensas da Missão	97
5.2.2 A Festa no Palácio de Inverno	101
5.3 O REINO DA PRUDÊNCIA	104
5.3.1 Composição e soma através de diversas missões	106
5.3.2 O Discurso a favor da prudência	107

5.3.3 O Resumo dos Dragões	110
5.3.4 O enigma final	112
5.3.5 O Paralelo Mitológico	113
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	118
7 REFERÊNCIAS	121
8 LUDOGRAFIA	125

1 PARA DENTRO DA ESCURIDÃO

O presente trabalho é uma construção que se inicia já com o trabalho A Notícia em Jogo, Quando o Jogo vira Notícia: Análise dos Elementos Jornalísticos Presentes no Jogo *Valiant Hearts* (2016). Monografia apresentada como requisito para a conclusão do curso de jornalismo – bacharelado.

O interesse do autor em estudar o discurso em jogos digitais já era anterior. Contudo, o trabalho serviu principalmente para aproximação dele às teorias de jogos. Particularmente, uma aproximação à teoria de Ian Bogost (2007): a Retórica Procedural, forma de discurso próprio de um jogo.

Todavia, essa forma de discurso não impede que jogos tenham outras formas de discurso embutidas em si. A ênfase de Bogost (2007) é que, quando um jogo tem um discurso e discursa enquanto jogo, ele o faz por meio da Retórica Procedural.

Enquanto, no trabalho da graduação, considerando as suas condições próprias, o foco do estudo foi a possibilidade de um discurso jornalístico em jogos digitais, o presente trabalho objetiva discutir a presença de discurso moral dentro de um jogo digital, o que já era uma pretensão do autor, mesmo na graduação, mas não era executável à época.

Por esse motivo, é possível afirmar que a principal razão para a execução do trabalho de graduação foi preparar terreno para este trabalho, assim como este estudo é uma forma de o autor iniciar a sua aproximação à relação entre jogos digitais e a formação do imaginário moral, meta do autor.

Tanto o presente trabalho como o da graduação apresentam um objeto de estudo que, ao mesmo tempo, limita o escopo do texto e exemplifica o processo que se quer analisar. Por esse motivo, o atual estudo é ilustrativo da temática analisada e incapaz de esgotar o tema.

A utilização de *Dragon Age Inquisition* como objeto é feita porque ele facilita o estudo do que se chama de Retórica Procedural Moral. Trata-se de um RPG, sigla em inglês para jogo de interpretação de papéis. Tais jogos começaram essencialmente como jogos de mesa, em que jogadores se reúnem e um deles atua como mestre do jogo, propondo desafios para os demais enfrentarem como sendo outros personagens de um outro universo fictício.

A questão moral e as ações dos jogadores são parte do jogo para além do combate e dos mistérios ou enigmas. Por essa razão, sendo o objetivo falar de um

discurso moral que é feito através da experiência do jogo, optou-se por escolher um título em que o aspecto moral esteja presente como parte da experiência de jogo.

Além desses elementos, a escolha por *Dragon Age Inquisition* deu-se por ser um título ao qual o autor possuía acesso. Havia outros títulos que poderiam ter sido escolhidos se a justificativa fosse tão somente o aspecto de ser um RPG.

Jogos na categoria chamada de JRPG, RPG japoneses não seriam uma boa escolha por serem títulos em que as mecânicas de decisões por parte do jogador são menos fortes em relação a outros títulos ocidentais. Ainda que existam títulos como *Der Langrisser*, nos quais há três conjuntos de finais, cada qual com três finais, é comum que jogos de RPG japoneses tragam um final invariável e uma ausência de escolhas morais por parte do jogador.

Entre os outros títulos ocidentais que poderiam ser escolhidos, destacam-se a franquia *Mass Effect* e a franquia *Deus Ex*. O primeiro caso constitui uma outra franquia da mesma empresa responsável por *Dragon Age*. Contudo, o último título da primeira trilogia é anterior a *Dragon Age Inquisition* e o último título da franquia possui análises piores que o objeto escolhido. Ele foi descartado porque as análises piores por parte dos jogadores e da mídia, como as compiladas no site Metacritic, indicam que haveria uma perda para o trabalho. No caso da franquia *Deus Ex*, a não escolha como objeto ocorre porque o sistema de escolhas por parte dos jogadores é apresentado com, no máximo, quatro opções de caminhos para os jogadores, enquanto *Dragon Age Inquisition* apresenta de duas a seis opções.

A escolha por se trabalhar com a Lei Natural deu-se porque o conhecimento do autor sobre o assunto, no início da pesquisa, embasava-se na ideia de a teoria trabalhar com uma apreensão da moral a partir da experiência do mundo, sendo análoga às leis físicas e, por esse motivo, receber o nome de Lei Natural. Além disso, o aspecto deísta da Lei Natural é análogo a jogos, visto que eles são desenvolvidos. A mensagem dos desenvolvedores está no jogo, em princípio, sem necessidade de uma intervenção por parte deles para explicitar, sem necessidade de uma revelação. Nesse sentido, a revelação de algo do jogo por parte dos desenvolvedores de uma chave de leitura é análoga ao conceito de Revelação Cristã. Ou seja, a lógica de discurso dentro do universo do jogo seria análoga à lógica de discurso do universo enquanto experimentado.

Juntando, assim, os elementos da Retórica Procedural e da Lei Natural, o autor propõe-se a analisar o discurso moral, chamado de Retórica Procedural Moral,

em *Dragon Age Inquisition*. O objetivo é entender como ele se dá e ilustrar o que ele discursa para os jogadores.

Inicialmente, a hipótese com a qual o autor trabalha é a de que os jogos criam um discurso moral, apresentando uma realidade na qual o jogador deverá operar. A construção dessa realidade segue diversas lógicas de desenvolvimento de um jogo. E o discurso está principalmente focado nas ações que o jogador pode executar e nas mecânicas de retorno inseridas no título. Esse retorno envolve, essencialmente, formas de o jogo dizer ao jogador que ele está avançando no jogo, vencendo ou perdendo.

Considerando que a Retórica Procedural se dá dentro da experiência do jogo, foi preciso jogá-lo, o que também aumentou a necessidade de acesso ao objeto. Sendo a experiência dispensável, haveria diversos recursos e fontes para se ter acesso à narrativa e à sua composição técnica.

O método de análise do discurso do jogo consiste em identificar, classificar e hierarquizar os bens como afirmados pelo jogo. Em segundo lugar, a relação que existe entre a narrativa e as escolhas do jogador com a obtenção dos bens maiores ou menores, conforme a hierarquia identificada. Esse processo, no presente, trabalho, é feito utilizando-se de uma das missões do título onde são apresentadas as formas como ele relaciona as escolhas do jogador com as recompensas que ele obtém a partir de cada uma delas. Também se considera, para efeitos discursivos, a forma como *Dragon Age Inquisition* conduz os jogadores a alcançar o que ele identifica como os bens maiores.

Destaca-se, por fim, que o objetivo do trabalho não é avaliar a recepção e as interpretações por parte dos jogadores, mas analisar o discurso por parte do jogo em si, independente de possíveis intencionalidades por parte dos desenvolvedores. Para tanto, a bibliografia da pesquisa aborda exatamente as questões culturais nas quais os jogos se inserem e as lógicas de desenvolvimento de jogos.

Desse modo, o trabalho divide-se em seis capítulos.

O capítulo dois aborda a temática do jogo, começando pela questão, na perspectiva cultural de Huizinga (1950), passando pelos três esquemas de Salen e Zimmermann (2003) e pela abordagem para desenvolvedores de Rouse III (2005). O objetivo do capítulo é apresentar e contextualizar a temática da Retórica Procedural de Ian Bogost (2007). Juul (2013) e Galloway (2006) também são apresentados em complemento aos autores.

O terceiro capítulo enfatiza a temática da Lei Natural, sem que se objetive que ele seja um tratado sobre o tema, como também não se tem a intenção de esgotá-lo, mas o que se quer é elencar os elementos mínimos necessários para poder se compreender seu funcionamento geral e, então, compor a análise do discurso moral do objeto. O principal autor que conduz a discussão é Honheimmer (2006).

No capítulo quatro, o objetivo é compor *Dragon Age Inquisition* enquanto objeto de análise. Para tanto, são descritos os seus elementos necessários para, no momento seguinte, analisar o discurso moral que ele apresenta. Destaca-se que o objetivo não é esgotar o objeto, mas trazer elementos suficientes para a análise do seu discurso moral.

O capítulo de análise é construído com a articulação dos elementos de discurso do objeto e sua operação dentro dele. Utiliza-se, para tanto, a narrativa da operação do discurso moral dentro de *Dragon Age Inquisition* a partir de uma das missões do jogo que apresenta os elementos do discurso em operação.

Após, as considerações finais encerram o trabalho.

2 QUE OS JOGOS COMECEM

O termo Retórica Procedural é essencialmente desenvolvido por Bogost (2007, 2010) dentro da temática dos jogos, o ambiente em que o autor trabalha o conceito. Assim, jogos digitais são abordados na medida em que isso se faz necessário para compreender a proposta deste estudo.

Ian Bogost é acadêmico e desenvolvedor de jogos. Membro fundador da *Persuasive Games*, empresa que trabalha com o desenvolvimento de *advergames*, jogos voltados para fazer propaganda de algo, seja produto, marca ou causa. Seu trabalho acadêmico e sua vida profissional se mesclam, de modo que ambos os trabalhos convergem em diversos aspectos. A maior fraqueza do autor, contudo, é que, ao abordar a temática de *newsgame* (2010), ele não apresenta uma forma eficiente de integrar as rotinas de desenvolvimento de jogos com as rotinas de produção jornalística.

Assim, o presente capítulo divide-se em dois temas: primeiramente, o tema sobre **jogo**, particularmente sobre **jogos digitais**, em que a Retórica Procedural é feita. Em segundo lugar, o tema da Retórica Procedural, algo que depende de dois momentos: um, para se abordar o tema da **Retórica** e outro, para abordar o tema da **Retórica Procedural** em si.

Destaca-se que não é obrigatório que a Retórica Procedural aconteça em ambientes digitais.

2.1 TRÊS PERSPECTIVAS

Para se trabalhar o conceito de **jogo**, utilizam-se três abordagens teóricas. Primeiramente, Huizinga (2010¹), que trabalha a ideia de jogo como algo anterior à cultura. Para ele, a cultura e a civilização desenvolveram-se enquanto jogo. Essa leitura, mais antropológica, abre a discussão, porque é importante entender o conceito de jogo para além de uma noção de jogo digital.

Huizinga ficou primeiramente conhecido pela obra *Outono da Idade Média* (2010), na qual faz uma análise da Idade Média a partir das crônicas e narrativas literárias da época. Abordagem que lhe rendeu críticas dos seus pares da academia. Com a publicação de *Homo Ludens*, em 1938, o autor trouxe a temática de jogos para a reflexão da história e da cultura. Ele inicia a discussão com a possibilidade de

1 Johan Huizinga faleceu em 1972. O livro em questão foi publicado em 1938, tendo recebido uma reedição em 2010, que fui utilizada para este trabalho. O livro *Homo Ludens* configura-se como uma das principais obras do autor, além de *O Outono na Idade Média* e *Nas Sombras do Amanhã*.

se utilizar a expressão *homo ludens* do mesmo modo como se utilizaram as expressões *homo faber* e *homo sapiens*.

Em segundo lugar, destacam-se os três esquemas em que Zimmerman e Salen (2003) falam a respeito de onde o jogo se dá: regras, o jogar e cultura. Essa abordagem sobre os jogos versa a respeito do assunto em diversos aspectos, unindo a visão antropológica com os aspectos de jogos digitais. O trabalho dos autores consiste em um levantamento das diversas teorias sobre os jogos, e a separação em esquemas serve a propósitos de análise e desenvolvimento.

Por fim, trata-se da noção de jogo por Rouse III (2005), sendo que este utiliza uma abordagem voltada para desenvolvedores de jogos digitais. Essa abordagem possui fins comerciais e parte do pressuposto de que jogos digitais são uma forma de arte, o que leva à implicação de que o artista pode alcançar maior ou menor excelência, lugar onde o autor se coloca para auxiliar os desenvolvedores a atingirem essa excelência e, conseqüentemente, sucesso comercial.

2.1.1 O jogo enquanto anterior à cultura

Morgenstern (2015, p. 281) afirma que “foi a instituição de regras para a manifestação do puro instinto físico e animalesco dos homens que lançou a primeira pedra na fundação da civilização”. O autor se aproxima da fala de Huizinga (2010), ao comentar que o jogo possui um valor na fundação da cultura e da civilização. Para este, “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica” (HUIZINGA, 2010, p. 3). Assim, o autor começa a defesa do argumento de que a cultura se desenvolve enquanto jogo.

E entender a questão do jogo é um trabalho que exige uma compreensão de diversos processos humanos e, em alguma medida, da própria natureza humana.

Existem questões comuns aos mais diversos jogos: a primeira, e provavelmente mais distintiva, é que o jogo não possui um fim fora dele mesmo. Por exemplo, o objetivo de uma partida de futebol é marcar gols. Ele pode ter diversas **utilidades**, mas não é possível afirmar que o objetivo do futebol é ter um bom preparo físico, se existem pessoas sem preparo físico que jogam e algumas que sequer usam essa utilidade do jogo. A **finalidade** do jogo é marcar gols.

Como afirma Huizinga (2010, p. 3), “mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico”. Ou seja, não é tão simples defini-lo de forma satisfatória por critérios como **utilidade** e **finalidade**.

Alguns teóricos falam que o jogo se passa dentro do chamado Círculo Mágico, isto é, um **espaço** e um **tempo** próprios do jogo. Eles podem ser problematizados ao lembrar que um atleta profissional dificilmente terá a mesma postura ao jogar que um amador. A isso, o próprio Huizinga traz uma distinção, de modo que o jogo enquanto profissão perde ao menos parte de suas características de jogo. Para o atleta profissional, o jogo possui uma finalidade externa.

Assim, “todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada e espontânea” (HUIZINGA, 2010, p. 13). Um jogo é como que um lugar ou um tempo “em cujo interior se respeitam determinadas regras” (HUIZINGA, 2010, p. 13) e estas não necessariamente são aplicadas ao ambiente fora delas, mas servem ao propósito do jogo.

Para o autor, “uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida cotidiana” (HUIZINGA, 2010, p. 23), algo que o fará aproximar jogos a rituais religiosos. E, conseqüentemente, “o jogo tem por natureza um ambiente instável. A qualquer momento é possível à ‘vida cotidiana’ reafirmar seus direitos” (HUIZINGA, 2010, p. 24). E algo que é possível se afirmar especialmente para jogos digitais, nos quais, a qualquer momento, a falta de luz pode encerrar uma partida. E uma partida de futebol pode ser interrompida por um terremoto ou uma chuva muito forte.

Desse modo, “reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for a sua essência, não é material” (HUIZINGA, 2010, p. 6). Como afirma Huizinga (2010, p. 11), ele “não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’”. Ocupa um espaço e um tempo que lhe são próprios e condicionados por uma atitude de obedecer às regras que são impostas. O jogo é “como um *intervalo* na nossa vida cotidiana” (HUIZINGA, 2010, p. 12).

E “todo o jogo é capaz, a qualquer momento de absorver inteiramente o jogador” (HUIZINGA, 2010, p. 11) de modo que “ele se torna seriedade e a seriedade, o jogo” (HUIZINGA, 2010, p. 11). Os jogadores estão sérios *quando em*

jogo, mas não *sobre* o jogo. Existe *seriedade* em tornar o jogo *divertido* e a diversão é algo a ser tomada como séria.

Para Huizinga (2010, p. 6), “o jogo é irracional”, apesar de poder ser racionalizado. Ou seja, o jogo não tem origem na razão humana, ainda que esta possa agregar muito aos jogos.

Por fim, o jogo também é uma atividade voluntária, visto que o jogo se caracteriza mais por uma atitude e essa atitude só é possível de ser atingida *plenamente* de forma voluntária. Disso decorre também uma diferença entre o profissional e o amador, porque eles possuem atitudes diferentes.

O simples cumprimento de leis estabelecidas por um governo não implica a atividade lúdica, ainda que ambas as ações sejam uma atitude de se submeter a determinadas regras para um determinado fim. O **fim** das leis de uma sociedade são *fundamentalmente* diferentes do **fim** das regras de um jogo.

Huizinga, aqui, afirma um dos pontos que unem o jogo com a criação do que hoje se entende por direito, pois o jogo “cria e é ordem” (HUIZINGA, 2010, p. 13). E, para o autor, é provável que seja a atitude lúdica um dos pilares fundamentais da civilização, como a dizer que a civilização é uma brincadeira humana e que o cumprimento das regras do direito faz parte do jogo tal qual a existência da polícia para quem não segue as tais regras. No argumento do autor, a cultura se desenvolve enquanto jogo.

A partir do exposto, pode-se conceituar jogo como *uma atividade voluntária e desinteressada pela qual o jogador se submete a determinadas regras para cumprir determinado objetivo*. Esse objetivo seria, geralmente, cumprido de forma muito mais rápida e eficiente se as regras fossem alteradas. Contudo, *a atitude lúdica implica que cumprir as regras é tão, ou até mais importante, que alcançar o objetivo*. Além disso, *o objetivo não tem uma funcionalidade ou utilidade outra que não ser cumprido dentro das regras estabelecidas; é o fim do jogo por ele mesmo*.

Esse conceito pode se estender a coisas que são facilmente reconhecidas como jogos. Por exemplo, uma partida de futebol e outras que confirmam o argumento do autor de que a cultura se desenvolve enquanto jogo.

E, pensando a distinção entre o jogo humano e dos demais animais, o fato mais aparente é que nenhum animal chegou sequer perto de desenvolver um computador no qual é capaz de emular um outro mundo ou mesmo um outro “eu”.

2.1.1.1 Um Círculo não tão mágico

Círculo Mágico é sobre a atenção do jogador que tende a se focar no jogo e não no ambiente ao redor. Pode-se resumir a discussão sobre o tema comentando que há algum tipo de separação entre o mundo do jogo e o mundo real.

Ao tratar de Círculo Mágico, é preciso compreender que ele não é algo que existe, porém, uma ferramenta teórica para explicar alguns fenômenos relativos ao jogo, mais especificamente, para se referir à diferença entre o tempo e o espaço dentro e fora do jogo, sendo que cada jogo conta com uma relação que pode ou não estar presente em outros jogos.

Consalvo (2009) problematiza o conceito, afirmando que, na verdade, são instâncias, e não um mundo totalmente à parte. Ainda que jogos digitais estejam mais distantes da realidade, jogos e competições com atletas profissionais podem ter consequências sérias para jogadores, atletas e até mesmo para quem assiste às partidas.

Pode-se resumir toda a discussão no fato de que nenhum jogador fala em “matar determinado personagem do jogo”; ele não está sujeito às sanções do Código de Direito Penal. Seja Círculo Mágico, instância (CONSALVO) ou espaço ilusivo² (JUUL, p. 124) ou outra questão, o jogo tem um tempo e espaços que lhe são próprios. Existe uma ligação entre o espaço e o tempo do jogo e o espaço e o tempo real, ainda que essa ligação seja feita tão somente pelo jogador.

2.1.1.2 Como falar de jogo?

No inglês, existem dois radicais que podem ser traduzidos para o que, no português, se utiliza o radical presente em “jogo”: *game* e *play*. Contudo, as duas palavras possuem mais usos que este.

Um exemplo é a expressão *play guitar*, que designa tocar guitarra. Porém, o mesmo *play* está presente em *play soccer*. Assim, o próprio idioma fala que jogo é, acima de tudo, uma atitude, uma ação típica dos mamíferos, conforme ressalta Huizinga.

No caso do português, o autor (2010) afirma que a palavra jogo vem de *jocus*, mesma palavra da qual deriva *jocoso*. Ou seja, nas línguas latinas, a ideia por trás de jogo ficou com um ar de menor seriedade e até contraposta a esta, enquanto, em línguas anglo-saxônicas, a ideia de jogo caracteriza uma ação que envolve, de

2 Livre tradução do autor de “illusive space”.

algum modo, o jogador por inteiro. No português, a expressão enfatiza o *não sério*; no inglês, todavia, valoriza-se o fato de ser uma *atitude*.

Isso pode ser a razão de Alemanha e Estados Unidos terem um papel tão central na cultura *gamer* mundial³.

Assim, a própria forma de falar de jogo, ao dizer, por exemplo, que algo está em jogo, apresenta a ideia fundamental: a de que um jogo é uma atividade com um fim dentro dele mesmo. E que essa atitude pode ser aplicada a coisas que geralmente não compõem um jogo. Existe uma diferença entre convidar uma pessoa para jogar uma partida de futebol e convidar a mesma pessoa para fazer exercícios físicos. Enquanto o primeiro convite implica ideias como **socialização, desafio e imersão**, a outra pode gerar a simples interpretação de que se está chamando alguém de gordo.

Além disso, existem os produtos com os dizeres “mãe, não se pausa jogo online”⁴ ou mesmo a simples resposta que os filhos dão às mães quando estas os chamam e dizem “estou jogando”⁵. Isto é, para muitas pessoas, afirmar que **está jogando** é dizer 1) que está fazendo algo **sério** e **importante** e 2) que, exatamente porque está fazendo isso, não pode fazer outra coisa, muitas vezes, nem dedicar atenção a outra coisa.

2.1.1.3 O lúdico e o sério

É preciso, a esta altura do presente trabalho, comentar que, para Huizinga (1950) não existe uma separação entre “lúdico” e “sério”. Ao mesmo tempo, Ortega y Gasset (2017) afirma que mitos existem na ausência de ideias claras, atuando como um modo de satisfazer a necessidade humana por uma explicação.

3 China, Estados Unidos, Japão e Alemanha ocupam os quatro primeiros lugares do ranking mundial do mercado de jogos conforme matéria no *Outer Space* (disponível em <<https://www.outerspace.com.br/brasil-e-o-13o-no-ranking-dos-maiores-mercados-para-games-no-mundo/>>), contudo, o destaque do autor vai para o fato de três das maiores feiras de jogos eletrônicos do mundo acontecerem nesses países, a saber: *Gamescom*, *Electronic Entertainment Expo* (conhecida como E3) e *BlizzCon*. O Brasil acolhe anualmente a BGS, *Brasil Game Show* (que curiosamente leva o nome em inglês e figura no feminino por ser uma conferência) e é o maior evento da América Latina sobre jogos. O argumento, aqui, é que as línguas anglo-saxônicas, por terem o *play* para exprimir a ideia de jogo, são um elemento facilitador de que expressões de maior porte acabem por se desenvolver mais facilmente do que em outros locais. Questões econômicas e mesmo outros aspectos precisam ser considerados para que se possa chegar a algum veredito sobre a validade do argumento. Seja como for, é notório que, nos seis primeiros países do ranking, nenhum possui língua latina, além de ser perceptível que, nesses mesmos seis primeiros países, é possível fazer uma correlação entre população, população com acesso à internet e o consumo de jogos digitais.

4 Ao digitar, no Google, a expressão destacada, é possível encontrar produtos como camisetas, placas e canecas com os dizeres ou similares.

5 Ao se pesquisar, no Google, por “não perturbe, estou jogando”, é possível encontrar várias placas de porta para se colocar nas maçanetas com a temática. Entre as expressões, é possível encontrar “*I’m busy*”, “*Gamer at work*” e “*I’m gaming*”.

Dessa forma, a lógica de “faz de conta”, presente no lúdico, em que existe uma abstração, uma remoção do aspecto racional em prol de outro fator prático, está presente também na mitologia.

Não existe uma concordância por parte dos estudiosos de que, por exemplo, os gregos em sua totalidade, realmente, acreditavam nos deuses dos seus mitos e que os reverenciavam. Existem fortes indícios de que os deuses eram temidos e que havia cultos que podem ser chamados de “preventivos”. Ou seja, é preferível evitar a ira dos deuses do que se arriscar a sofrer com seus caprichos.

Como destaca Peterson (2018), mitos não são o oposto à ciência, nem a mesma coisa que a ficção. Residem como que num meio-termo, sendo mais que a simples metade do caminho de um para o outro.

Ortega y Gasset (2017) antepõe mitos a ideias claras, que trata também com o sinônimo de “verdades”, que, em suma, são explicações científicas e racionais sobre as coisas. Para o autor, mitos proliferam na ausência destas primeiras e em substituição a elas.

Desse modo, a função dos mitos gregos, como a função do mito de Adão e Eva, seria dupla. Em primeiro lugar, oferecer uma tradição de antepassados, muitas vezes, desconhecidos, e organizar a civilização presente (no caso, portadora dos mitos) dentro de um contexto histórico-social. Em segundo lugar, o mito satisfaz a necessidade de explicação na medida em que mistura elementos reais com elementos fantásticos.

Entretanto, não necessariamente, exista uma adesão real por parte do povo aos mitos. Eles como que “*play along*”⁶ por diversos motivos. Talvez, não exista uma explicação melhor; talvez, a alternativa encontrada, ainda que como explicação, seja mais racional, não seja mais agradável; ou, talvez, por uma noção de respeito aos antepassados.

Toda lógica do que se chama de “conservadorismo” parte do pressuposto de que é preferível deixar uma situação ruim do jeito como está do que arriscar torná-la pior. Uma lógica que, na prática, é lúdica, não no seu sentido pejorativo, mas no sentido de que é preciso “jogar o jogo” para ir melhorando a situação aos poucos, ainda que este jogo seja o Jogo da Vida.

Com isso, Huizinga e Ortega y Gasset concordam com o fato de que o desenvolvimento do direito se deu de maneira lúdica e, por associação, mitológica.

6 Expressão que pode ser traduzida como “fingir”, “cooperar”, “acompanhar” e até mesmo, em sua forma mais literal, “tocar junto”, contudo, resgata a lógica de lúdico e jogo, sendo mais que um simples fingimento.

No caso, mitológica, porque boa parte das explicações a respeito do que consiste a natureza humana partem de narrativas mitológicas, ainda que amparadas por dados científicos. Lúdica, porque boa parte das regras tem uma certa origem arbitrária e funciona como um jogo em que todos concordam com o fato de que elas existem, porque alguém determinou assim e porque é melhor todos respeitarem as mesmas regras do que haver guerra.

Entre as teorias que originam essas regras, está a Lei Natural, que será tema do próximo capítulo. Porém, o desenvolvimento das sociedades parece estar profundamente ligado ao aspecto lúdico e mitológico dos povos.

Mitos, assim, em paralelo com o desenvolvimento cultural através dos jogos, não são verdades, ideias claras, mas carregam-nas sobre o mundo, a história e a cultura em que um povo está inserido. Em suma, tanto o jogo como o mito servem à manutenção da tradição de povos, que, em última instância, está a serviço da paz e da boa convivência.

2.1.2 Os Três Esquemas

Zimmerman e Salen (2003) separam as diversas teorias de jogos que estudaram em sua pesquisa em três grandes grupos: **regras**, **jogar** e **cultura**. A separação é para fins teóricos, sendo ressaltado por eles que, na prática, as três instâncias atuam de forma conjunta e complementar.

Dessa maneira, o primeiro grupo, **regras**, é onde os autores trabalham as regras que regem um jogo internamente, algo que se aproxima do conceito de jogo que foi elaborado ao falar da atitude lúdica de se submeter a determinadas regras.

O segundo grupo, **jogar**, fala da experiência de jogo e, em resumo, que o jogar consiste numa ação. Ou seja, é algo ativo, não passivo, e envolve o jogador. Aqui, o jogador aparece como elemento a ser considerado na interação com o jogo.

Por fim, ao falar de **cultura**, os autores abordam o jogo para além do jogo e do jogá-lo, apresentando os diversos aspectos, fora do jogo, que, de alguma forma, interagem com ele ou com os jogadores. Nessa instância, é difícil delimitar os elementos que podem ser considerados.

Além dessa separação, Zimmerman e Salen (2003) utilizam-se de dois conceitos que são fundamentais para a sua análise.

O primeiro consiste em **jogar significativo**, algo que tem um valor importante para jogos digitais, visto que, apesar de terem programação, não são simplesmente programados: são desenvolvidos⁷.

Desenvolver um jogo é mais que programar, da mesma forma como o jogo pode ser reduzido a regras, mas, na prática, sempre é mais que elas. Desenvolver é “o processo pelo qual um designer cria um contexto para ser encontrado por um participante, de onde o sentido emerge” (ZIMMERMAN, 2003, p. 41)⁸. Programação gera dados, desenvolver um jogo cria uma experiência. Com o desenvolvimento, o resultado é “uma experiência, criada cuidadosamente, guiada por regras, que fazem de certas formas de interação explicitamente significativas”⁹ (ZIMMERMAN, 2003, p. 41).

Essa noção de experiência, na qual o desenvolvedor se utiliza de “restrições” para criar “um único produto” (ZIMMERMAN, 2003, p. 39), é fundamental para o conceito de Retórica Procedural, de que se tratará adiante. A ideia possui uma relação com o dado empírico de que a gravidade gera expressão, visto que é ela que possibilita pulos e mesmo correr faz sentido na medida em que se compreende que é preciso um constante esforço para acelerar, já que existe uma força que busca manter os corpos parados.

O segundo conceito é de jogo como **sistema**. Essa redução serve como ferramenta de análise para jogo.

Em um **sistema**, que é o próprio jogo, conforme definem Zimmerman e Salen (2003), estão presentes: objetos, atributos, relacionamento interno e ambiente, em que os **objetos** são os elementos materiais do jogo, como as peças do xadrez ou a bola e a trave; os **atributos** são as propriedades de cada objeto como integrante do sistema; o **relacionamento interno** fala de como os objetos podem relacionar-se entre si; e o **ambiente** é o tempo e o espaço determinados para um jogo.

Assim, bola de futebol e goleira são objetos. Cada qual possui seus atributos, em que as goleiras devem ser de igual tamanho e fixas. O relacionamento interno consiste em que uma goleira marque ponto para um time bem como a alternância de lados. O ambiente, por fim, é a quadra e o tempo que deverá durar a partida.

7 A expressão utilizada pelos autores é *designer*, não *developer*. A expressão *design* é definida como “a sucessiva aplicação de restrições até que somente reste um único produto” (ZIMMERMAN, 2003, p. 39) sendo uma livre tradução de “the successive application of constraints until only a unique product is left”.

8 Livre tradução de “is the process by which a designer creates a context to be encountered by a participant, from which meaning emerges”.

9 Livre tradução de “we have a carefully crafted experience guided by rules, which make certain forms of interaction explicitly meaningful”.

O **sistema** existe de maneira subordinada ao **jogar significativo** e é onde ele acontece, de modo que o objetivo dos desenvolvedores é permitir aos jogadores experimentarem o sistema de maneira que ele tenha um significado para os jogadores. Esse significado pode emergir ou não de um objetivo determinado pelas regras. Em geral, os objetivos são subjetivos e secundários ao jogo enquanto sistema.

2.1.2.1 As regras

Para Zimmerman e Salen (2003), as regras são o elemento básico e fundamental de um jogo. Básico designa “base”, ou seja, é sobre as regras que os demais elementos de um jogo se constituem, fazendo sempre referência a ele. A parte concreta, sendo geralmente a parte jogável do jogo, está subordinada à sua parte abstrata que, neste caso, são as regras que o determinam. Por fundamental, quer-se dizer que o fundamento do jogo são as regras. Isto é, para o jogo existir, a parte concreta deriva-se das regras. As bolas de vôlei fundamentam seu formato e peso nas regras do vôlei. Tire-se a bola e o jogo continua, tirem-se as regras e a própria bola perde seu significado, porque foram as regras de vôlei que fizeram alguém criar a bola como tal.

O tamanho da bola, da quadra, a altura da rede, em suma, todos os atributos de **objetos** podem ou não estar expressos nas regras conforme o jogo. E todo o aspecto concreto de um jogo, de modo geral, expresso nos **objetos** e **espaço**, pode ser estabelecido por regras, como geralmente é. O que se vê no jogo é a materialização dele, uma visualização do abstrato, das regras. Essa materialização torna possível que as relações de ação e consequência dentro do jogo se tornem visíveis, e a existência de um árbitro seja possível. Os objetos servem para saber se os jogadores estão cumprindo as regras.

Contudo, as regras são mais importantes para o jogo existir, do que a parte física, que pode ser improvisada sem perdas para o jogo, ainda que haja perda na experiência. Um jogo imaginário é possível; o problema é que não é possível compartilhar a imaginação.

É comum haver algum elemento matemático ou lógico na composição das regras, de modo que as regras formem o jogo. Na expressão dos autores. “regras

são a estrutura interna, essencial, que constituem os objetos do mundo real conhecido como jogos”¹⁰ (ZIMMERMAN, 2003, p. 103).

Algumas regras são implícitas. Entre elas, a que deve possuir maior destaque consiste na regra que as outras regras devem ser cumpridas, o que retorna ao aspecto de construção da cultura através do jogo. Existe uma exceção interessante no jogo Muchkin, em que é possível descumprir as regras como parte do jogo. E, o mais importante, o manual do jogo apresenta essa possibilidade. No resto, o geral é como que um acordo de cavalheiros para que as regras sejam respeitadas.

Por fim, a importância das regras pode ser dada pelo fato de que não basta compartilhar um baralho para jogar um mesmo jogo de cartas. É preciso compartilhar as mesmas regras que, em última instância, definem mais o jogo do que as próprias cartas, visto que estas são determinadas por aquelas.

2.1.2.2 Jogar

“Jogar é de fato o que fazemos com jogos”¹¹ (ZIMMERMAN, 2003, p. 104), ou seja, “quando consideramos jogo pelo **jogar**, confinamos a análise ao espaço definido pelo jogo mesmo”¹² (ZIMMERMAN, 2003, p. 104).

Nesse sentido, ao falar de jogo nesta instância, os autores buscam tratar do jogo enquanto ele é jogado.

Ao desenvolver um jogo, os “designers de jogos não criam um jogar diretamente”¹³ (ZIMMERMAN, 2003, p. 57); eles criam uma experiência. Ao jogar, os jogadores irão ter a experiência que o produto desenvolvido tem para oferecer, ainda que esta seja diversa do que se pretendia criar.

Jogar, *play*, implica interatividade, ou seja, é interagir. O resultado da interação é gerador de experiência. Nas palavras dos autores, “a palavra ‘interatividade’ não é sobre dar escolhas aos jogadores; ela define completamente o jogo como meio”¹⁴ (ZIMMERMAN, 2003, p. 57).

Criar um jogar significativo reside essencialmente em dar relevância à interatividade, de modo que o jogador realmente possa sentir que faz a diferença no

10 Livre tradução do autor de “rules are the inner, essential structures that constitute the real-world objects know as games”.

11 Livre tradução do autor de “play is in fact what we do with games”.

12 Livre tradução do autor de “when we consider games as **PLAY**, we confine the analysis to the space defined by the actual game itself”.

13 Livre tradução do autor de “game designers do not directly design play”.

14 Livre tradução do autor de “the word ‘interactivity’ isn’t just about giving players choices; it pretty much completely defines the game medium”.

mundo do jogo. Por isso, diversas interações têm como objetivo salvar a vida de determinados personagens em vários jogos.

É nesta segunda instância que se insere a análise proposta por este trabalho, ao falar sobre Retórica Procedural, visto que esta se dá, essencialmente, na interação do jogador com o jogo. E, da mesma forma como ele é dependente das **regras**, ele se relaciona com a **cultura**. Lembre-se de que, ainda que se possa separar **teoricamente** as instâncias, na **prática**, elas são inseparáveis.

Por fim, uma última palavra importante sobre esta instância refere-se à experiência que é oferecida pelos desenvolvedores, que é o foco. Desse modo, é possível afirmar que os jogos chamados de “*hardcore*” ou o modo “*ironman*”, a saber, em que o jogador pode salvar o progresso tão somente para deixar o jogo, porque tem outra atividade, mas, se morrer em determinado momento, seu progresso é totalmente deletado, buscam trazer a mesma experiência de jogos mais primitivos, nos quais a morte fazia parte do jogo, conforme destaque de Huizinga (2010). E o modo de jogo em questão também confirma a noção de que as três instâncias estão conectadas, visto que o acréscimo de uma **regra** cria um ambiente **cultural**, que é mais competitivo.

Ainda que o jogador não morra efetivamente, a perda do seu personagem de modo mais ou menos definitivo é suficiente para lembrá-lo da mortalidade. Jogos como Diablo III e XCOM ainda possuem um memorial no qual estão presentes os personagens falecidos.

2.1.2.3 Cultura

Como abordado por Huizinga (2010), a cultura é recheada de elementos lúdicos da mesma forma como eles são influenciados pela cultura. Sob essa ótica, ao falar da instância de cultura sobre jogos, apresenta-se todo o aspecto do jogo ao redor dele. Essa é a mais vasta e mais ampla das instâncias.

No esquema de regras, há uma predominância de elementos lógico-matemáticos e, no esquema de jogar, há presença dos elementos que compõem a experiência do jogo, que podem envolver, por exemplo, elementos de socialização e elementos artísticos. Já, em cultura, existe a presença essencialmente de elementos externos ao jogo. Em diversas medidas, esses elementos externos influenciam o jogar e as regras e por eles são influenciados.

Redes sociais e outros modos de compartilhamento de experiência de jogo ajudam, e muito, alguns jogadores a resolverem desafios dentro dos jogos. Ou, até mesmo, são um local onde jogadores podem buscar outros jogadores para os ajudar a superar determinadas missões que podem ser feitas em modo cooperativo.

Algumas empresas já começaram a trabalhar pensando nessa possibilidade, a ponto de haver partes do jogo que são desenvolvidas para terem certo grau de aleatoriedade.

Provavelmente, uma das perguntas mais relevantes que aqui precisa ser feita é: pode-se dizer de alguém que leu as instruções de como desvendar um enigma em determinado jogo que ele teve a experiência de desvendar o jogo? Ou sua experiência foi de ler as instruções e descobrir que elas funcionam?

Assim, jogos, em suas instâncias de análise, possuem focos distintos. Contudo, as três são complementares umas às outras, de modo que entender a totalidade de um jogo passa por entender aspectos de **regras**, do **jogar** e de **cultura**.

2.1.3 Jogos como arte

Rouse III (2005), em sua análise, apresenta aspectos que servem para ajudar desenvolvedores ao criarem os seus jogos. Assim, ao analisar elementos de um jogo, ele separa em dois grandes grupos: aquilo que os jogadores a) **querem** e aquilo que eles b) **expectam**.

O primeiro grupo consiste em aspectos que fazem os jogadores irem atrás de jogos. Eles buscam ativamente esses aspectos ao iniciarem um jogo. Já, o segundo grupo se caracteriza por aspectos que geralmente os jogadores não buscam, mas que ficam felizes ao encontrar. Além disso, ainda que sem admitir, jogadores podem deixar de jogar um jogo por não encontrarem elementos deste segundo grupo.

A abordagem de Rouse III, como já ressaltado, é voltada essencialmente para desenvolvedores e possui um viés comercial. Entretanto, apresenta elementos secundários e primários que constituem um jogo ao ser desenvolvido como experiência, em complementação ao que foi abordado por Salen e Zimmerman (2003).

Por fim, é importante destacar que o aspecto de **interatividade** de jogos é um pressuposto para o que aqui se aborda, de modo que os elementos que aqui são tratados servem para torná-la num **jogar significativo**. Nas palavras de Rouse III

(2005, p, 8), “jogos encontraram o seu sucesso quando eles colocaram em evidência a natureza interativa da experiência e deram à sua audiência algo que ela não pode conseguir em outro lugar”¹⁵.

2.1.3.1 Desafio

O primeiro elemento que o autor apresenta é o de **desafio justo**. Isso significa que os jogadores querem, **ao mesmo tempo**, a possibilidade de superar um desafio proposto pelo jogo na primeira tentativa e que esse desafio possa derrotá-los indefinidamente.

“Jogos desafiantes podem ser experiências de aprendizado”¹⁶ (Rouse III, 2005, p. 2), ao que se acrescenta que, “nos melhores jogos, jogadores irão aprender lições através do jogar que podem ser aplicadas a outros aspectos de sua vida, ainda que eles não percebam isso”¹⁷ (Rouse III, 2005, p. 2).

Essa lógica de desafio é a que faz os jogos terem dificuldades que podem ser ajustadas conforme a habilidade de cada jogador. Se o jogo é muito difícil, ele é muito frustrante. Se é muito fácil, será entediante. Para Jasper Juul (2013), isso é expresso na lógica de que o jogo precisa, ao mesmo tempo, ser fácil de aprender, mas difícil de o jogador masterizar.

Uma boa experiência de jogo está sempre no meio-termo. Esse meio-termo varia conforme cada jogador. Por essa razão, existem produtos que são especialmente desenvolvidos para serem difíceis, como a série *Dark Souls*. Além disso, alguns jogos, como *Resident Evil 4*, possuem mecânicas que ajustam a dificuldade do jogo ao desempenho do jogador, chegando a remover ou acrescentar alguns inimigos.

É possível um jogador sentir que o jogo foi desafiante ao mesmo tempo em que nunca foi derrotado por ele, desde que ele sinta que precisou se esforçar para superar o desafio que lhe foi proposto.

Alguns jogos acabam perdendo a lógica do desafio, porque a força do personagem cresce sempre em proporção ao desafio, de maneira que o desafio sempre acaba sendo anulado conforme a habilidade dos jogadores. Em alguns

15 Livre tradução do autor de “games have found their greatest successes when they have played up the interactive nature of the experience and provided our audience with something they cannot get anywhere else”.

16 Livre tradução do autor de “challenging games can be learning experiences”.

17 Livre tradução do autor de “in the best games, players will learn lessons through gameplay that can be applied to other aspects of their life, even if they do not realize it”.

casos, o desafio é a inserção de uma nova mecânica a cada trecho do jogo, como o caso de *Warhammer 40.000: Space Marine*. Nesses casos, é comum que haja um pequeno espaço que seja significativamente mais fácil e que sirva para o jogador aprender a nova mecânica antes de ser incentivado a utilizá-la com mais maestria.

2.1.3.2 Socialização

Jogos têm uma origem social, ainda que essa origem seja na vida pessoal de um jogador, quando ele jogava em família jogos de tabuleiro.

Esse aspecto é o que faz possível o sucesso de muitos jogos online ou mesmo que faz com que jogos que tenham uma proposta voltada para um jogador apresentem a possibilidade de jogar em modo cooperativo, como *Dead Space 3* e *Ghost Recon Wildlands*.

Essa **socialização** pode se dar tanto na busca de amigos, como na busca de algo para ser feito entre amigos, como também envolver um aspecto de conquista de respeito social, isto é, de o jogador ser reconhecido por algo na mesma medida em que ele é aceito numa comunidade. Sente que faz parte de algo.

2.1.3.3 Solidez

Dado que “jogos são distintos de outras experiências solitárias como ler um livro ou assistir a um filme, dado que eles dão aos jogadores algo com o qual interagir”¹⁸ (Rouse III, 2005, p. 5), é fundamental que a experiência gerada seja uma experiência sólida.

Ainda que jogadores não digam isso, eles expectam que **soluções razoáveis funcionem**, da mesma forma como eles esperam que o mundo que é apresentado seja consistente. A exceção pode ser um jogo de simulação no qual esses dois elementos deixam de ser expectados e passam a ser exigidos.

No jogo *Divinity: Original Sin*, os zumbis soltam veneno ao serem atingidos por ataques físicos. Esse veneno pode acabar afetando qualquer personagem que os ataque em combate corpo a corpo. Assim, caso o jogador ataque com ataques venenos, ele irá recuperar a vida do inimigo zumbi. Contudo, se ele atacar com fogo, haverá uma chance elevada de fazer o mesmo alvo entrar em combustão, causando mais dano.

¹⁸ Livre tradução do autor de “games are distinct from others solitary experiences such as reading a book or watching a movie since they provide the players with something to interact with”.

A **solidez** da experiência também é dada pelos aspectos narrativos de um jogo, quando estes estão presentes. Os personagens demonstrarem emoção em momentos emocionantes é um diferencial importante.

De modo simples, por fim, é fundamental entender que a solidez consiste em os jogadores terem condições de prever, ainda que minimamente, o resultado de suas ações e escolhas dentro do jogo. Afinal, “um mundo imprevisível é um lugar frustrante onde se viver”¹⁹ (Rouse III, 2005, p. 8).

2.1.3.4 Emoção

“As emoções que jogos são capazes de evocar em jogadores são muito mais fortes que outras que podem ser experienciadas em outras mídias em que a experiência é menos imersiva e considerada menos envolvente pessoalmente”²⁰ (Rouse III, 2005, p. 6), e um jogo ser lembrado como emocionante, e tão somente por ser emocionante, não é demérito.

To the moon, da Freebird Games, é um dos títulos cujo objetivo é contar uma narrativa emocionante com o intuito de fazer os jogadores se envolverem com o final, de modo que a emoção possui um impacto diferente.

De forma similar, dado que os jogos são baseados em interação, a **emoção** que o jogo invoca é a emoção de se sentir, ao menos em parte, responsável pelo ocorrido, seja um ocorrido bom ou ruim.

2.1.3.5 Exploração e Imersão

Da mesma maneira como o autor se refere a **explorar mundos** fantásticos e aquilo que está presente no mundo, como as belas paisagens de jogos como *Tomb Raider*, o autor também fala da possibilidade de **explorar as mecânicas** do jogo.

Em suma, “em jogos, jogadores têm a chance de realmente *serem* alguém mais excitante”²¹ (Rouse III, 2005, p. 7). Portanto, nem sempre um jogo terá um mundo vasto para ser explorado, mas poderá trazer uma mecânica que faça toda a diferença, ainda que seja uma experiência mais linear.

Essa exploração também acaba sendo relevante porque jogos, como outras mídias, são uma ferramenta interessante para imaginar como a história poderia ter

19 Livre tradução de “an unpredictable world is a frustrating one to live in”.

20 Livre tradução do autor de “the emotions that game are able to evoke in players are much stronger than what can be experienced in other media where the experience is less immersive and considerably less personally involving”.

21 Livre tradução do autor de “in games, players get the chance to actually *be* someone more exciting”.

sido, algo presente na série *Wolfenstein*.

Além disso, como afirmou Jenkins (2014, p. 4), “os gamers muitas vezes buscam testar os limites de um game para ver quanto controle eles realmente podem exercer”. Ou seja, os jogadores gostam de explorar o limite da experiência dos jogos, o limite das ações que eles podem realizar e ver o quanto de controle eles, de fato, possuem.

2.1.3.6 Entender as fronteiras do mundo do jogo

Algo que os jogadores esperam é, de modo simples, **entender o que eles podem e o que eles não podem fazer**. De modo geral, o que funciona, o que o não funciona, como funciona e como não funciona.

Dado que jogos, e em especial jogos digitais, possuem diversas limitações tecnológicas, o mundo precisa ser **sólido**, em razão das limitações que possui. E é preciso que haja uma forma clara de dizer aos jogadores o que eles não podem fazer e o que eles podem fazer, sendo que, às vezes, é mais importante a negativa.

É por isso que é comum ver elementos do jogo em evidência, para que os jogadores possam perceber que, ainda que eles não saibam o que eles podem fazer, eles percebam que existe algo que pode ou poderá ser feito por eles. Seguindo a lógica de Jasper Juul (2013), não importa o grau de complexidade do jogo, o jogador precisa conseguir aprender com facilidade. Em suas palavras, “o argumento é simples o suficiente: objetivos claros e retorno são importantes em jogos²²” (JUUL, 2013, p. 119).

As regras precisam ter um mínimo de clareza para que eles possam se deslocar dentro do mundo sem ficar em constantes tentativas e erros.

2.1.3.7 Direção

Ter um lembrete constante do lugar para onde o jogador precisa ir e do que ele precisa fazer pode ser irritante, visto que é possível que soe como uma censura à exploração. Contudo, quando os jogadores ficam perdidos e não sabem o que fazer num jogo, ou qual o propósito da experiência, isso, igualmente, pode deixá-los frustrados.

Assim, enquanto o jogo *Bloodborne* não traz mapas e indicações para onde o jogador deve ir, ele coloca os inimigos mais fortes e mais fracos de modo que fique

²² Livre tradução do autor de “The argument is simple enough: clear goals and feedback are important in games”.

mais ou menos evidente o caminho que o jogador precisa fazer com base nos inimigos que tem a enfrentar.

Desafios que não podem ser superados são uma forma de indicar um caminho errado ao jogador. Porém, a abordagem de trazer soluções diversas para o mesmo desafio, como presente em jogos da série *Zelda*, é algo que também é um diferencial.

Os jogadores querem um mínimo de **direção** para onde devem seguir, de modo a que possam ter a capacidade de impactar o mundo do jogo com sua atuação.

2.1.3.8 Cumprir objetivos de forma incremental

Uma das formas de dar direção aos jogadores é fazer com que **cada objetivo** que eles cumpram e **cada desafio** que eles vençam **acrescentem algo**. Poucos jogos conseguiram equilibrar tão bem quanto a campanha de *Metal Gear Survive* o fato de que, a cada objetivo cumprido, o jogador tem a permissão de fazer coisas novas na base.

De modo simples, é possível dizer que, se os jogadores sabem o que precisam fazer, à medida que eles vão fazendo, alguma consequência terá. E isso serve de *feedback* para eles saberem que precisam continuar fazendo deste ou daquele jeito.

Fazer coisas de forma repetitiva pode ser extremamente desagradável, porque é possível que o jogador sinta que, nas primeiras vezes em que ele fez, foi feito de modo inútil. Mesmo uma máquina pode fazer algo repetitivo de modo automático. Todavia, se o jogador é obrigado a fazer isso, o não jogo invade o jogo.

Alguns jogos conseguem balancear isso ao propor pequenas alterações que, apesar de o jogador fazer algo repetitivo, ele mantenha a noção de que está progredindo. Um exemplo é o jogo *Der Langrisser*, em que, em um dos caminhos da história, o jogador enfrenta um mesmo inimigo por 10 cenários de 22. São elementos narrativos; entretanto, a melhoria das estatísticas do jogador e dos inimigos faz com que ele não seja repetitivo.

2.1.4 Jogos Digitais

Um último aspecto relevante a se abordar sobre jogos é falar a respeito das peculiaridades de jogos digitais. Quando Galloway (2006, p. 2) traz o distintivo sobre jogos, afirma que, “se fotografias são imagens, e filmes são imagens em movimento, então jogos digitais são ação²³”.

Jogos digitais estão presentes em diversas plataformas, desde poderosos computadores *gamers* a celulares dos mais simples e diversos, passando por consoles fabricados exclusivamente para a finalidade de rodarem jogos.

O hardware, entretanto, não é o mesmo que o jogo. O hardware funciona como uma plataforma para o jogo, como uma janela por onde é possível acessar outro mundo. Não só os jogadores podem agir dentro do sistema, mas a própria máquina, o software. Ele joga junto e faz parte da experiência que jogue bem. E “um designer de jogos não cria tecnologia. Um designer de jogos cria experiência”²⁴ (ZIMMERMAN, 2003, p. 87). O grande objetivo de um jogo digital é proporcionar uma experiência a partir das tecnologias digitais existentes. E o avanço tecnológico de hardware permite o avanço dos softwares que, em última análise, permite o avanço da experiência em alguma medida.

Nesse sentido, a principal característica que é preciso destacar é que a tecnologia digital e, portanto, jogos digitais, é que “podem oferecer *feedback* imediato e interativo”²⁵ (ZIMMERMAN, 2003, p. 87). Contudo, “o tipo de interação que um participante pode ter com um computador é bem estreito”²⁶ (ZIMMERMAN, 2003, p. 57), ao contrário dos RPGs de mesa, em que um mestre, um humano, coordena todas as ações do mundo em proposição e em resposta aos jogadores. Em jogos, existe um conjunto de predefinições que são ativadas de maneira mais imediata. A programação dos softwares, que são os jogos digitais, nada mais é do que um substituto ao mestre de mesa em RPGs de mesa, como *Dungeons & Dragons*, um substituto que tende a responder de forma mais rápida, mas dentro de um espectro mais limitado de opções.

Em suma, em jogos digitais, existem um software e um jogador; entre ambos, existe um hardware, uma tecnologia. Entender o jogo digital também é o jogador entender como a tecnologia e o algoritmo funcionam.

23 Livre tradução do autor de “if photographs are images, and films are moving images, then *video games are actions*”.

24 Livre tradução do autor de “a game designer doesn't create technology. A game designer creates an experience”.

25 Livre tradução do autor de “it can offer immediate, interactive feedback”.

26 Livre tradução do autor de “the kind of interaction that a participant can have with a computer is quite narrow”

Isso não implica se tornar o melhor no jogo ou concordar com ele. E não sem motivo é que Galloway (2006) fala em um “alegoritmo”.

“Limitações em jogos ajudam a formar o espaço de possibilidades”²⁷ (ZIMMERMAN, 2003, p. 87), de maneira que “a velocidade de raio da resposta de um programa, aliada com uma entrada de controles otimizada, contribui para o jogar significativo único de um jogo de luta bem desenvolvido”²⁸ (ZIMMERMAN, 2003, p. 87). E isso tudo contribui para a Retórica Procedural.

2.2 JOGOS COMO MEIOS DE COMUNICAÇÃO

Como já destacado, o termo Retórica Procedural é desenvolvido essencialmente por Bogost (2007). O autor parte do pressuposto de que jogos são uma plataforma de comunicação. E, a partir dessa premissa, elabora sua teoria de como os jogos comunicam, com sua “audiência”, os jogadores.

Suas análises são de jogos que o autor considera que querem transmitir uma mensagem mais específica, ou seja, o autor trata de jogos que ele realmente considera como mais que peças de entretenimento.

Entretanto, o presente trabalho se apropria dessas ideias e as aplica num objeto que é essencialmente um jogo comercial, partindo do pressuposto de que, apesar de o objetivo de *Dragon Age Inquisition* ser um jogo comercial, ele possui um discurso moral que opera nas lógicas levantadas por Bogost (2007).

Sendo jogos digitais meios de expressão, de comunicação, eles possuem uma linguagem própria, uma forma de comunicação que lhes é particular. Como toda linguagem, ela é limitada e, como já abordado neste trabalho, cada linguagem implica uma forma de raciocinar tanto para codificá-la como para decodificá-la, questões estas que variam também conforme o contexto, que também constituem elementos que compõem um discurso, como recorda Bakhtin (1997).

Sendo jogos uma plataforma de comunicação, a Retórica Procedural é a forma de se nomear os processos pelos quais um jogo se comunica enquanto jogo. Afinal, jogos podem se comunicar utilizando-se dos processos que são comuns às outras mídias ou não. A franquia de livros *Dungeons & Dragons* até hoje conta com os livros tão somente para as regras do jogo, podendo-se jogar sem ter os livros,

27 Livre tradução do autor para “limitations in games help shape the space of possibility”.

28 Livre tradução do autor de “the lightning-quick response of the program, paired with the streamlined control input, contribute to the unique meaningful play of a well-designed fighting game”.

desde que se conheçam as regras. Seja como for, a Retórica Procedural não se aplica aos livros da franquia enquanto livros.

Bogost estudou principalmente três tipos de jogos: jogos publicitários; jogos que, junto de Frasca, chamou de *Newsgames*; e jogos desenvolvidos pela comunidade *Serious Games*. Em contrapartida, o trabalho aqui desenvolvido aplica os estudos e modelos desenvolvidos pelo autor a um jogo comercial AAA, ou simplesmente *triple A*. Algo que, por si, já implica uma dinâmica diferente.

Como comenta Bogost (2007), em diversas situações, os desenvolvedores, por esquecerem as lógicas próprias de jogos, acabam por criar um produto de menor qualidade enquanto jogo, o que, na prática, desagrega valor em relação à proposta original e tende a diminuir a eficiência. Por esse motivo que, primeiramente, foram levantadas as lógicas próprias de jogos no presente trabalho, pois estas precisam ser consideradas.

2.2.1 Retórica Procedural

O próprio Bogost (2007) resgata que a expressão “retórica” como utilizada por Aristóteles tem um significado diferente. Enquanto, na expressão em questão, significa um discurso para convencer alguém de algo, na expressão aristotélica, designava um discurso que falava sobre o provável e, portanto, servia para convencer alguém a tomar uma determinada atitude. Disso deriva o uso político que ela acabou tendo e o atual conceito.

Como já mencionado, ao abordar a temática da Retórica Procedural, é preciso considerar que, para o autor, jogos funcionam como uma **plataforma** para o fenômeno. E, como ele destaca, “quando plataformas funcionam bem, elas desaparecem ao fundo”²⁹ (BOGOST, 2010, p. 166).

Considere-se aqui a lógica de **imersão** inerente aos jogos, mas não só, e é possível entender o que ele fala sobre o assunto. O objetivo de um jogo digital de sucesso é que ele desapareça enquanto jogo e reste o conteúdo, a saber, a **experiência** de mundo.

Em resumo, num jogo, não é o personagem que vence o dragão, mas o jogador. Como a **imersão** se aplica em outras plataformas, não é matéria deste trabalho.

29 Livre tradução do autor de “when platforms work well, they disappear into the background”.

Em Newsgames (2010, p. 166), Bogost fala sobre as plataformas, onde jogos operam, o autor considera que é preciso “entender como plataformas funcionam, onde elas se sobressaem, onde elas faltam e como as pessoas se engajam com elas é uma parte crítica do entendimento da adoção de novas formas de mídia baseadas em mídias existentes”³⁰. Ou seja, é preciso entender que, num jogo, a principal proposta é oferecer uma **experiência** de um **sistema**, de modo que surja um **significado** para o jogador. Em Persuasive Games, ele destaca que “videojogos são um meio expressivo. Eles representam como sistemas reais e imaginários funcionam”³¹ (BOGOST, 2007, p. VII). Contudo, essa representação precisa ser significativa e relevante. A **experiência** de jogo precisa ser considerada e, para tanto, é necessário **imersão**.

E, ao abordar **Retórica Procedural**, é importante saber o que cada termo quer designar. Assim,

na antiguidade clássica, retórica era entendida como a arte da oratória. Desde então, alguns campos adotaram um entendimento mais geral de retórica; por exemplo, estudos de mídia hoje frequentemente abordam retórica visual, a arte de usar representações visuais e imagéticas, com o objetivo de entender a função da retórica na fotografia e filme³² (BOGOST, 2007, p. VIII).

Ainda que haja diversos entendimentos de **Retórica**, aqui ela designa um “expressão persuasiva e efetiva”³³ (BOGOST, 2007, p. 3), que, num jogo, será feita através da **experiência**.

E, nas palavras de Bogost, é o que o **Procedural** irá representar na expressão. Como destaca o autor (BOGOST, 2007, p. 7), “quando nós fazemos coisas, nós as fazemos de acordo com certa lógica, e aquela lógica constitui um *processo* no sentido geral do mundo”³⁴. Em suma, o discurso de um jogo se dá

30 Livre tradução do autor de “understanding how platforms work, where they excel, where they falter, and how people engage with them is a critical part of understanding the adoption of new media forms based on existing media types”.

31 Livre tradução do autor de “videogames are an expressive medium. They represent how real and imagined systems work”.

32 Livre tradução do autor de “in classical antiquity, rethoric was understood as the art of oratory. Since then, some fields have adopted a more general understanding of rethoric; for example, media studies now often covers visual rethoric, the art of using imagery and visual representation persuasively, in order to understand the function of retoric in photography and film”.

33 Livre tradução do autor de “effective and persuasive expression”.

34 Livre tradução do autor de “when we do things, we do them according to some logic, and that logic constitutes a *process* in the general sense of the world”.

através de processos, de procedimentos, através de interações do jogador com o sistema representado.

Assim, **Retórica** define um objetivo e **Procedural** como este objetivo será cumprido, de modo que Retórica Procedural pode ser compreendida como “a arte de persuasão baseada em representações e interações ao invés de palavra falada, escrita, imagens ou figuras em movimento”³⁵ (BOGOST, 2007, p. IX). Isto é, existe um papel ativo do interlocutor a quem o discurso é dirigido.

Assim, este trabalho, ao abordar um jogo comercial e sua Retórica Procedural, concorda com a afirmação de Bogost (2007, p. IX), que, “além de se tornar ferramentas instrumentais para objetivos institucionais, videogames podem também ser disruptivos e modificar atitudes e crenças fundamentais sobre o mundo, levando a potencial mudança social significativa no longo termo”³⁶.

Por fim, é importante destacar que a Retórica Procedural funciona essencialmente através de **entimemas**, ou seja, de um processo lógico em que uma das premissas está oculta para um dos interlocutores.

Se alguém diz que “toda vaca dá leite” e a seguir fala “Belinda dá leite”, a expressão “Belinda é uma vaca” é um entimema. Como eles precisam ser deduzidos por quem ouve, eles podem estar errados. E a confirmação não necessariamente virá por parte do interlocutor que propõe as afirmações; às vezes, porque o processo de manter a dúvida é parte da questão apresentada.

Assim, na série *Call of Duty*, os inimigos não declaram guerra contra o jogador, nem há um indicador em quem o jogador deve atirar. Ele simplesmente é colocado para jogar e tem adversários que o atacam de forma violenta. O jogador deve revidar, fugir ou se esconder: isso é um entimema.

Algo que o jogo *Tales of Phantasia* soube aproveitar muito bem ao construir uma narrativa na qual, ao final, o jogador como que parece o vilão da história, exatamente porque parte das premissas ocultas são trabalhadas de modo que o jogador as deduza erroneamente.

Séries como *Dark Souls*, que trabalham essencialmente com a habilidade interpretativa dos jogadores, fazem um uso diverso de **entimemas**, ainda que eles não possuam uma implicação moral, que é o objetivo final deste trabalho.

35 Livre tradução do autor de “the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images or moving pictures”.

36 Livre tradução do autor de “in addition to becoming instrumental tools for institutional goals, videogames can also disrupt and change fundamental attitudes and beliefs about the world, leading to potentially significant long-term social change”.

Isso, por sua vez, faz parte do **desafio**, pois, em geral, jogos digitais são feitos para apresentarem problemas, desafios, para os jogadores, que devem usar de tudo que o jogo apresenta para elaborar a solução.

Alguns jogos possuem mais mecanismos de ajuda aos jogadores, seja através de personagens não controláveis que falam dicas para os jogadores, seja através de mensagens que vão diretamente à tela do jogador para lhe indicar algo ou, ainda que de forma mais sutil, alguns jogos colocam elementos de ajuda em lugares evidentes para os jogadores.

2.3 EM RESUMO

O que é preciso ter claro deste capítulo é que a **Retórica Procedural** faz parte de como o jogo se apresenta a si, ao jogador e ensina o jogador principalmente a respeito do mundo do jogo.

O fato de algo funcionar dentro de um jogo não implica que irá funcionar fora do universo do jogo, principalmente em caso de jogos de fantasia ou de ficção. No entanto, ao falar de questões morais, mesmo modelos que estão presentes em jogos digitais podem servir como metáforas para realidades que se apresentam.

Um dos exemplos mais fáceis de caracterizar é que, apesar de, em geral, jogos digitais apresentarem basicamente um perfil de humano em questões físicas, eles costumam demonstrar outras espécies que, apesar de não serem humanas, possuem o estatuto de humanos.

Em suma, o argumento é dizer que elfos e anões, apesar de não serem seres humanos, dentro do universo dos jogos, eles são representativos de outras culturas humanas, sobretudo, considerando a forma metafórica de ser humano expresso em frases como “errar é humano”.

As diferenças culturais e físicas também acabam sendo relevantes para as questões de diferentes habilidades básicas que são dadas para cada raça e que, muitas vezes, acabam tendo mais peso na escolha dos jogadores por determinadas raças do que os aspectos culturais.

Dentro de um jogo, existem coisas que estão no lugar de outras, num fazer de conta em que é preciso compreender as relações simbólicas e representativas. Com isso em mente, é necessário considerar que o discurso moral presente em *Dragon Age Inquisition* não será apresentado pronto, mas será revelado em conjunto com as interações do jogador com o universo do jogo. Ou seja, o discurso moral presente no

objeto em análise é antes apresentado através da experiência do universo do jogo do que através de falas e pensamentos.

Essa experiência pode se dar através de discursos no sentido mais estrito da palavra, através de diálogos com habitantes deste universo, contudo, é muito mais amplo que isso, ainda mais, considerando-se os aspectos imateriais presentes em *Dragon Age Inquisition*.

Assim, a próxima etapa deste trabalho irá apresentar a temática da Lei Natural, cuja premissa básica é a dedução de uma lei moral, não necessariamente positivada. As diferenças entre os conceitos serão apresentadas devidamente.

Por fim, é importante destacar que esta lógica da Lei Natural é a mesma lógica de descoberta e aprendizagem que existe nas premissas de “jogo” e de “Retórica Procedural”.

3 LEI NATURAL

A Lei Natural parte do axioma de que todo ser dotado de razão pode ser capaz de identificar, de forma racional e objetiva, o bem num conflito moral. Partindo desse ponto, o presente trabalho se utiliza de uma analogia com a Lei Natural que serve para embasar a forma como *Dragon Age Inquisition* define, classifica, hierarquiza e propõe bens aos jogadores.

Sendo o principal objetivo dos desenvolvedores de jogos desenvolverem uma **experiência** significativa aos jogadores, o discurso moral de um jogo será feito por meio dela. Desse modo, é razoável supor que os melhores meios para se avaliar um jogo serão os que se apresentam pelos teóricos da Lei Natural, visto que eles partem da experiência de vida humana para elaborarem suas considerações morais.

Em outros termos, existindo um discurso moral no objeto analisado, é preciso observar como é possível que um discurso moral possa ser elaborado a partir da experiência do objeto, isto é, a partir da interação com um universo, seja ele real ou ficcional. Ou seja, é preciso avaliar como é possível apreender uma Lei Moral a partir da **experiência** do mundo de *Dragon Age Inquisition*.

A Lei Natural possui origem nos estoicos, sendo desenvolvida posteriormente por outros filósofos e teólogos morais. O tema acabou ganhando ramificações e tornou-se polissêmico, de forma que há diversos autores que utilizam a expressão, contudo, com significados diferentes, podendo a diferença variar em maior ou menor grau.

No presente trabalho, toma-se Rhonheimer (2006) como principal autor, tendo ele uma abordagem mais aproximada à linha tomista do conceito. Tomás de Aquino, em sua obra, além de abordar a temática da Lei Natural, une o tema à doutrina católica e à filosofia aristotélica, criando uma síntese.

O presente trabalho não se propõe a ser um tratado sobre o tema, abordando tão somente o necessário para poder prosseguir com a discussão proposta. Assim, a vertente da Lei Natural aqui trabalhada possui alguns pressupostos, sendo os principais que todo ser dotado de razão é capaz de concluir racionalmente o que é o bem e o mal e que essa conclusão é universalizável.

Enquanto o primeiro aspecto é discutido no presente texto, ainda que brevemente, sobre o segundo aspecto, é preciso afirmar que significa dizer que, ao mesmo tempo, a Lei Natural é comunicável e pode-se aplicar igualmente a todos, considerando que, para cada mesma aplicação, se pressupõe uma mesma situação.

Resumindo um dos argumentos mais utilizados pelos autores: qualquer ser humano pode perceber, racionalmente, a sua vida, o valor dela e, portanto, perceber que, como sua vida é um bem que deve não lhe ser retirado, matar é algo ruim. Isto é, o que se faz é identificar um bem que não possui um valor moral e derivar ações morais desse bem.

Um último aspecto que merece nota é que o presente trabalho estabelece um paralelo entre a experiência do mundo e a Retórica Procedural. Considerando que a abordagem aristotélico-tomista parte de um motor imóvel ou um primeiro princípio, que, em Tomás de Aquino, é o Deus Católico, na Retórica Procedural, existe algo que, em certo sentido, ocupa a mesma posição: os desenvolvedores.

É possível afirmar que os desenvolvedores serão afetados por opiniões dos jogadores ou por problemas do jogo. Entretanto, não é possível afirmar que o jogo irá “desenvolver” os desenvolvedores. O jogo existe só após o movimento dos desenvolvedores, e não porque o jogo existe que, então, ele desenvolve os desenvolvedores. Isso resume a lógica do primeiro princípio ou motor imóvel, comparado ao processo de desenvolver os jogos.

Nominalmente falando, fala-se em “desenvolvedores” após eles desenvolverem o jogo. Contudo, eles existiam, ainda que com outros trabalhos ou outros jogos, antes de serem os “desenvolvedores”.

O argumento é o de que, ao desenvolver uma experiência de jogo, aquilo que o presente trabalho chama de Retórica Procedural Moral está incluso no desenvolvimento como integrante da experiência, não como parte separável, ainda que se possa destacá-la para análise.

E, em último caso, um desenvolvedor sempre poderá parar o jogo e ir para o outro. E, nesse caso, o desenvolvimento do título para até que outro assuma o posto.

3.1 LEI NATURAL: CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Ortega y Gasset afirma que a existência da Lei Natural é algo presente em Kant, conforme a frase do túmulo do autor alemão (ORTEGA Y GASSET, 2017, p. 95): “Duas coisas há que inundam o ânimo com assombro e veneração sempre novos, e que se fazem maiores quanto mais frequente e detidamente se ocupa delas a nossa meditação: o céu estrelado sobre mim e a lei moral dentro de mim”. Ainda, comenta: “Na bruma noturnidade de um céu limpo, o céu cheio de estrelas nos dá

inumeráveis piscadelas, parece querer nos dizer algo” (ORTEGA Y GASSET, 2017, p. 95). Porém, o conceito que Kant utiliza é diverso do conceito aqui abordado.

Aqui, a abordagem segue uma lógica aristotélico-tomista, inconciliável com as lógicas de Kant, ao abordar o tema. No entanto, a lembrança da citação do autor serve para mostrar que o tema da Lei Natural foi uma preocupação que se estendeu para além do aspecto religioso da filosofia e da sociedade.

É preciso traçar uma distinção que é fundamental para entender os demais conceitos aqui apresentados: Lei Natural e Direito Natural. Existe um elevado grau de confusão entre esses dois conceitos, mas a distinção é clara, apesar de não ser amplamente conhecida. O Direito Natural refere-se à Lei Natural positivada, ou seja, expressa em legislações.

A Lei Natural, por sua vez, configura um conjunto de ferramentas para se elaborarem juízos morais. Esses juízos morais servem de base para o Direito Natural, ainda que possam ser expressos de uma forma diversa ao juízo enquanto tal.

O Direito Natural é essencialmente elaboração, interpretação humana; já, a Lei Natural é parte de como o mundo funciona e, portanto, como o ser humano, que se insere no mundo, funciona.

Não existe uma concordância sobre os resultados da Lei Natural em matéria de juízos e direitos naturais; o que existe é um uso de ferramentas comuns aos teóricos que dela falam.

Assim, o Decálogo é Direito Natural, não Lei Natural. E mesmo ele pode ser interpretado tanto por uma lógica de fé, como por uma lógica jurídica, como por uma lógica sociológica e até mesmo através de uma visão filosófica. Ao consultar os textos bíblicos, apesar de tradicionalmente falar em 10 mandamentos, não existem 10 mandamentos no texto.

É importante entender o que se quer afirmar por Lei Natural, e o presente trabalho não se propõe a discutir o aspecto do Direito Natural, mas manter-se nessa primeira discussão e fazer uso das ferramentas teóricas dessa teoria para a análise de *Dragon Age Inquisition*.

Ao se fazer a análise do objeto, o objetivo será analisar o que a Retórica Procedural do título aparenta positivar em termos de Direito Natural e, mais importante, como é construído o raciocínio para tal.

A visão de uma moral descoberta, de uma moral apreendida através da experiência do mundo, em Finnis (2006), é expressa como em relação a princípios para o direito natural “da mesma forma como os princípios matemáticos da contabilidade” (p. 36). Estes continuam válidos, como princípios, ainda que sejam “esquecidos, mal empregados ou desprezados no pensamento prático” (p. 36).

Esses princípios o autor define como “um conjunto de padrões morais gerais” (1980, p. 35) e “um conjunto de princípios práticos básicos que indica as formas básicas de florescimento humano como bens a serem buscados e realizados, e que é de uma forma ou de outra usado por todos os que ponderam sobre o que fazer, por mais infundadas que sejam suas conclusões” (2006, p. 35).

A noção de “práticos”, presente na argumentação de Finnis, por sua vez, possui uma forte relevância para se entender o que o autor quer dizer.

Rhonheimer (2006), em sua obra, *Ley Natural y Razón Práctica*, aborda a diferença entre a razão teórica e a razão prática, considerando que esta segunda é essencial para pensar, enquanto a primeira tende a pensar abstrações.

Com isso, chega-se a uma outra diferenciação importante.

A matemática, enquanto tal, utiliza-se da razão abstrata, de modo que um mais um é igual a 2. Contudo, em termos de engenharia, ao construir uma represa, é praxe construí-la de modo a suportar mais água do que existe na previsão matemática. Essa “praxe” faz parte do uso da razão prática que é acionada quando o ser humano irá agir no mundo em que vive.

Isso significa que, ao se considerar o que é abstrato, como que se possui um valor universal que seria aplicável a qualquer universo. Quando se fala de algo prático, à Vida Radical, conforme fala Ortega y Gasset, fala-se na vida que rodeia o sujeito da ação. Ao se pensar em algo abstrato, não se considera a moralidade; ao se pensar em algo prático, sim.

Há uma diferença considerável em pensar que um somado a um será dois, se a vida de uma pessoa for morrer em função desse resultado. E essa não será uma diferença matemática.

Voltando ao argumento da Vida Radical, um brasileiro dificilmente se preocupa com a iminência de ser atacado por um urso polar. Ele não faz parte da Vida Radical dele. Caso viaje para o polo norte, talvez comece a se preocupar com o assunto. Algumas pessoas, inclusive, podem começar a se preocupar mesmo

vijando para o polo sul, o que demonstra que existe uma relação entre a razão abstrata e a razão prática.

Assim, a Vida Radical é a experiência de vida, o pressuposto empírico de onde parte o raciocínio físico-matemático e, portanto, científico e também de onde se parte para a formulação dos juízos através da Lei Natural. E, para entender a Lei Natural como equivalente às leis físicas, é preciso de um conceito de ciência adequado que clarifique a relação.

A ciência se baseia na premissa de que o mundo de amanhã será regido pelas mesmas leis que o mundo de hoje e de ontem. De igual forma, um mesmo ser humano existirá amanhã, existe hoje e existiu ontem, donde existe universalidade temporal na Lei Natural, pois há alguma forma de expressar o comportamento humano que transcenda o tempo e o espaço, porque "ser humano" é uma unidade que consiste em uma natureza específica. E a Lei Natural serve para entender a razão prática desse "ser humano".

E tão somente descrição. Não é uma prescrição, pois a prescrição já entra no campo do Direito Natural. E, ainda que haja consenso sobre a doença, os tratamentos podem variar conforme os pacientes, visto que alguns podem ter alergia a determinadas substâncias, enquanto outros não.

Aplicando a lógica da Retórica Procedural, o jogo é o mesmo. O discurso, portanto, é um. A ação do jogador não necessariamente e, por esse motivo, o presente trabalho não almeja ser exaustivo.

Prosseguindo, a gravidade, por muitos anos, e mesmo hoje, atua como entimema. Sabemos que as coisas tendem a "cair" pela simples experiência do mundo. Uma criança brincando de arco e flecha consegue perceber isso. Uma criança lendo jornal pode deduzir que existe o mal.

Assim, Rice Brooks (2014), quando introduz o conceito de Lei Natural em sua obra, argumenta que a Lei Natural possui seus princípios como sendo análogos às leis físicas. Ele propõe que existem normas que são universalmente acessíveis para que a sociedade humana possa se constituir de forma harmoniosa e que estas estão presentes no universo enquanto tal.

Rhonheimer (2006) chama essa abordagem de "fiscista", discordando dela em parte, porque tende à matematização das relações humanas e para absolutos de uma maneira apressada. Porém, a analogia inicial de Brooks (2014) pode ser mantida, mas ela assume uma outra forma na abordagem de Rhonheimer (2006). E,

mesmo na abordagem de Kant, haverá uma terceira forma de se falar em Lei Natural.

O primeiro aspecto a ser considerado é a **existência**, ou seja, sobre o que é o ser humano, em suma, sobre o que é a natureza humana, de onde deriva o nome “Lei Natural”.

Assim, a Lei Natural não é a mesma coisa, nem se confunde com as leis da natureza, ainda que possuam uma origem em comum: a experiência da existência tal como ela é e a sua descrição ou tentativa. Em ambas, o vocábulo “lei” designa descrição. As leis físicas e as leis naturais descrevem o homem tal como ele é. Ou, na expressão mais adequada, buscam fazê-lo.

E aqui é preciso atentar para o fato de que, enquanto “Lei Natural”, tem em “lei” um aspecto descritivo, como numa lei física; no caso de “lei” positivada, o que aparece é um aspecto prescritivo, o que também ajuda a causar confusão entre os conceitos.

É preciso destacar que, ainda que a afirmação de que todo o conhecimento possa ser atingido, afirmar que o absoluto contrário, de que nenhum conhecimento pode ser adquirido, é equivalente a tornar a mentira e a verdade como tendo igual estatuto ontológico. E, em suma, todo o esforço intelectual se transforma num jogo de troca de cortesias e ofensas, e não em troca de saberes, ou seja, um mero jogo criticado mesmo por Huizinga (2010).

A lógica de jogo permanece, porque, às vezes, as pessoas tenderam a fazer suspensão de crença e *play along* para ver aonde o raciocínio conduzirá.

Surge, então, a principal diferença entre Lei Natural e as leis da natureza: estas podem ser derivadas de mecanismos matemáticos, de generalidades. Contudo, o mesmo não necessariamente se aplica à Lei Natural, que tem um sentido moral, não biológico, não físico. Afinal, ela entende o ser humano como mais que um ser mecânico, o que implica que o fato de vários seres humanos fazerem algo não torna esse algo parte da natureza humana, ainda mais quando isso implicaria desconsiderar outros seres humanos como humanos.

Desse modo, o primeiro ponto de partida da Lei Natural, conforme Rhonheimer (2006), é a **vida humana**, no caso, existência humana enquanto tal. A esse princípio, agregam-se **justiça** e **prudência**, sendo que a razão perpassa todos, em certo sentido.

Vida, porque parte da existência do ser humano, não de um ser humano que não existe, e todo ser humano, enquanto ser humano, é um ser vivo, ou seja, capaz de atos imanentes. Justiça, porque busca dar ao ser humano o que lhe é devido, no âmbito teórico e no prático, de modo que não se quer considerar uma parte do ser humano, mas a totalidade de cada pessoa. A prudência se agrega, porque é preferível não emitir um juízo, estabelecer um conceito ou fazer uma relação de ideias a incorrer numa injustiça, que, na maioria dos casos, consistiria em negar a humanidade a alguém.

Na soma dos princípios, destaca-se que a Lei Natural se refere a relações entre seres racionais de forma direta e indireta. Isto é, cuidar do meio ambiente não recebe um tratamento por se perceber na natureza um objeto da moral, visto que esta não é dotada, em sua existência, da liberdade tipicamente humana, mas por ela ser uma forma de preservação de si e dos demais seres humanos. O fato de ela não ser um objeto da moral, contudo, não implica que o ser humano não tenha responsabilidades e obrigações para com a natureza; tão somente significa que não se pode atribuir aos seres não humanos qualidades morais assim como é possível atribuir aos seres humanos.

Por lógica, enquanto um ser racional pode ser mau e desrespeitar a natureza, um ser irracional não o pode, exatamente, porque ele seria incapaz de determinar o que é o bem e, portanto, agir de acordo com essa determinação de bem.

Rhonheimer (2006) aborda essa problemática ao mesmo tempo em que fala do problema do conceito de uma filosofia **utilitarista**, na qual o problema, em geral, é o conceito de útil. Para o autor, se o **útil** puder ser comparado de maneira direta com **aquilo que é o melhor na situação específica de modo que ninguém discorde de ser o melhor**, não existe problema. O problema reside no subjetivismo do **útil**, ou seja, ele nega que o melhor seja uma filosofia na qual o conceito de útil se confunde com o melhor para quem julga ou perpetra a ação, geralmente, a mesma pessoa e como é a maioria dos casos levantados.

Por fim, é preciso destacar que a razão possui um papel tão fundamental para estes autores que Chesterton (2017, p. 60) coloca na boca de um padre a seguinte frase: “Você atacou a razão. Isso é má teologia”.

É nesse ponto que a visão de Rhonheimer (2006) e Rice Brooks (2014) se aproximam. Os dois afirmam que a melhor ferramenta racional para se avaliar e se formular positivamente os princípios da Lei Natural são as relações de causa e

consequência, que, então, seguem modelos físico-matemáticos para análise, ainda que, no caso humano, existem elementos a serem somados, visto que, em sua concepção, a razão humana é a capacidade de separar as coisas em causas e consequências e conectá-las. Desse modo, o futuro nada mais é que uma dedução de consequências racionais a partir de determinadas premissas. Nesse ponto, entra a questão da intencionalidade, uma vez que uma árvore não possui a intenção de oferecer sombra a seres humanos, nem de oferecer seus frutos? Faz parte de sua natureza que ela dê os frutos com base nos seus nutrientes e faz parte das leis da física que a sombra fique abaixo dela em relação ao sol a pino.

O ser humano precisa decidir, e uma das ferramentas para decisão que ele possui é o uso da razão. A razão pode ser tanto teórica como prática. Enquanto a teórica serve para determinar bens não morais, a prática serve para agir conforme essa determinação de bens.

A Lei Natural existe sobre a base de que o homem é mais do que sua realidade físico-químico-biológica. E sobre essa junção de elementos, sobre esses elementos que existem e formam o ser humano é que a Lei Natural surge e se desenvolve, utilizando-se essencialmente da razão através da separação entre causas e consequências e a determinação de bens. Como se verá mais adiante, a determinação de bens no presente trabalho é uma parte totalmente irrelevante, porque, tendo em mente as lógicas de jogo, a construção do objeto próprio irá realizar essa determinação. Resta, portanto, analisar o processo de aplicação da Razão Prática a partir da determinação de bens.

3.2 A LEI NATURAL EM QUATRO ASPECTOS

A Lei Natural opera com diversos aspectos; entre eles, existem vários aspectos voltados para a determinação e hierarquização de bens não morais que norteiam a ação. No presente estudo, esses bens não morais precisam ser aceitos a partir da constituição do objeto de estudo, tema do próximo capítulo.

Se não pudermos aceitar a constituição dos bens não morais proposta pelo objeto, não poderemos aplicar o processo de Retórica Procedural Moral baseado na Lei Natural. Ou seja, aqui se trata de um pressuposto para a realização do presente trabalho, ainda que passível de discussão e crítica. Todavia, esses não são temas aqui abordados.

Assim, sendo a razão algo que perpassa todos os aspectos da Lei Natural, visto que ela é uma lei da Razão Prática, destacam-se três pontos, mais em termos de análise do que propriamente de etapas da Lei Natural. Primeiramente, a existência; em segundo lugar, a justiça; e, em terceiro, a prudência, sendo que, em certo sentido, para qualquer ponto de uso da Razão Prática, o mais correto afirmar é que as três estarão em uso concomitante por meio da razão. Se elas atuam como etapas, será tão somente porque a razão funciona com separação e composição, ou seja, separando os três pontos em etapas para criar uma síntese, uma prática racional.

3.2.1 A Existência

Scott Randall Paine (2008) estabelece uma relação entre filosofia, poesia e religião. Para o autor, “a resposta do poeta é exatamente uma resposta a um mundo que já existe. Da mesma forma, o homem que reza já se encontra no meio de um mundo, e, de fato, no meio de aflições – e então ele reza” (p. 198) e acrescenta que “isso também é verdadeiro para a filosofia” (p. 198). Ou seja, antes de existir a filosofia moral, a moral já existe e pensamos sobre ela como funciona e deveria funcionar.

No caso do presente trabalho, isso é o mesmo que afirmar que a moral é cocriada com o mundo, mais especificamente, a Retórica Procedural Moral de *Dragon Age Inquisition* é codesenvolvida com o resto do jogo. Separa-se um do outro para fins de análise, já que a razão humana funciona através da separação e união, mas os dois aspectos não necessariamente se separam na realidade.

Não é sem motivo que o autor conclui que “antes de poder começar a filosofar, a memória do filósofo deve ser alimentada com imagens fiéis à realidade e deve ter uma experiência enriquecedora do concreto” (PAINE, 2008, p. 198).

No presente trabalho, o aspecto da existência também tem outro impacto relevante: é preciso aceitar a proposição de bens não morais que o objeto faz, ainda que essa lógica de bens não morais tenha uma relação com as lógicas de jogo e, em certo sentido, com a forma de agir dentro do jogo.

Mais especificamente, o “existir” não é, necessariamente, “existir materialmente”, algo que se aplica, por exemplo, à existência da Lei da Gravidade. Ela existe, discordemos da sua formulação teórica ou não. O que vemos, na prática, não é a Lei, mas a sua consequência material. E existe uma influência forte que ela

tem na Razão Prática, porque ela costuma ser invocada ao se estar num ponto elevado. Corrimões e parapeitos são antes exigências da Razão Prática do que da Razão Teórica.

Como os bens não morais precisam ser aceitos neste trabalho, cabe avaliar as condições sob as quais eles existem, pois estas farão parte da Retórica Procedural Moral. E é desta análise que se retira a noção de necessário e contingente.

A negação daquilo que se vê pura e simplesmente é uma atitude irracional. Uma problemática que pode muito bem ser explicada através do exemplo de miragens. Enquanto o objeto real que a imagem das miragens representa não existe, a imagem existe e até pode ser fotografada. A simples negação da imagem por não existir o objeto, um rio ao longe num deserto por um caminho que já foi percorrido, não irá mudar o fato de que será possível fotografar a miragem como se o objeto real existisse.

A existência, por si, não é um elemento moral. Antes é um elemento melhor definido como pré-moral. São os bens definidos como existentes e meritórios de tutela que precisam ser tutelados através da Razão Prática. Para se trabalhar com a Lei Natural, é preciso reconhecer esses bens racionalmente.

A vida é elencada como o primeiro e maior bem, porque dela dependem os demais bens, morais ou não.

3.2.2 A Prudência

Definir a prudência como sendo uma coisa é complicado, pois ela se constitui num conjunto de atitudes que são necessárias ao bem agir. Envolve uma certa desconfiança ao mesmo tempo em que envolve uma certa confiança. É o saber em quem confiar e quando desconfiar. É um fazer algo no horário certo, e não fazer algo quando assim é certo que se faça, sendo o mais certo aquilo que melhor tutela o bem identificado. Ou seja, admitem-se gradações.

A prudência é um agir conforme os bens identificados racionalmente. Como a identificação racional separa em causas e consequências, ela separa as ações naquelas que irão causar determinado fim ou outro, sendo possível, racionalmente, saber o que irá tutelar o bem identificado.

Não menos importante, a prudência considera as opções que existem e serve, por exemplo, para uso da liberdade para o que melhor irá tutelar o bem identificado.

A prudência não determina o que existe; o que existe é que geralmente determinará quais as composições nas quais a razão dividirá um ato. Desse modo, cabe à prudência determinar as escolhas que melhor tutelam o bem identificado.

É por esse motivo que as abordagens matemáticas da Lei Natural tendem mais a erros e absolutos, porque olham menos para os aspectos que formam individualidade ou que subtraem de um universal que abarque tudo. Em outras palavras, as tendências matemáticas, em geral, ignoram a existência individual, atendo-se a esquemas.

Já, a abordagem aristotélico-tomista tende a estabelecer critérios para a maioria das situações e um conjunto reduzido de juízos de certo e errado que, na prática, servem de orientação e critério. Os juízos, por sua vez, geralmente são feitos sobre a validade ou não de certos bens como bens não morais.

Pelo exposto, já se percebe que um dos elementos de um discurso moral pode aparecer exatamente nas escolhas que são apresentadas em *Dragon Age Inquisition*, em que o que se precisa considerar são os bens que cada decisão tutela.

No caso da Retórica Procedural Moral, a prudência ainda envolve uma devida compreensão do contexto de produção e circulação do jogo digital em análise. É melhor que certos elementos sejam abstraídos.

Se, ao falar da franquia *Doom*, por exemplo, se afirmar que o jogo traz embutido em si um discurso de que armas e violência brutal são a forma mais eficiente de se exorcizar demônios, isso não é correto. Uma versão mais moderada de combate do bem contra o mal é uma análise muito mais prudente.

3.2.3 A Justiça

A justiça é definida em termos gerais como dar a algo aquilo que lhe é devido. O conceito é tão amplo que é possível falar tanto em dar bens a quem eles são devidos, como a dar às coisas os conceitos que lhe são devidos ou mesmo dar a alguém, restituir-lhe, o que lhe foi roubado.

Apesar de ser fácil de definir a justiça, executá-la não necessariamente será igualmente fácil. Isso também acontece porque existem diversas formas de justiça.

E exatamente porque a justiça se relaciona a um agir, um ser justo, é que ela, geralmente, é orientada, em certa medida, pela virtude da prudência; inclusive, alguns autores irão expressar como sendo prudente que se administre a justiça.

Expressar que “pode ser prudente não ser justo” guarda, na prática, uma premissa oculta. Isto é, que a justiça que se fala em evitar não é, na verdade, um ato de justiça.

O critério da justiça não é o único que é elencado pelos teóricos da Lei Natural, em Rhonheimer (2006); entretanto, ele encontra muitas citações de peso para a abordagem do autor. Visto que a abordagem geral consiste na determinação de um bem e sua tutela, todas as ações de tutela do bem identificado são ações de justiça. A prudência entra como o emprego de esforços devidos para identificar corretamente o bem a ser tutelado e ativar a justiça dessa forma.

Enquanto que objetivamente costuma ser fácil determinar a justiça, operá-la subjetivamente pode ser mais complicado. Por exemplo, no caso da gratidão dos filhos para com os pais que lhe deram a vida e o carinho durante a infância, é possível que o filho possa retribuir a ponto de, literalmente, dar vida ao pai e a sua mãe? Além disso, no caso da vingança, é comum que a retribuição tenda a ser superior ao justo. Temas esses que extrapolam o objetivo da abordagem proposta, mas que ilustram que a justiça pode ter um critério de aproximação em vez de certeza.

3.2.4 A razão e a Lei Natural

Uma ação humana, via de regra, é racional. Isso implica afirmar que, como norma, os seres humanos tomam ações a partir de decomposição das causas e consequências e escolhem ações determinadas como causas de determinadas consequências. Ou seja, há intencionalidade.

Os seres humanos podem tomar uma ação de maneira irracional. Nesses casos, são ações de seres humanos, não propriamente humanas. Não se reduz a dignidade da pessoa enquanto ser humano; só a ação é menos humana, porque existem outros seres que podem tomar ações sem ser pela via racional.

Além disso, existem diversos motivos pelos quais pode haver discordância entre uma ação ser moral ou não. E isso pode se estender a tal ponto que haja uma discordância em relação a uma determinada ação ser moral ou mesmo não possuir relação com a moral.

A discordância nem sempre acontece, porque os agentes discordam do raciocínio elaborado a respeito de uma ação, mas das premissas que baseiam o raciocínio. Em alguns casos, em vez das premissas, pode haver uma diferença entre uma consequência **acidental** e uma **necessária** e a distinção é suficiente para haver discordância.

Onde não se invoca a razão, não se age, propriamente, de maneira moral. E, em geral, ao se alimentar, as pessoas não refletem sobre cada vez que levam o alimento à boca, usando um talher; tendem a ter mais foco e uso da razão na conversa que mantêm durante uma refeição.

É evidente que existe uma diferença entre escolher agir sem conhecer as relações de causa e consequência, porque não se quis estudar e porque, de fato, não era possível conhecer antes de agir.

A razão é o elemento que une justiça e prudência e até com outros aspectos que aqui não são levantados. Acima de tudo, é, através da razão, que se pode falar de **intenção**, ou seja, que se tem consciência de que se age como causa de determinada consequência, pois o agente tem determinada intenção. Isso é o mesmo que dizer que a ação racional é realizada em vista de sua consequência, não em vista de si mesma, o que implica dizer que ela é prudentemente feita quando o agente agiu e atingiu o fim apreendido e quisto. Ela só é justa quando foi capaz de tutelar o bem identificado. A prudência serve para a ação justa; contudo, a mesma pessoa, capaz de agir justamente através da prudência, será capaz de agir injustamente.

A ação poderá ser injusta sem que isso recaia sobre o agente, pois outros acontecimentos podem ingressar na cadeia de eventos de modo que o agente não seja mais responsável pelas consequências, porque lhe era impossível racionalizá-las. Uma pessoa prudente pode agir de forma injusta se assim o desejar; no entanto, é comum que se afirme que ela não quererá agir dessa maneira.

Não menos importante, quando algo não recai sobre a razão, por sua própria natureza, não é passível de análise pelos critérios da Lei Natural.

É imprescindível compreender que a razão como elemento da Lei Natural possui outras consequências, a saber: 1) ninguém é obrigado a fazer algo cuja relação de causa e consequência não consiga perceber ou que discorde da relação de causa e consequência; 2) se algo não estiver sujeito à racionalização, não estará sujeito à Lei Natural e, se estiver, estará na medida em que estiver submetido à

razão; e 3) ninguém é obrigado a fazer algo que acredite estar em desproporção, considerando, particularmente aqui, que estar em desproporção significa não perceber, racionalmente, como sendo justo ou prudente.

Exemplificando:

1) A isso geralmente se fala de agir contra a própria consciência. Para os teóricos da Lei Natural, se alguém perceber uma determinada relação de causa e consequência e for obrigado a agir de outra forma e ele assim não aja, este alguém não poderá ser acusado de ter agido erradamente, só de ter pensado erradamente. Enquanto um caso é um erro de Razão Prática, o outro é de Razão Teórica. E a Razão Teórica não pode, por exemplo, ser matéria de lei penal na perspectiva abordada.

2) O exemplo mais claro é a alimentação própria. Visto que a alimentação é necessária à tutela da vida, alimentar-se não está sujeito à avaliação da Lei Natural. Contudo, o como alimentar-se, sim, ainda mais considerando que, em casos específicos, a forma como determinada pessoa se alimenta poderá custar a vida de outros.

3) Ninguém, em geral, se utiliza de uma espingarda para caçar insetos.

Falar de uma ação racional é falar de uma ação livre, porque, se o agente for racional e tiver determinado mais de uma opção possível para uma ação, ele terá como agir de forma diversa. Cabe à vontade a decisão de agir, ainda que tenha determinado racional e prudentemente que uma forma de agir é a mais adequada para tutelar o bem identificado. Racional e prudentemente, ele poderá ter maior inclinação para agir da forma que mais tutela o bem identificado. Inclinação não é o próprio agir. Se, por outro lado, ele está impedido de agir de determinada forma, ele identificou racionalmente que não o pode fazê-lo.

Se algo der errado na execução do plano de ação, na prática, é uma nova informação que irá invocar um novo processo de avaliação e tomada de decisão.

3.2.4.1 Comentário sobre a razão

Existe uma diferença a ser traçada e esclarecida entre a Razão Prática e a Razão Teórica. A Razão Prática é a forma de pensar ações, enquanto que a Razão Teórica, ainda que não pense as ações, serve de fundamento para certas ações. A Razão Prática está para a doutrina moral, enquanto a Razão Teórica, por exemplo, está para a Teologia do Corpo, conforme desenvolvida por João Paulo II.

Ainda que o segundo caso não seja, diretamente, uma questão prática, ela oferece os fundamentos que esclarecem a doutrina moral. Ou seja, enquanto a Razão Prática articula especificamente o como se atinge uma consequência a partir de uma causa, a Razão Teórica diz por que determinada consequência é mais desejável.

A Razão Teórica separa e compõe cada um dos elementos para identificar um bem. A Razão Prática determina quais ações causam a tutela do bem identificado. Um bem é identificado teoricamente pela especificidade, finalidade e mensura.

A especificidade é composta ou separada em relação à individualidade ou universalidade. Algo que é comum a muitos pode ser um bem, na medida em que é comum a todos. Contudo, ele precisa ser específico a todos, como algo é específico a todos os seres humanos.

A separação e composição da finalidade dão-se pela análise de causas e efeitos. Algo é finalístico na medida em que os efeitos estão presentes nas causas, de modo que as causas realmente causem os efeitos, não aconteçam simplesmente de forma paralela, simultânea ou acidental.

A composição da mensura dá-se pela percepção de excessos e carências.

Sabem-se os efeitos pelas causas; se o efeito é um bem, este bem está contido na causa ao menos como intenção. Racionalmente, prudencialmente, ninguém poria conscientemente uma causa em movimento sem imaginar que o efeito fosse um bem. A isso dá-se o nome de ação irracional.

A relação entre os diversos aspectos é feita pela razão, não pelos sentidos ou sentimentos. Entretanto, o bem racional é conversível num bem sensível, de modo que exista um aspecto deontológico na Lei Natural. O critério de composição é essencialmente racional, mas existe espaço para que uma apreensão sensível de um bem possa se converter na racionalização deste mesmo bem.

A composição justa de um bem pode ser exemplificada de várias formas. Tome-se, por exemplo, a aprendizagem de outro idioma. Aquele que percebe irá se esforçar para aprender um novo idioma na proporção em que notar que é um bem saber um novo idioma.

Aquele que percebe a aprendizagem de um novo idioma como um bem maior tende a aprender mais profunda e rapidamente. É diferente aprender inglês para jogar jogos digitais e para uso no mercado de trabalho. O bem, “aprender inglês”,

pode ser tomado como o mesmo. Finalisticamente, ele muda e, assim, muda-se a quantidade e o tipo de vocabulário adquirido.

Por fim, em alguns casos, a Razão Prática também poderá determinar algo como provável. Nesse caso, entra o aspecto da prudência, no qual o risco é mensurado conforme a probabilidade. Porém, além da mensura de risco, existe a análise do risco em si.

Há uma diferença entre 30% de chance de matar uma pessoa e 75% de chance de quebrar um copo brincando. Se o risco for menos valioso que o bem a ser tutelado, a ação pode ser justificada apesar do risco. Em diversos casos, poderá ser obrigada pela prudência, como o caso em que há 75% de chance de quebrar um copo ao agir, mas a inação irá causar uma morte. Em casos em que só estão em jogo probabilidades, é preciso que a identificação do bem maior atue de modo a complementar o raciocínio, visto que um bem maior terá prioridade na ação.

3.3 AÇÕES NECESSÁRIAS E CONTINGENTES

Para todos os efeitos, a Lei Natural afirma que não se podem operar juízos morais de ações tidas como **necessárias**. A prática de ações morais por seres humanos envolve escolhas, envolve decisão. Se não puder haver decisão, não é possível fazer juízo. Se uma ação possui um aspecto que é contingente e outro que é necessário, a parte contingente é a única que pode sofrer juízos a partir dos critérios da Lei Natural.

Considere-se uma ação necessária: alimentação. O ser humano precisa se alimentar para manter-se vivo, existindo. Contudo, pelas virtudes da prudência e da justiça, podemos deduzir que não basta ingerir qualquer coisa ou o próprio braço serviria em qualquer situação.

Assim, enquanto que a afirmação “dar de comer a quem tem fome” é um ato de caridade, afirmar que isso está implicado, mesmo que seja dado um cogumelo venenoso como alimento é um equívoco.

Considerando-se a necessidade humana de alimentação, ela pode ser suprida por diversas formas contingentes que estão sujeitas à Lei Natural. O alimento precisa suprir a necessidade para ser alimento. Se ele não suprir, não pode ser assim considerado.

No entanto, enquanto plantas conseguem retirar nutrientes do solo para se alimentarem, seres humanos não o conseguem fazer. Então, ainda que exista um

certo grau de contingência, esta não é absoluta, mas é uma liberdade que se dá dentro de certos limites.

A liberdade irrestrita não é liberdade, porque a falta de conceito ou definição gera um vácuo que precisa ser preenchido. Assim, a liberdade existe dentro da contingência na proporção em que a contingência são as opções que existem para realizar algo que é necessário.

Não é possível fazer um juízo moral sobre uma ação necessária pelo simples fato de ela ser necessária. Isso não implica, todavia, que a ação necessária não tenha origem em ações contingentes, que, por si, podem sofrer juízos.

Para tomar o conteúdo líquido de uma garrafa de cerveja, é preciso abri-la. É possível abri-la de diversos modos: com a cavidade dos olhos, com uma furadeira, com uma faca, na quina de uma mesa ou mesmo com um abridor; no entanto, isso não implica que tal ação necessária esteja subordinada a uma ação contingente, que é moralmente condenável, como o caso de tomar cerveja em excesso antes de dirigir.

3.4 O BEM E O MAL

É preciso destacar que a Lei Natural fala menos de "bem" e "mal", na qual expressões como "justo" e "prudente" acabam aparecendo mais que "certo". Dessa maneira, a Lei Natural também estabelece um ponto fundamental para seu âmbito de aplicação, ou seja, não possui uma validade que se estende a todas as formas de agir. Ela versa sobre ações humanas contingentes.

Comer não é uma ação humana contingente. A contingência se dá tão somente na escolha do alimento e de como comê-lo. Um caso que o jogo *Monster Hunter World* soube aproveitar muito bem, visto que a combinação dos alimentos disponíveis no universo do jogo possibilitam que o personagem do jogador receba bônus diferentes com base no prato que ele escolha, ainda que, na prática, a animação que o jogador vê seja a mesma em todas as escolhas.

Exatamente porque a Lei Natural se dá em ações humanas e contingentes, fala-se mais em virtudes, em hábitos, pois esses só se aplicam a ações, humanas, contingentes, que são praticadas com frequência ou não. O hábito é uma disposição para agir, frequentemente, de determinada forma. Daí é possível se definir que a virtude é um hábito que tutela um bem não moral, e o vício um hábito que prejudica um bem não moral.

Dessa forma, é importante destacar que, ao trabalhar com Lei Natural, se fala menos em modelos morais, em que existem um “certo” e um “errado”, que são aplicáveis em todos os momentos. Fala-se em juízos morais, ou seja, em ferramentas para se avaliar se, a cada ação, a cada palavra ou pensamento, a pessoa agiu conforme a natureza humana.

A Lei Natural estabelece princípios, os quais são utilizados para compor modelos a partir da aplicação desses princípios. O argumento consiste em afirmar que aquilo que é da natureza humana favorece a felicidade, a liberdade humana de cada agente enquanto indivíduo e, ao mesmo tempo, enquanto sociedade. Isso nos leva a afirmar o ponto deste trabalho: a Lei Natural serve de ferramenta para avaliar os juízos morais que são aprendidos do discurso moral do jogo.

Por fim, para os teóricos da Lei Natural, o bem racional é conversível no bem sensível. E vice-versa. O que significa afirmar que aquilo que existe e é pensado como bem pode se confundir com aquilo que se sente como bom. E é preciso agradecer ao idioma português para que se perceba a sutileza da afirmação.

A sensibilidade, contudo, é mais difícil de objetivar do que os aspectos racionais. É por esse motivo que o bem, enquanto um bem racional, é mais importante que um bem, enquanto um bem sensível.

Peterson (2018) traça como, em diversas culturas, essa apreensão e racionalização foram feitas na história da humanidade e relaciona a apreensão dos bens não morais com as narrativas mitológicas. Mais especificamente, o autor afirma que uma narrativa mitológica apresenta um bem não moral que é imaterial, como, por exemplo, a concepção de mundo.

Outro argumento implícito na obra é o de que, se algo é sentido como um bem, também pode ser assim racionalizável. E, se não o puder, é porque, na verdade, não era um bem, mas uma ilusão. A mitologia, para ele, é algo mais que um meio-termo entre a experiência sensível e a razão, sendo correto afirmar que ela está num meio-termo, mas errado dizer que ela não possui um lugar próprio.

Para Peterson (2018), se o sensível e o racional estão em dois extremos de uma linha, a mitologia é o meio-termo que se ergue para formar um triângulo equilátero.

3.5 COMENTÁRIO À BIOGRAFIA

O fato de a Lei Natural derivar de, essencialmente, teóricos religiosos, é especialmente útil para este trabalho, uma vez que jogos, no modelo apresentado no capítulo anterior, se constituem de realidades criadas nas quais o jogador se insere.

Tais realidades falam a partir dos vieses dos desenvolvedores que, para termos gerais, ocupam um status como que de divindade, de causa primeira, para a existência do universo do jogo.

O principal autor de referência é Martin Rhonheimer (2006). Seu trabalho consiste numa revisão das diversas elaborações teóricas a respeito do conceito de **Lei Natural** e as **consequências** da sua conceituação.

O termo remonta os filósofos gregos, ainda que nem todos o tenham utilizado para se referir à mesma ideia.

Posteriormente, o entendimento quanto ao tema teve uma proximidade natural com a fé cristã primitiva, de modo que filósofos que seguiam essa linha chegaram a se converter à fé cristã, e cristãos mais interessados em desenvolver a fé cristã sob uma perspectiva filosófica aproximavam-se dos conceitos gregos.

Isso aconteceu porque, apesar de serem utilizados conceitos diversos, havia várias semelhanças, notadamente, o conceito de Deus como tendo equivalência com o conceito de Causa Primeira, conceito que será elucidado mais à frente.

No decorrer do tempo, essa proximidade gerou problemas, confusões e acréscimos como é comum em diversas experiências de contato entre culturas diferentes.

Durante a Idade Média, Tomás de Aquino, ao escrever a Suma Teológica, em grande parte do trabalho, antes de adicionar conhecimento, organizou os conceitos filosóficos e os traduziu para a língua latina, já que uma língua, além de expressar palavras e conceitos, também fala de um modo de funcionamento do mundo. Dessa forma, o trabalho de Aquino, em grande parte, não acrescenta elementos quaisquer à filosofia como expressa por Aristóteles, mas antes os elucida na língua latina e expõe consequências desse pensamento, método que utiliza também para antepor-se a pensamentos diversos, ao elucidar que tais pensamentos teriam consequências que os fatos demonstram ser diferentes. O trabalho de Aquino foi tal que é dito dele que “batizou” Aristóteles, quando a mesma expressão é criticada por outros estudiosos dos autores e do tema em questão.

Foi no início do século XX que ocorreu uma retomada dos estudos dos textos de Tomás de Aquino, dos quais vertentes diversas de pensamento se sucederam, afirmando todas terem origem num mesmo autor.

Com esse cenário, Rhonheimer (2006) inicia o seu trabalho, elucidando como tal cenário se sucedeu e explanando os conceitos que Aquino apresenta, de modo a clarificar onde cada linha de raciocínio concorda com o autor que trazem por fundador ou discordam dele.

Desse modo, a referência original de Rhonheimer são os conceitos de Lei Natural, conforme tratados por Aristóteles, tendo em Aquino um auxílio para a compreensão do tema.

A Lei Natural pressupõe uma ordem, e uma ordem em geral pressupõe uma vontade. Huizinga fala dessa relação entre ordem e vontade, ao tratar de jogos, pois, para o autor, um dos motivos para a criação dos jogos foi uma vontade de estabelecer uma ordem social determinada.

Nesse caso, para entender o processo civilizacional, é preciso compreender que a principal diferença estabelecida entre sociedades bárbaras e civilizações encontra-se no conceito de **dignidade humana**. Ou seja, enquanto, numa sociedade bárbara, o outro, na medida em que é adversário, pode ser morto sem que isso enseje uma punição, ainda que sob determinadas circunstâncias, uma sociedade civilizada não permite isso. Uma sociedade civilizada parte do pressuposto de que é preciso respeitar a vida alheia, de onde surgem prisões e o poder político e econômico.

Nesse sentido, os duelos pela honra foram, por assim dizer, **vontades de criar ordem**, de modo que o número de mortos fosse tão somente o dos envolvidos numa disputa de honra. A isso, segue-se o duelo à francesa, que ia até a primeira gota de sangue derramado.

Assim, o processo civilizacional foi um processo de criação de diversas instâncias que eram similares a jogos em diversos aspectos. Contudo, tanto o processo de “faz de conta” como os processos anteriores de barbaridade possuem pressupostos filosóficos que os embasavam.

Este trabalho não pretende discutir se a filosofia em questão foi criada para justificar o “jogo” ou se o “jogo” derivou da filosofia.

Em suma, aqui se precisa destacar que um dos principais problemas de falar em **vontade de criar ordem** é que ela parte do pressuposto de um Deus

necessariamente pessoal, ou seja, que assuma características de uma pessoa. No caso do jogo, este Deus pessoal se encontra no desenvolvedor ou nos desenvolvedores.

Os desenvolvedores, curiosamente, assumem o papel de “deuses” de seus jogos. Primeiramente, são criadores ou moldadores, se for preferível uma opção greco-romano.

Além disso, eles ouvem os pedidos, reclamações e agradecimentos dos jogadores como um Deus que ouve seus seguidores. Eles têm o poder de atender ou não, dadas as limitações técnicas. E, nem sempre, a “oferenda” constitui-se em dinheiro, mas pode se constituir em publicidade ou mesmo em agradecimentos.

Existem algumas diferenças. Para começar, os desenvolvedores, como deuses, dependem de os jogadores jogarem e, provavelmente, o mais importante, pagarem pelos jogos, o que não necessariamente é aplicável às mais diversas divindades das religiões existentes. Pelo contrário, a maioria delas existe independentemente de a criação adorá-la.

Portanto, o conceito de Lei Natural aplicado a jogos digitais apresenta uma consequência teórica que precisa ser ressaltada.

Num jogo digital, a Causa Primeira confunde-se com os desenvolvedores. Todavia, visto que o critério da Lei Natural é Razão, porque mesmo um eventual Mito Fundador necessariamente passa pelo crivo da Razão, se, em qualquer momento, só for possível explicar alguma questão pela afirmação de que “os desenvolvedores quiseram assim”, encontra-se uma “falha” do mundo criado, pois o único “argumento” válido é um autoritarismo, não uma dedução.

A mesma crítica é feita por Rhonheimer (2006) ao argumento deísta de que algo é de tal modo pela vontade de Deus. Afinal, na Lei Natural, a razão é **meio**, tanto de acesso a ela pelo intelecto humano como pelo modo como esta se apresenta, ou seja, sendo sempre racionalizável.

Isso acontece por uma concepção filosófica que acompanha a Lei Natural. Nesse ponto, retoma-se Chesterton (1956), segundo o qual é correto afirmar que a existência é um arbitrariedade, mas a existência como ela é segue a regras próprias que a fizeram.

Tal fato implica que, a partir do momento em que os desenvolvedores criaram um jogo, inseriram nesse jogo uma história e uma narrativa, seus mitos, suas leis físicas e os demais elementos que compõem um mundo, se for preciso regredir a

qualquer argumentação do discurso moral que se apresenta através do jogo aos desenvolvedores, e não a elementos que são dados à razão por meio do jogo, encontra-se uma falha de desenvolvimento.

Em suma, constata-se, que a Lei Natural, por si mesma, é uma ferramenta de defesa que os jogadores possuem ao jogar um jogo e ver os discursos que ele apresenta.

Como ressaltam os autores, a Lei Natural, exatamente por fazer parte da natureza humana, antes de se dar por um esforço da vontade, ela acontece naturalmente, podendo ser auxiliada ou não pela vontade. A razão no ser humano é algo natural, podendo ser suprimida de diversas formas.

3.6 EM RESUMO

Se fosse possível resumir a Lei Natural em uma premissa, talvez a mais adequada seria a de que a moral faz parte do mundo enquanto tal. Ou seja, que a lei moral tem a mesma participação que as demais leis que regem o mundo. Ela é análoga às leis físicas, mas funciona sobre seus próprios pressupostos. E, no caso de um jogo, a moral é, então, transformada em termos de mecânicas que a expressam.

Isso significa que é preciso separar a Retórica Procedural Moral do discurso moral que está dentro do jogo como elemento narrativo.

Mais precisamente, ela não é tão matemática e mesmo autores de física defendem abordagens menos matemáticas, quantitativas, e mais qualitativas da física. É o caso de Wolfgang Smith (2019). Inclusive, como Chesterton (1956) destaca, existe um peso para o aspecto emotivo, visto que tudo que é racionalmente determinável como bom pode também ser sentido como bom, sendo as emoções e mais propriamente os sentidos, uma fonte de informação, ainda que não a mais confiável.

Assim, quando um desenvolvedor cria um universo narrativo, ele não dissocia as leis físicas desse universo da moral que ele quer apresentar. Tendo em mente o que fala Wolfgang Smith (2019), existe um elemento moral em toda teoria científica, principalmente porque é a Razão Teórica que determina os bens que devem ser tutelados.

Isso não implica, por si, afirmar que, obrigatoriamente, uma está subordinada à outra. O que se pode afirmar é que existe uma correlação entre elas e os cientistas

e os moralistas são livres para pensar que há uma subordinação de uma para com a outra ou uma correlação, ainda mais considerando os aspectos de construção de universos narrativos.

Tendo-se a determinação dos bens, a Razão Prática é a administração desses bens, em que “Prática” se refere ao agir propriamente e, o “agir racionalmente” é agir consciente das consequências que a ação tomada terá, o que não exclui equívocos.

Dessa forma, o domínio do jogo, domínio da Razão Prática do jogo, domínio do seu discurso moral à luz da Lei Natural, a principal forma pela qual o jogo dita se o jogador fez o juízo correto é através das recompensas. Ou seja, se o jogador tiver o domínio, ele alcançará as melhores recompensas.

Com exceção da dificuldade mais desafiante do título, as recompensas mais poderosas tornam o combate mais fácil. Na dificuldade mais fácil, sequer há desafio propriamente no combate, visto que a inteligência artificial é capaz de lidar com os inimigos sozinha e com pouca ajuda.

O aspecto da determinação de bens é assim explicitado: num jogo, os jogadores realmente recebem a avaliação dos seus resultados através de recompensas. Essas recompensas variam em diversos tipos. No caso de *Dragon Age Inquisition*, podem ser bônus permanentes, pontos de habilidade ou itens, nessa ordem de maior para menor.

Um novo aliado, ainda que possa ser descrito assim na narrativa, será traduzido como um bônus permanente para o jogador em alguma mecânica. A mecânica aqui é tão importante quanto a justificativa narrativa. Em alguns jogos, a mecânica até será mais importante do que a justificativa narrativa. Contudo, num RPG, geralmente está implícito que o aspecto narrativo integra a relação das recompensas.

A relação que existe é que quanto maior a recompensa, maior o mérito que o jogador obteve. Isto é, quanto maior a recompensa maior o bem que foi tutelado. Logo, a escolha que protege o maior bem em disputa é a escolha melhor recompensada. E a Razão Prática é a identificação dessa relação.

3.7 RETÓRICA PROCEDURAL MORAL

Recorda-se, neste ponto, que o presente trabalho não se propõe a exaurir a temática da Lei Natural. E, tendo determinado que a análise precisa partir de algo

que pode ser considerado como objetivamente bom e que se relaciona com uma ação do jogador, é preciso se voltar para *Dragon Age Inquisition* exatamente sob essa perspectiva.

Com base no exposto, é possível afirmar que os jogadores, avaliando os conflitos morais apresentados pelo jogo, possuem condições de, racionalmente, determinar o conflito e o bem tutelado. Não se trata de eles concordarem a respeito dos bens ou mesmo que eles sejam capazes de perceber os bens a princípio. Trata-se de eles, racionalmente, poderem perceber quais os bens tutelados em cada decisão, como dizer que, racionalmente, o jogador percebe o que está em jogo.

O próximo capítulo dedica-se a relacionar os bens definidos pelo jogo ao realizar a composição do objeto. Aqui bastará resumir os argumentos e compor o que se quer designar por Retórica Procedural Moral.

Para tanto, é importante recordar que o presente estudo parte do pressuposto de que existe um discurso moral que se apresenta ao jogador através da lógica da Retórica Procedural do objeto em análise. Isso implica afirmar que é um discurso mais do que dito, mas apresentado por todos os elementos do jogo, enquanto jogo. E esse discurso moral está impresso como parte do jogo.

A moral de *Dragon Age Inquisition* foi elaborada pelos desenvolvedores e impressa no título. Por mais que os desenvolvedores tenham planejado uma certa isenção, isso não implica uma ausência de um discurso moral, mas um distanciamento e, geralmente, uma racionalização maior dos processos.

Ordinariamente, pode-se compreender a experiência de jogo de forma racional. Alguns elementos são compreendidos como escolhas de design do jogo e também é possível que se experiencie falhas da programação que, então, devem não ser compreendidas como parte da experiência do jogo.

Porém, tudo também depende da disposição do jogador em aceitar as regras, em aceitar as propostas que o jogo lhe faz. E, por se tratar de um RPG, aqui os embates entre os personagens vão para além dos combates. São também confrontos morais.

Sabe-se que o título cria um universo narrativo para oferecer uma experiência com significado para o jogador. Esse universo narrativo compõe-se de sistemas e, também por se tratar de um RPG, alguns deles se constituem em sistemas que expressam culturas.

O jogador está em diálogo com os desenvolvedores através do jogo. E a principal informação que lhe será oferecida para que ele saiba se determinou corretamente os bens que precisam ser tutelados será dada pelas recompensas que ele irá receber nas missões. Quanto melhor o jogador compreender o que é apresentado como bem para a narrativa do jogo, desde que ele aja de acordo, melhor será a recompensa que ele receberá de cada missão.

Adiciona-se uma complexidade, porque *Dragon Age Inquisition* apresenta personagens com culturas diversas, o que implica que existam, dentro do título, compreensões diversas sobre o maior bem e um conflito entre as próprias compreensões de bens. O jogador precisará perceber esses conflitos e agir de acordo. É preciso recordar que o jogador, em diversos pontos, é obrigado a agir.

As recompensas são o principal elemento que pode ser objetivamente avaliado a partir de noções de finalidade, especificidade e mensura. Isso acontece porque a recompensa é um dos efeitos das ações do jogador. Elas possuem relação de especificidade com a missão e são mensuradas com base no desempenho do jogador. Em geral, elas também fazem parte das intenções dos jogadores. Ou seja, como eles identificaram qual a ação melhor, eles esperam a melhor recompensa.

Ordinariamente, as recompensas das missões possuem relação com a dificuldade, estando centradas no conceito de **desafio justo**. Com jogos de RPG, o desafio acaba sendo transferido para a interpretação dos personagens por parte dos jogadores. Isso pressupõe uma ação moral coerente com o universo narrativo, já que as ações morais passam a ser recompensadas.

Para tanto, os desenvolvedores criam desafios morais. Esses desafios morais são inscritos em culturas e conflitos entre diversas culturas, o que já requer que os jogadores façam uma compreensão dos bens. A compreensão das culturas é fundamental, então, para o bom desempenho dos jogadores.

Pela lógica do **desafio justo**, fica estabelecido que desenvolvedores, ao construírem as culturas, o façam de modo que elas sejam compreensíveis pelos jogadores e, ao mesmo tempo, ofereçam os meios de o jogador conseguir compreendê-las. Destaca-se que os jogadores não podem ter pleno acesso às experiências sensoriais dessas culturas; então, eles são limitados pelo que podem compreender racionalmente. O máximo que terão em relação à compreensão sensorial será aquilo que se converterá em recompensas para o jogador.

Ou seja, as recompensas são efeitos causados pelo jogador que completou a missão. Muitas são específicas de determinadas missões e ainda são mensuradas pelo desempenho do jogador e pela sua dificuldade. Assim, o próximo passo é, partindo das recompensas, analisar como são determinados os bens em *Dragon Age Inquisition*.

4 A ERA DO DRAGÃO

O presente capítulo se propõe a traçar a descrição do objeto, a fim de o compor enquanto objeto de estudo. Para compor o objeto de estudo, faz-se a descrição de bens identificados a partir das lógicas de jogos, conforme abordadas no capítulo 2.

Primeiramente, *Dragon Age Inquisition* é desenvolvido pela *Bioware*, publicado e distribuído pela *Electronic Arts* através da sua loja digital: Origin. No lançamento do plano de assinatura da plataforma, já estava disponibilizado por ela.

A *Bioware* também é desenvolvedora da franquia *Mass Effect*. E tanto ela como a franquia *Dragon Age* são de jogos de interpretação de papéis, expressão tratada pela sigla em inglês, RPG, *role playing games*. E RPGs digitais são tentativas de emular outras formas de RPG como *Dungeons & Dragons*, *Tormenta D20*, *Pathfinder* e *Vampiro*.

Isso quer dizer que as mecânicas, as ações centrais em *Dragon Age Inquisition* são as escolhas que os jogadores fazem. Os sistemas de RPG digitais remontam os RPGs, porém, com menor grau de liberdade dada a programação necessária. Alguns títulos mais antigos, apesar de gráficos com menor qualidade, conseguem ter uma melhor execução nos seus elementos de RPG, exatamente, porque conseguem dar um espectro de decisões maior aos jogadores. *Chrono Trigger* e *Der Langrisser* são exemplos de jogos com uma variedade de finais diferentes que supera *Dragon Age Inquisition*.

Apesar de os títulos permitirem escolhas, nem sempre se trata de escolhas morais e nem sempre as escolhas são mostradas ao jogador como tais. Derrotar ou atacar determinado inimigo em uma missão e outras ações que são possíveis de serem tomadas com os personagens podem se configurar como escolhas sem que o jogador o perceba. Por fim, alguns títulos trazem decisões estratégicas para determinadas batalhas ou mesmo escolhas de caminhos a seguir em determinadas viagens que terão um impacto no final. Geralmente, existe um peso narrativo para tornar as decisões mais relevantes para o jogador.

Além disso, a narrativa nos RPGs está intrinsecamente relacionada às mecânicas. Enquanto alguns jogos possuem as mecânicas como primárias e o aspecto narrativa num segundo plano, outros até invertem a lógica.

Como a narrativa e as mecânicas estão conectadas, se determinado personagem é responsável por uma determinada mecânica, a morte dele na

narrativa deve implicar que a mecânica deixe de existir ou que ela seja transferida para outro personagem. Como consequência, é preciso unir duas lógicas para criar uma escolha relevante: tanto a lógica do universo narrativo como a lógica de jogo. O grande desafio de desenvolver RPGs geralmente está em tornar a junção coerente.

Além disso, *Dragon Age Inquisition*, enquanto RPG, não é uma história contada para o jogador, mas construída com a participação do jogador. Isto é, existe um processo de construção da narrativa no qual o jogador é mais que um telespectador ou um operador de determinadas ações que são necessárias para o desenrolar da história. O jogador, de fato, toma posição, escolhe. Suas escolhas impactam, em maior ou menor grau, o desfecho da narrativa.

O jogo não permite ao jogador escolher. Ele o obriga. O jogador é obrigado a construir a história, podendo ignorá-la enquanto decide, mas construindo-a. Isso significa que entender o verdadeiro impacto de uma decisão passa por entender seu aspecto narrativo.

E haverá escolhas mesmo antes de iniciar a história de *Dragon Age Inquisition* propriamente. Primeiro: escolher a dificuldade, que terá impacto para o combate do jogo, e não para as outras mecânicas de RPG. A segunda escolha é quanto ao carregamento do resultado dos títulos anteriores da série.

Para tanto, existem três opções: 1) Se o jogador jogou os dois títulos anteriores da franquia, ele poderá usar o arquivo de jogo salvo do segundo título para carregar as escolhas que tomou. O mesmo arquivo do segundo título conteria as informações do primeiro; 2) Ele também pode usar uma ferramenta criada para gerar um arquivo de jogo salvo conforme o jogador quiser personalizar, chamada de *Dragon Age Keep*, para criar um arquivo que o jogo carregará. 3) Em último caso, ele pode deixar uma configuração aleatória escolhida pelo jogo.

Por fim, o jogador é obrigado a criar o personagem com o qual irá iniciar o jogo e sua narrativa propriamente. Para tanto, ele precisará escolher uma raça, uma classe, sexo e a aparência geral. Cada uma dessas escolhas irá criar um aspecto do passado do personagem e como ele chegou ao local onde começa a narrativa do jogo. E o passado do personagem é importante para a trama.

Num jogo de interpretação de papéis, é comum que o personagem seja chamado de Avatar, ou seja, de alguém, algo, que está no universo do jogo para representar o jogador e agir em seu nome, sob suas ordens.

Isso posto, passa-se ao contexto e à narrativa.

4.1 A ERA DO DRAGÃO

O mundo de *Dragon Age* viveu diversas eras que antecederam a era atual. Cada era é marcada por eventos específicos que a nomeiam. Atualmente, vive-se a Era do Dragão. E a principal marca dessa era é a ocorrência, de tempos em tempos, das *Podridões*³⁷. Cada podridão é um evento de liberação de calamidades pelo mundo do jogo, marcada pela aparição de um arquidemônio e ela se encerra quando este é derrotado. Um arquidemônio é um dragão específico, existindo outros tipos de dragões e, pela reação dos personagens, é possível deduzir que os dragões são característicos a ponto de eles saberem a diferença entre um “mero dragão” e um “arquidemônio”.

Para combater as podridões e o mal que as acompanham, foi criada a Guarda Cinzenta³⁸, que chega a quase desaparecer quando não existe uma Podridão. Contudo, seus membros têm constante trabalho, visto que criaturas das trevas e outros demônios, com certa frequência, aparecem para causar algum problema em pequena escala. No primeiro título da série, o objetivo do jogador é exatamente enfrentar uma Podridão.

No segundo título, a narrativa se foca no conflito entre os magos e os templários, já introduzido no título anterior.

O conflito ocorre, porque quem desperta magia tem o poder de, a qualquer momento, causar um acidente que poderá matar várias outras pessoas e, inclusive, o próprio usuário. Para evitar que o usuário perdesse o controle, foram criados os círculos, e os templários são soldados que servem tanto para proteger os usuários como para evitar os abusos dos magos. Os templários ficam vinculados à Chantria, para evitar seu uso político no trato com os magos. Porém, disputas de poder fizeram os dois lados cometerem abusos diversos e, no segundo jogo da franquia, o conflito deixa de contar com discussões e agressões esporádicas para assumir um tom mais sério.

Não se trata de uma simples disputa de “magos” contra “templários”, uma vez que existem integrantes dos dois grupos que preferem dele não participar e até ajudar o lado oposto. Isso acontece porque, além do descontrole dos magos, existem magias proibidas que envolvem sacrifícios e invocação de demônios. E elas são usadas por criminosos. Ao mesmo tempo em que a magia é uma ferramenta útil,

³⁷ *Blight*, no original.

³⁸ *Grey Wardens*, no original.

ela é muito perigosa, o que leva magos a estarem do lado templário do conflito e alguns preferem se abster do conflito para se focarem na proteção dos inocentes, contudo, são em menor número e chega-se ao ponto em que há uma guerra entre os dois lados.

Previamente ao conflito, os magos, sob a vigia dos templários, estavam associados a um Círculo. E magos que não estão vinculados a um Círculo são chamados de Apóstatas.

4.2 A INQUISIÇÃO

A história de *Dragon Age Inquisition* começa logo na sequência do jogo anterior: *Dragon Age II*. Aqui, os magos e os templários estão em guerra, e uma reunião foi chamada pela autoridade máxima da Chantria, Divina Justinia, para negociar a paz. Lideranças de ambas as facções estão se dirigindo para essa reunião, o Conclave, quando a história começa.

Divina Justinia presidiria a reunião e mediará o diálogo entre as diversas lideranças. Isso é o pressuposto para o jogador entender o que acontece quando ele inicia a experiência.

A tela do menu do jogo mostra magos e templários se encaminhando para a reunião. Logo que o jogador inicia um novo jogo, ocorre uma explosão no local. O personagem do jogador é o único sobrevivente.

Existe uma curta cinemática que mostra o avatar correndo por um ambiente devastado e com uma forte coloração verde-escuro. Ele chega a ver a Divina Justinia quando, de repente, aparece nos destroços do lugar da reunião.

Em seguida, ele se encontra com Cassandra e alguns demônios. Após derrotarem os demônios, os dois conversam. Uma fenda enorme aparece no céu e demônios estão saindo dela para atacar o mundo. Vários soldados estão lutando para deter os demônios e evitar que a destruição e o caos se alastrem.

O avatar vai até a fenda. Eles não conseguem fechá-la, porque o personagem do jogador ainda não possui poder suficiente, mas conseguem controlar a situação e a invasão dos demônios fica suspensa.

Após a crise imediata estar resolvida, os personagens voltam-se para o problema da explosão e o que aconteceu com os corpos, visto que nenhum foi encontrado. Com as lideranças mortas ou desaparecidas, nesse primeiro momento,

os personagens que servem de conselheiros ao protagonista tomam a liderança. Em maior ou menor grau, o avatar também toma parte da liderança.

Além da trama principal, que é o fechamento da fenda maior, o jogador tem subtramas para resolver. Algumas são relacionadas a conseguir um requisito para avançar na trama principal. Para fechar a enorme fenda no céu, o jogador precisará resolver o conflito entre os magos e os templários.

Ao mesmo tempo, por intermédio das ações do jogador, a Inquisição vai se fortalecendo e sendo reconhecida no mundo com uma força capaz de vencer os demônios e resolver o problema com as fendas, principalmente por ajudar inocentes que foram pegos pelo fogo cruzado entre magos e templários. O jogador terá a opção de escolher se as pessoas irão respeitar a Inquisição ou se irão temê-la. E, à medida que avança a história e vai fechando as fendas menores, o protagonista começará a ser reconhecido por algumas pessoas como o Arauto de Andraste³⁹. Existe um momento em que o jogador poderá aceitar o título de cunho religioso e guiará, então, a Inquisição para se basear nos mesmos princípios da Chantria. Para aceitar o título, contudo, primeiro o avatar terá que assumir a fé, uma ação que depende do jogador.

Após resolver o conflito entre os magos e os templários, o verdadeiro antagonista da trama, Coripheus, aparece. Ele é uma criatura das trevas⁴⁰ e lidera o ataque à base da Inquisição pessoalmente. Além disso, ele conta com a ajuda de um dragão que parece ser um arquidemônio⁴¹, algo que não deveria ocorrer, visto que não se completou o tempo para uma outra Podridão.

Durante o ataque, ele confronta o Arauto e se refere à marca em sua mão capaz de fechar as fendas como Âncora. O objetivo dele era usá-la para entrar no Imaterial e clamar o Trono do Criador na Cidade Negra⁴², clamando a apoteose para si. Ele tenta retomar a Âncora para si e descobre que ela está permanentemente

39 Andraste era uma escrava, uma mulher comum. Seria a primeira pessoa a contemplar o Criador. Sua imagem se assemelha com a de Nossa Senhora, dos católicos. O Criador a encarregou da missão de fazer os mortais voltarem a reverenciá-lo através do seu testemunho.

A Chantria, em seu ideal de caridade, nasceu dos ideais dela.

40 Humanóides são obrigatoriamente maus na história do jogo. Podem ser comparados aos orcs da franquia o Senhor dos Anéis.

41 O jogo não deixa claro como surge um arquidemônio; para os anões, eles já eram dragões ou dracônicos antes de a corrupção atingi-los. Seja como for, são os deuses antigos atingidos pela corrupção e fortalecidos por ela. Os deuses antigos são falsos deuses que os mortais passaram a reverenciar no lugar do Criador, que equivale ao Deus Criador judaico-cristão.

42 A Cidade Negra já foi a Cidade Dourada; contudo, após uma invasão de magos que almejavam também o trono do Criador, ela foi corrompida. É dessa corrupção que nascem os Arquidemônios.

vinculada ao protagonista, que consegue criar uma avalanche que permite às forças da Inquisição que fujam do exército de Coripheus.

Perdidos nas montanhas e sem lugar para ir, o protagonista conduz todos para um lugar abandonado, chamado de Fortaleza do Céu⁴³. Uma fortaleza de pedra no alto das montanhas que remonta a tempos antigos, tendo sido utilizada para grandes batalhas, mas atualmente abandonada, porque seus donos já morreram. A partir daí, o protagonista fica conhecido como Inquisidor ou Inquisidora⁴⁴, líder da Inquisição, e não mais estando a serviço dela.

Sua liderança também tem um valor simbólico, visto que é constantemente assessorado e, na maioria das vezes, os personagens darão diversas opções. Por ser o Inquisidor o portador da Âncora, é ele quem precisará tomar as decisões, ainda mais considerando a opinião popular.

Nesse segundo momento da trama, o jogador precisará buscar a ajuda de Hawke, o protagonista de *Dragon Age II*, para investigar o desaparecimento dos Guardiões Cinzentos. Eles estranhamente desapareceram justo quando os demônios começaram uma invasão ao invés de aparecerem para enfrentar os demônios, como seria a sua função. Além disso, Hawke enfrentara e matara Coripheus ou, ao menos, era o que todos pensavam. Todavia, o poder mágico do vilão é tal que ele conseguiu transferir sua alma para outro corpo próximo, quando estava perto de morrer.

Nesse ponto da história, descobre-se que os Guardiões Cinzentos estão invocando demônios e se preparando eles próprios para entrarem no Imaterial com Coripheus e impedir que outras Podridões aconteçam novamente. O Imaterial é uma dimensão onde não haveria matéria, ainda que seja possível ter uma imagem do que se passa nele. Dentro do imaterial, estão os Deuses Antigos, sendo o Criador venerado pela Chantria anterior a eles. Quando um desses deuses é corrompido, acontece uma podridão. Então, o plano dos Guardiões Cinzentos é matar todos de uma vez, porque todos estão destinados a ser corrompidos e, então, desencadear uma podridão. Coripheus, em contrapartida, quer entrar na Cidade Negra para pegar um artefato de grande poder e reinar sobre o mundo material.

O jogador e seus aliados confrontam os Guardiões Cinzentos, interrompendo o ritual e, com isso, entram no Imaterial novamente, onde o protagonista recorda o

43 No original, “Skyhold”.

44 Como o jogo permite escolher se será um homem ou uma mulher, o presente trabalho irá se referir a este personagem como protagonista.

que aconteceu no Conclave e o que causou a explosão. Ele se recorda que Justinia está morta e que ele, o protagonista, acabou envolvido com todo o problema, ao confrontar Coripheus enquanto este matava Justinia.

Para prosseguir além dessa parte, o jogador terá que resolver o conflito de sucessão pelo trono de Orlais, que pode já ter sido resolvido por ele ou pode ser feito neste momento. Após resolver o conflito, Morrigan virá para a Inquisição como representante da coroa e é ela quem aconselha o protagonista a viajar ao Templo de Mythal. O objetivo é obter o Eluvian, artefato que lhe permitirá entrar no Imaterial com sua forma física e, então, deter Coripheus.

Nesse processo, descobre-se que o dragão de Coripheus é a chave para pará-lo. Não se trata de um arquidemônio, mas de uma versão falsa. E, como o vilão investiu muito poder para fazer a versão falsificada, caso seja morto, ele se tornará incapaz de transferir a sua alma para outro corpo, o que significa que será possível matá-lo de uma vez por todas.

O protagonista e o vilão se confrontam quando este está abrindo a Fenda para entrar no Imaterial. O vilão e seu dragão são derrotados, fechando a Fenda de modo permanente, levando o vilão para o Imaterial de forma definitiva e destruindo o seu corpo físico.

4.3 APÓSTOLOS DO INQUISIDOR

Existem 12 personagens secundários que possuem mais ênfase na narrativa do jogo. Estes comumente são referidos como companheiros e conselheiros e são personagens com os quais o protagonista forma um laço mais forte que com outros personagens secundários da história.

Para cada um, existe um conjunto de missões secundárias que melhora o relacionamento do avatar com eles.

Os companheiros se dividem em quatro grupos, conforme suas classes básicas: os ladrões⁴⁵, os guerreiros, os magos e os conselheiros. Além das três classes básicas, existem nove especializações, uma para cada personagem e três para cada classe básica. O personagem protagonista pode escolher ter acesso a uma delas, conforme sua classe básica, e possui uma árvore de habilidades exclusiva como Inquisidor. A Tabela 1 ilustra resumidamente a divisão dos companheiros e conselheiros.

45 O termo em inglês é “rogue”, cuja tradução mais adequada seria “ladino”.

Cada classe básica dos companheiros consiste num conjunto de quatro árvores de habilidades e a especialização concede acesso a uma quinta. Não existe muita sinergia entre as habilidades de uma árvore e outra.

Além disso, existe uma habilidade especial para ser usada fora de combate que varia conforme a classe. Ladrões podem abrir fechaduras; magos podem energizar, o que serve tanto para acender determinadas tochas mágicas como para abrir alguns caminhos com uso de magia; os guerreiros possuem a habilidade de quebrar, que serve para abrir caminho ou destruir partes específicas do cenário.

Os nove personagens que acompanham o avatar têm experiência e nível igual ao personagem do jogador. Os conselheiros, por sua vez, permanecem sempre na base da Inquisição e representam braços dela. A função deles é a realização das missões Cronometradas, que envolvem ajuda da Inquisição para outras facções e algumas missões que podem ser realizadas repetidas vezes, para conseguir recompensas de fabricação de itens.

Tabela 1: Companheiros e conselheiros

Personagem	Classe	Especialização	Raça
Varick	Ladrão	Artífice	Anão
Cole	Ladrão	Assassino	Espírito/elfo ⁴⁶
Sera	Ladrão	Tempestade	Elfa
Blackwall	Guerreiro	Campeão	Humano
Cassandra	Guerreiro	Templário	Humana
Touro de Ferro	Guerreiro	Sicário	Qunari
Vivienne	Mago	Cavaleiro Encantador	Humana
Dorian	Mago	Necromante	Humano
Solas	Mago	Mago do Abismo	Elfo
Cullen	Conselheiro	Braço Militar	Humano
Josephine	Conselheiro	Braço Diplomático	Humana
Liliane	Conselheiro	Braço de Espionagem	Humana

Fonte: Desenvolvida pelo Autor

Nem todas as missões podem ser realizadas com todos os braços da Inquisição. Algumas darão recompensas diferentes, conforme o braço que ficar responsável para resolvê-la. Além disso, existem as operações especiais, que só podem ser realizadas tendo “poder” suficiente.

Enquanto os personagens têm níveis, a Inquisição em si também possui algo similar, recebendo poder, influência e benefícios. A influência é uma barra numérica

⁴⁶ Cole é colocado como “elfo” em termos de regras, mas, na narrativa, ele é um espírito encarnado.

que, quando preenchida, concede um benefício. Já, o poder funciona como uma moeda de troca para realização de operações especiais, que geralmente envolvem o acesso a uma nova área para o jogador explorar com o avatar e os companheiros.

Por fim, os benefícios são vantagens que o jogador adquire para usar em termos de narrativa ou como vantagens a todos os personagens que controla, como, por exemplo, mais opções de poções para serem carregadas ou mais experiência adquirida em determinadas ações.

4.4 LOCAIS

Dragon Age Inquisition possui vários mapas que o jogador irá explorar, acompanhado ou não de alguns dos companheiros e coletará recursos, irá resolver missões, desvendar mistérios, caçar e enfrentar inimigos.

Alguns locais no jogo só ficarão disponíveis para a realização de uma missão e, uma vez que o jogador complete a missão, ele ficará inacessível.

Os mapas contam geralmente com locais seguros onde é possível interagir com personagens controlados pelo computador, NPCs, de forma pacífica. São cidades, acampamentos e fortalezas. Também, é nesses locais que geralmente será possível comprar e vender itens.

Alguns mapas do jogo são vinculados a missões específicas. Mesmo alguns que são vinculados a missões específicas ficam disponíveis para o jogador explorar assim que terminar a missão em questão. Além disso, existem eventos que são acionados em localidades presentes em alguns dos mapas. Contudo, para sua execução, o jogo carrega uma versão reduzida do mapa em que o evento existe. Algo que fica mais fácil de programar do que criar um evento num mapa original.

Em diversos pontos, é possível colocar o estandarte da Inquisição. Ao fazê-lo, o jogador pode capturar fortalezas, montar acampamentos ou colocar regiões sob sua proteção, o que fará com que mercadores e outros civis passem a frequentar a região.

Por fim, vale destacar que, independentemente do clima, os personagens não são afetados por frio ou calor, nem mesmo por fome ou sede.

A tabela 2 resume os principais mapas presentes em *Dragon Age Inquisition*, para o jogador explorar com os companheiros.

Tabela 2: Lugares em *Dragon Age Inquisition*

Lugar	Clima	Descrição geral
Atoleiro Inculto	Pântano chuvoso, noite.	Região pantanosa tomada por mortos-vivos.
Bosque Eriçado	Dia claro, planície na encosta de uma montanha.	A marca registrada do cenário é a represa que mantém parte dele alagada até o jogador abrir as comportas.
Costa das tempestades	Tempestuoso, costa ao lado de uma cordilheira.	Clima é sempre tempestuoso e cuja exploração é dificultada por ter vários locais íngremes que não podem ser escalados.
Emprise Du Lion	Montanha Nevada.	Além do ambiente nevado, há uma mina e ruínas de uma civilização antiga.
Desertos Sibilantes, Caminhos do Oeste e Oásis Proibido	Desertos com regiões de oásis e ruínas.	As três regiões funcionam como três mapas para serem explorados, mas, no mapa-múndi, estão localizadas proximamente.
Planícies Exaltadas	Região de planície próxima a um grande rio e uma montanha.	No lugar, está sendo travada a batalha pela sucessão ao trono de Orlais.
Refúgio e Fortaleza do Céu	Montanha Nevada.	Na cidade de Refúgio, há mais para se explorar que na Fortaleza do Céu. Inclusive, lá há recursos a serem coletados.
Sepulturas Esmeraldas	Floresta Tropical.	Cada árvore foi plantada como túmulo de um Guerreiro dos Cavaleiros Esmeralda de Halamshiral; por isso, o nome.
Terras Distantes	Conta com uma região florestal, uma planície e um descampado. Dia claro.	Além de fazendas onde há NPCs pacíficos, há a aldeia de Rocha Vermelha e outros vilarejos. A maior parte, contudo, é constituída de regiões com inimigos.
Val Royeaux	Cidade Capital em dia claro.	Lugar para conversas diplomáticas e para compra e venda de itens diversos.

Fonte: Desenvolvida pelo autor.

4.5 OUTROS ELEMENTOS IMPORTANTES

Em termos de mecânicas de jogo, o que há em maior quantidade para o jogador fazer é combater inimigos e coletar recursos para fabricar itens. Em geral, jogadores que querem o desafio do combate é que terão o maior uso dessas mecânicas, enquanto que jogadores mais interessados na história acabam só realizando os combates obrigatórios e coletam recursos em menor quantidade.

Nas dificuldades mais altas, torna-se mais importante fazer uso de tudo o que o jogo oferece para vencer alguns dos combates e quem busca o desafio de *Dragon Age Inquisition* acabará realizando diversas vezes essas atividades.

Os recursos são fundamentais para a consolidação do grupo dos jogadores com equipamentos e outros acessórios. Os melhores equipamentos do jogo só

podem ser obtidos através da fabricação e alguns dos recursos só podem ser obtidos através do combate contra alguns inimigos.

4.5.1 Inimigos

Existem três tipos de inimigos em *Dragon Age Inquisition*. Os comuns, que geralmente vêm em bandos e quanto maior o número mais fracos individualmente; os elite, que são mais raros de serem encontrados, sendo, muitas vezes, até únicos, e os chefões, que são únicos e sempre que o jogador enfrenta um, uma barra de hp aparece embaixo da tela, mostrando a vida total do inimigo.

Os inimigos comuns são genéricos. Alguns são mais fortes que outros, aparecendo em menor quantidade, mas, ainda assim, têm uma descrição genérica. O melhor exemplo para isso são os ursos, que, apesar de serem fortes, são inimigos genéricos, e a luta com eles geralmente é contra um inimigo. Ainda que o combate possa ser demorado, não necessariamente causará perda ao jogador.

Alguns inimigos do tipo elite aparecem mais de uma vez e eles possuem poder comparável a um chefe. Um bom exemplo é o ogro. É comum os inimigos elite estarem relacionados a alguma missão ou evento e serem subchefes.

Os chefões recebem sempre um tratamento especial, ainda que sejam dragões que o jogador enfrenta ao explorar o mundo do jogo. Existe um cenário só para eles, inimigos ao redor que se relacionam com eles, possuem maior diversidade de habilidades específicas e únicas e contam com mais resistências que elites. Geralmente, possuem uma fraqueza específica.

Os inimigos variam nos cenários também conforme o jogador avança na história. E não são infinitos, mas existe um conjunto de inimigos que irá aparecer numa determinada região antes de a região parar de ter inimigos.

Após as batalhas, é possível ver manchas de sangue nas roupas dos personagens, mesmo que os jogadores tenham golpeado esqueletos.

4.5.2 Recursos

Todos os mapas possuem recursos a serem coletados. São essencialmente minérios, ervas, tecidos e peles, que, de tempos em tempos, estarão novamente disponíveis para serem coletados. Outros materiais podem ser coletados nos inimigos, em baús ou caçando animais.

Cada material possui um grupo ao qual pertence. Por exemplo, ferro é minério, assim como argentita. Eles se associam por elemento ou atributo que concedem na hora de utilizá-los para a fabricação de itens.

O título busca ser funcional. Ou seja, os materiais não se repetem em função. Ou, caso se repitam, isso ocorre porque, em outro ponto, é preciso que haja mais de um para haver a possibilidade de uso em todas as funções. Isto é, a repetição é porque ele está sendo usado para algo onde existe uma variação menor de funções.

Os animais de caça também aparecem novamente para serem caçados pelo jogador de tempos em tempos. A principal diferença deles para os demais inimigos é que eles não atacam o jogador, ainda que, caso sejam atacados, se defendam ou fujam.

Todos os recursos são divididos em quatro níveis, cada qual com um número. Quanto maior o número, maior o bônus que o item concede. Os de nível um e dois são os mais comuns e o jogador irá encontrá-los com frequência. Itens de categoria três são mais raros, mais ainda é possível consegui-los em grandes quantidades, ainda que leve um tempo considerável para fazer isso. Já, itens de nível quatro só podem ser conseguidos matando os dragões que estão dispersos pelos mapas do jogo e, muito raramente, de alguma outra forma.

Os materiais magistrais, para a fabricação de itens magistrais, são mais raros ainda. No entanto, utilizam-se em bem menor quantidade em relação aos itens de nível quatro.

Outros recursos importantes dignos de nota são as pedreiras e madeireiras. O jogador precisa ocupar um número mínimo deles para, então, conseguir reparar a Fortaleza do Céu.

4.6 AÇÕES DO JOGADOR

Neste ponto, destacam-se as ações que o jogador pode desempenhar dentro do jogo. Elas também são elementos importantes que constituem o jogo, mas estão agrupadas aqui, porque seu aspecto mais relevante é o fato de serem formas de o jogador interagir com o universo do jogo.

Algumas dessas mecânicas, como conversar, são fundamentais para a Retórica Procedural do jogo, visto que boa parte das decisões relevantes do título são tomadas em diálogos.

4.6.1 Conversar

Ao se falar em conversar, não se está dizendo que o jogador lerá centenas de linhas de diálogo ou que ouvirá às falas dos personagens por um número grande de horas a fio. Na verdade, o total de diálogos disponíveis é muito maior que o número de diálogos pelos quais o jogador irá passar durante cada vez que percorrer a campanha, visto que existem muitas falas que, ao serem escolhidas, bloqueiam certos caminhos de diálogo.

Outras opções de diálogo precisam ser liberadas, cumprindo determinadas condições no jogo. Muitas vezes, basta o jogador optar por pedir mais informações para determinado personagem que ele terá mais opções de diálogo.

É o jogador quem escolhe quais linhas usar. E a roda de diálogos, como se verá mais à frente, demonstra claramente qual o tipo de opção que o jogador estará tomando ao escolher por uma fala, além da informação contextual que acompanha o diálogo.

É possível evitar combates conversando sobre como gerá-los. Também, é possível habilitar missões secundárias e até não conseguir missões secundárias, dependendo das interações. Isso além de afetar as recompensas do jogo com uma conversa mais ou menos amigável.

Além disso, toda mecânica de escolhas que o jogador faz se relaciona com o conversar e boa parte da aprovação por parte dos companheiros também, de modo que existe, geralmente, um peso por trás de cada diálogo e, quanto mais sério o diálogo, maior o peso para a narrativa.

4.6.2 Combater

Junto com a anterior, é uma das ações que o jogador mais irá fazer. Todavia, para os jogadores que preferirem dificuldades mais baixas para aproveitarem a história mais que as mecânicas de combate não será uma parte relevante.

O combate toma forma tanto pela vista em terceira pessoa como através da câmera tática. Esta traz uma visão de cima do jogo e permite ao jogador dar ordens aos quatro personagens enquanto o tempo está pausado. O jogador poderá selecionar qualquer dos personagens que estão no grupo, seja o protagonista ou não.

As ações comandadas através da câmera tática serão executadas assim que ele retomar o jogo em tempo real e, caso ele insira um comando para o personagem

que assumiu o controle, as atividades comandadas são canceladas. Os personagens que ele não estiver comandando irão combater a partir das táticas definidas no menu individual de cada personagem.

Alguns combates acontecem com ajuda de aliados além dos três companheiros e, em algumas situações, o jogador enfrenta duas forças inimigas que estão se digladiando. E ele pode tirar vantagem disso, visto que, não necessariamente, os inimigos pararam de brigar entre si para, imediatamente, atacar o jogador.

O principal elemento do combate é o uso de habilidades pelo jogador e demais personagens, além da escolha dos equipamentos e da estratégia correta. Boa parte da estratégia envolve selecionar os companheiros certos para lidar com cada tipo de inimigo ou combinação de inimigos. A escolha varia conforme as habilidades de cada companheiro e as táticas que o jogador programar para cada um deles.

4.6.3 Explorar

Explorar é a terceira ação que o jogador realiza grande parte do tempo, também para coletar recursos. Cada área explorada concede ao jogador bônus de experiência e, por si, é capaz de liberar algumas missões.

Um dos comandos importantes é o que coloca o personagem para sondar por itens coletáveis ao redor, havendo alguns itens ocultos. Nesses casos, o jogador terá que investigar a localização do item através de um radar, que aponta a direção do item toda vez que o jogador aciona o comando de sondagem. Ao chegar ao lado do item e ativar o comando, ele fica disponível para coleta.

Existem também mapas do tesouro, enigmas para serem resolvidos, passagens a serem liberadas e segredos que precisam do fogo mágico para serem descobertos, não só em termos de espaços para serem explorados; também, há diversidade de mecânicas e, embora boa parte dos cenários seja um mapa bidimensional com relevo, existem cenários onde realmente há exploração tridimensional.

4.6.4 Cumprir Missões

Além das missões principais, o jogador pode realizar diversas missões secundárias. Entre as recompensas, estão itens, armas e armaduras, além de poder

e influência para a Inquisição. Algumas recompensas são aliados e outros personagens que integrarão a Inquisição, muitos dos quais aceleram a velocidade com que as missões cronometradas podem ser realizadas.

As missões principais são obrigatórias para o avanço da narrativa e servem para o jogador ter um mínimo de direção do que tem de fazer para avançar de fato. As missões secundárias envolvem diversas atividades que o jogador realiza também por vários motivos.

Todos os companheiros e conselheiros possuem uma sequência de missões que ajuda a entender mais do personagem. Completá-las auxiliará principalmente a conquistar a aprovação dos companheiros, além de pontos de habilidade para eles. Algumas missões secundárias, como estabelecer os acampamentos, são liberadas assim que o jogador chegar aos mapas e disponibilizará regiões de viagem rápida nos cenários.

Cada mapa tem um conjunto de missões secundárias que envolve o conflito específico da região. A resolução do conflito serve para conceder recompensas e descobrir sobre a região em termos narrativos. Mesmo que os conflitos sejam secundários, em alguns casos, o jogador terá que resolvê-los, ao menos em parte, para avançar na narrativa principal.

4.6.5 Fabricar itens

Além dos itens que o jogador pode fabricar para si, é possível fabricar itens para a Inquisição ou mesmo que esta utiliza e cede para os outros. Nem todos os itens são equipamentos, sendo que uma das formas mais eficientes de conseguir poder para a Inquisição é coletar recursos e fabricar determinados itens, como carroças.

Cada equipamento para os personagens possui uma receita, podendo ter a variação magistral, que confere, então, a possibilidade de se criar um item com um bônus diferenciado e especial chamado de magistral.

Os engramas dos equipamentos apresentam as categorias de materiais necessários, e o jogador escolhe a partir dos itens de que ele dispõe para forjar um item com características que agradem ao estilo de jogo ou à necessidade de jogador.

Quanto maior a categoria do item, maior o bônus que ela concede.

4.6.6 Julgar

O jogador pode conduzir diversos julgamentos conforme avança no jogo. Cada julgamento possui recompensas específicas e sentenças que podem ser liberadas conforme o jogador questionar também o prisioneiro. Algumas sentenças dependem de condições especiais, como certos benefícios da Inquisição pesquisados.

Todos os personagens julgados envolvem alguma outra missão na qual foram presos pela Inquisição. Em alguns casos, é preciso que o jogador opte por realizar a prisão antes de poder julgar.

Como se trata de um diálogo, o jogador poderá escolher dar logo uma sentença, como poderá questionar o prisioneiro e até mesmo outros personagens que estarão presentes ao julgamento. Com base nos questionamentos, outras opções de sentença podem aparecer. Algumas opções ficam disponíveis com base na classe do jogador; porém, esta nunca é requisito para a decisão com a melhor recompensa.

4.6.7 Caçar dragões

Apesar de ser uma ação que pode ser facilmente incluída entre as demais do jogo, o próprio jogo traz um destaque para ela, havendo uma missão em que é preciso caçar dez dragões do título original. Novos foram adicionados nas expansões.

Cada dragão possui um cenário especial para o confronto, habilidades únicas, forças e fraquezas. Dez deles não fazem parte da narrativa principal do jogo e são o maior desafio que o jogo tem a oferecer.

Cada dragão também irá dar ao jogador materiais para fabricação de equipamentos. Usar esses materiais é a única forma de conseguir os melhores equipamentos do jogo.

O uso de equipamentos de boa qualidade é fundamental para tornar o jogo mais fácil e, nas dificuldades mais altas do jogo, percebe-se mais a sua importância que nas dificuldades mais baixas.

4.7 O JOGO COMO OBJETO

No capítulo anterior, destacou-se que, conforme a Lei Natural, o processo de racionalização é a decomposição de algo em suas partes. Ou seja, é a

decomposição de uma ação em suas causas e consequências. Assim, concluiu-se que a Retórica Procedural Moral, então, se dá pela correlação que existe entre as ações do jogador e as recompensas que o jogo concede por elas, porque as recompensas envolvem a identificação dos bens tutelados.

Assim, parte-se para a leitura da composição do título como objeto, descrevendo as recompensas e as formas como o jogo concede recompensas aos jogadores. No momento da análise, passa a compreensão de como o título conduz o jogador pela narrativa, de modo a perceber mais nitidamente como o jogador irá deduzir qual é o que conduz à melhor recompensa.

4.7.1 Recompensas e seus tipos

Existem três tipos de recompensa no título: recompensas narrativas, benefícios imateriais e benefícios materiais. As recompensas narrativas envolvem, essencialmente, mais informações da história do jogo ou elementos que não são uma vantagem em si, mas podem dar acesso a vantagens através de contexto.

No caso dos benefícios, sempre serão uma vantagem para o jogador. Pode acontecer, como no caso dos equipamentos, de ele já possuir uma vantagem maior e aquela ser a irrelevante. O caso dos benefícios imateriais são os casos em que as vantagens recebidas não podem ser trocadas por outras, mas possuem um uso vinculado. No caso dos benefícios materiais, elas podem facilmente ser trocadas por outras.

Recursos comuns, por exemplo, podem ser vendidos, ainda que por um valor baixo. Em quantidade suficiente, o jogador poderá ter acesso a um item melhor no vendedor.

A tabela 3 mostra resumidamente os tipos de recompensas.

Os personagens referem-se aos nove companheiros e estão registrados como recompensas, porque existem opções em que eles poderão abandonar a Inquisição e, em alguns casos, existe a opção em que o jogador precisará buscar que eles integrem a Inquisição.

Não existe situação de morte permanente em combate; então, essa não deve ser uma preocupação do jogador.

Das recompensas narrativas, a principal, também por ser mais comum, serão novas escolhas. E muitas das melhores recompensas materiais dependem de que o

jogador primeiro tome determinadas escolhas que liberam as escolhas que concedem essas melhores recompensas.

Ordinariamente, os momentos de decisão contam com tempo pausado, de modo que o jogador pode refletir e considerar prudentemente antes de escolher. Em alguns casos, é possível investigar mais sobre determinado assunto para poder tomar uma decisão com mais elementos para racionalizar sobre o assunto.

Tabela 3: Recompensas e tipos

Recompensa	Tipo
Personagens	Narrativa
Mais escolhas	Narrativa
Novas áreas	Narrativa
Poder	Imaterial
Experiência	Imaterial
Pontos de habilidade	Imaterial
Itens e Materiais Únicos	Material
Receitas	Material
Itens Raros	Material
Recursos Raros	Material
Itens comuns, recursos e moedas	Material

Fonte: Desenvolvido pelo autor.

As novas áreas a serem desbloqueadas liberam mais de todos os outros tipos de recompensas e destaca-se que existem recursos que só podem ser obtidos em determinados mapas.

Como já foi comentado, poder é utilizado para abrir novas áreas. Ainda que, a princípio, seja trabalhoso conseguir poder e o custo de novas áreas seja elevado, com o avançar do jogo, o jogador irá conseguindo poder e desbloqueando novas áreas. Ele é gasto como se fosse uma moeda e representa o poder, a influência da Inquisição no mundo do jogo.

No caso da influência, após uma quantidade a ser adquirida, o jogador conseguirá um benefício para a Inquisição, configurando vantagens mais significativas. Não é possível obter benefícios diretamente, mas conseguindo elevada quantidade de poder e influência é o mesmo que conseguir acelerar a obtenção de benefícios.

Alguns benefícios requerem que o jogador capture fortes, sendo que existem dois para serem capturados em dois mapas distintos. A captura do forte funciona

como recompensa para o cenário e uma forma de representar o aumento do prestígio da Inquisição. Cada forte possui uma relação com a região, protegendo os civis de algum tipo de ameaça e servindo de base para a Inquisição após a captura.

A experiência concede níveis aos personagens, e cada nível concede bônus de atributos, acesso a determinados equipamentos e pontos de habilidades. Cada classe possui sua própria lista de habilidades. Alguns pontos de habilidade podem ser obtidos completando determinadas missões que concedem o item “amuleto de poder”.

Os equipamentos prontos e únicos possuem cor roxa, equipamentos raros, cor azul, equipamentos comuns possuem cor verde e equipamentos fabricados pelo jogador possuem cor amarela. Já, os itens de fabricação possuem as categorias já mencionadas. Contudo, a receita é a mesma para itens de todas as categorias. Cada receita de equipamento possui quatro variações possíveis para os seus atributos. Quanto maior a categoria do material, maior o valor do atributo.

A diferença principal entre equipamentos únicos e raros não é tanto o poder básico, mas bônus secundários que eles concedem. Os equipamentos comuns sequer oferecem bônus secundários.

4.7.2 Os Conflitos

Toda vez que o jogador tiver que tomar uma decisão, haverá um conflito. Esse conflito pode ser mais ou menos relevante para a trama principal, mas ele se constitui em um conjunto de opções que se excluem mutuamente.

São três categorias de **conflitos** que o jogo apresenta: conflitos **armados**, conflitos **inter-relacionais** e conflitos **narrativos**.

No primeiro grupo, os conflitos são essencialmente definidos pelos combates que o jogador terá que realizar. Existem vários tipos de inimigos, e a dificuldade do jogo está, essencialmente, atrelada à dificuldade dos combates. Particularmente, os combates contra dragões possuem relevância por serem os de maior dificuldade do jogo; porém, só um é obrigatório. Além disso, pelas próprias mecânicas de jogo, esse tipo de conflito possui menos relevância para a Retórica Procedural Moral.

O segundo grupo abrange três tipos: 1) Conflitos pessoais que o jogador precisa resolver ao lidar com os 12 assessores próximos, em que os personagens pedem que o protagonista os ajude. É praticamente impossível organizá-los de forma geral, porque sempre está em conflito um bem pessoal do personagem que

pede ajuda e se o protagonista se importa ou não com ele. Alguns personagens apresentarão conflitos mais relevantes para a trama e mesmo os que fazem pedidos menos relevantes fazem-no como se fossem importantes. Esse primeiro grupo é representado pelas missões secundárias que o jogador pode fazer e que envolvem, diretamente, os assessores próximos. Algumas das missões são obrigatórias para conseguir determinados romances, e o jogador pode encerrar algumas das missões gerando descontentamento no assessor. 2) O segundo subtipo são os conflitos que surgem em missões secundárias nas quais comumente existe uma divergência por parte dos NPCs envolvidos na subtrama. Nesses casos, o jogador geralmente é confrontado com várias opções de diálogo e, conforme as explorar, encontrará novas informações. Com estas, ele pode, inclusive, desbloquear certos caminhos de diálogo, e muitos problemas que só possuem uma de duas soluções podem apresentar uma terceira. Um exemplo é quando o jogador é solicitado por um grupo de elfos a resolver o problema de demônios na propriedade fúnebre deles. Para encerrar totalmente a missão, o jogador terá que violar os túmulos, o que irá causar desgosto por parte de líder élfico que pediu o favor. Contudo, após violar os túmulos, descobrir a origem dos demônios e fechar a fissura, ele compreende que o problema dos demônios na região foi resolvido, que este era um problema mais grave e até fica mais agradecido, porque sabe que os demônios, agora, não voltarão. 3) O terceiro subtipo envolve as tramas secundárias em que o jogador pode pedir conselhos aos demais personagens que o acompanham. Muitos dos casos são soluções que fazem referência à personalidade do assessor consultado. Às vezes, vários assessores podem oferecer soluções diferentes para um mesmo problema.

Por fim, os conflitos narrativos.

Como o final da trama é sempre um, e o conflito maior não possui tanta liberdade de escolha, ele, em princípio, não pode ser considerado em si, só nos detalhes de sua resolução. A ameaça de Coripheus e da fenda nunca é questionada no jogo pelos personagens que se aliam ao jogador. Existe um antagonismo de forças que é anteposto.

Entretanto, existem divergências narrativas.

Os finais não variam quanto à derrota ou não de Coripheus, mas variam em vários outros aspectos, entre os quais, a escolha de quem ficará à frente da Chantria. Esse conflito da narrativa fica implícito em várias partes do jogo. E caberá

ao jogador administrá-lo. Conforme a administração, serão dadas determinadas recompensas ao jogador.

4.7.3 A Roda de Diálogo

As principais decisões do jogo, de onde derivam as principais recompensas imateriais, são feitas em diálogos. Além disso, muito do que o jogador precisa fazer no jogo envolve diálogos. Essa diferença marca o jogo como um RPG e o distancia de jogos de ação.

A leitura de informações é tão presente que, além das linhas de texto, existem diversos arquivos que o jogador pode consultar para descobrir mais do jogo. Muitos desses arquivos ajudam o jogador a coletar determinados recursos de fabricação ou mesmo a saber como enfrentar determinados inimigos.

As decisões de diálogo são feitas através da **Roda de Diálogos**, onde o jogador terá, a um só momento, até seis opções, porque a roda apresenta seis espaços no máximo.

No entanto, para as principais decisões do jogo, existem mais de seis opções; todavia, o jogador terá que desbloquear o acesso à parte delas e, ao fazê-lo, irá bloquear outras opções. Um exemplo que se pode citar é o Inquisidor fiel ao culto de Andraste, que requer, primeiro, que o protagonista afirme ter fé ou desejar a fé. Se ele não for um Inquisidor com fé, ele não poderá liderar a Inquisição através da fé, escolha que é apresentada quando a narrativa chega à Fortaleza do Céu.

A maioria das escolhas dos diálogos não possui um ícone que a simboliza. É o caso que se aplica principalmente aos padrões de três escolhas num mesmo diálogo. Essa inexistência de símbolo serve para indicar que o texto ao lado é a principal referência, e elas possuem igual peso. Quando aparece um ícone, este servirá para indicar alguma outra informação a mais.

A Tabela 4 traz a relação dos principais ícones que aparecem na Roda de Diálogos. A presença do ícone geralmente será um dos elementos mais importantes para o jogador considerar na hora de optar ou não por aquele caminho. Geralmente, o que o jogador verá, inclusive, são vários ícones distribuídos em diferentes opções da roda. E é importante que ele atente para o significado de cada um deles, porque é através disso que ele saberá se estará tomando uma decisão definitiva ou se estará expandindo a conversa para, então, tomar a decisão na sequência.

Tabela 4: Ícones gerais da Roda dos Diálogos

	<p>Geral⁴⁷</p> <p>Indica um caminho para o jogador escolher, e ele não poderá escolher uma segunda opção da roda após escolher este.</p>
	<p>Sim⁴⁸</p> <p>O personagem responde afirmativamente, e ele não poderá responder a outra opção da roda.</p>
	<p>Não⁴⁹</p> <p>O personagem responde negativamente, e ele não poderá responder a outra opção da roda.</p>
	<p>Investigar⁵⁰</p> <p>O personagem opta por descobrir mais sobre o assunto em discussão. O jogador pode usar todas as opções que aparecem com este ícone e há uma outra que encerra o diálogo.</p>
	<p>Especial⁵¹</p> <p>Esta opção geralmente aparece após o jogador investigar outras opções de diálogo. Após escolher esta opção, ela terá o efeito próprio descrito e não será possível escolher as demais.</p>
	<p>Atacar⁵²</p> <p>Encerra o diálogo e inicia um combate.</p>
	<p>Pagamento⁵³</p> <p>Esta opção indica que o jogador irá pagar alguém ou um questionamento sobre pagamentos ao personagem.</p>

Fonte: Manual do Jogo. Desenvolvido pelo autor.

Desta tabela, os principais ícones que o jogador verá são o “geral” e “investigar”. Exatamente para separar as opções que avançam o diálogo e as opções que servem para o jogador descobrir mais sobre determinado assunto na discussão. Geralmente, o ícone “especial” aparece após uma sucessão de diálogos por algum ramo de “investigar”. Disponibilizar as opções especiais de diálogo geralmente é o que requer maior trabalho do jogador, muitas vezes, tomando ações específicas ou não tomando ações específicas em etapas anteriores, próximas ou não do diálogo em questão.

47 Livre tradução do autor de “general”.

48 Livre tradução do autor de “yes”.

49 Livre tradução do autor de “no”.

50 Livre tradução do autor de “investigate”.

51 Livre tradução do autor de “special”.

52 Livre tradução do autor de “attack”.

53 Livre tradução do autor de “payment”.

Comumente, “investigar” abrirá uma segunda roda de diálogo com outras opções de investigação e uma para retornar às opções originais. Ao terminar todas as opções de investigação, o jogador será encaminhado para tomar uma decisão. Nem sempre, há opção especial a partir da investigação.

Tabela 5: Nuances nas decisões dos personagens

	<p>Estoico⁵⁴ Opção que indica uma resolução firme por parte do personagem.</p>
	<p>Com prazer⁵⁵ Opção que indica uma opção feita com alegria pelo personagem.</p>
	<p>Triste⁵⁶ Personagem se entristece.</p>
	<p>Indignado⁵⁷ Opção que demonstra indignação.</p>
	<p>Confuso⁵⁸ Opção que representa a confusão, o não entendimento do personagem sobre determinada questão.</p>
	<p>Surpreso⁵⁹ Personagem reage, demonstrando surpresa.</p>
	<p>Ansioso⁶⁰ Personagem age com ansiedade.</p>

Fonte: Manual de *Dragon Age Inquisition*. Desenvolvido pelo autor.

As demais opções envolvem alguma solução específica que resume a discussão e reduz a quantidade de diálogos para o jogador passar. No caso, “atacar”

54 Livre tradução do autor de “stoic”.

55 Livre tradução do autor de “pleased”.

56 Livre tradução do autor de “sad”.

57 Livre tradução do autor de “mad”. Este termo, particularmente, precisou mais de uma adaptação idiomática do que uma tradução para manter o sentido.

58 Livre tradução do autor de “confused”.

59 Livre tradução do autor de “surprised”.

60 Livre tradução do autor de “anxious”.





e “pagamento” indicam que haverá algum elemento de combate ou de perda de recursos envolvido com a escolha.

E, apesar de a opção “geral” não indicar, é possível que haja um combate após escolher determinados caminhos. Contudo, esse combate não será iniciado pelo jogador. Ou seja, o combate será para se defender, não para atacar.

Além das opções de diálogo, existem algumas situações nas quais o jogador terá um mesmo caminho para seguir, mas poderá tomar a decisão com determinadas nuances que terão ênfase mais narrativa, principalmente, porque as nuances determinarão a aprovação e desaprovação dos assessores.

A tabela 5 apresenta a relação de nuances que o jogador pode escolher ao tomar decisões no jogo. Via de regra, elas não aparecem todas em conjunto, ainda mais considerando que o total de opções da roda é seis e são sete opções de nuances.

Tabela 6: Opções relacionadas a benefícios

	<p>Arcano⁶¹ Esta opção está relacionada ao benefício <i>conhecimento arcano</i>⁶².</p>
	<p>História⁶³ Esta opção está relacionada ao benefício <i>conhecimento histórico</i>⁶⁴.</p>
	<p>Política⁶⁵ Esta opção está relacionada ao benefício <i>conhecimento político</i>⁶⁶.</p>
	<p>Submundo⁶⁷ Esta opção está relacionada ao benefício <i>conhecimento do submundo</i>⁶⁸.</p>

Fonte: Manual de *Dragon Age Inquisition*. Desenvolvido pelo autor.

Existem quatro opções que estão relacionadas a benefícios da Inquisição que o jogador precisará adquirir. E elas se aplicam a diversos contextos, de modo que

61 Livre tradução do autor de “arcane”.

62 Livre tradução do autor de “arcane knowledge”.

63 Livre tradução do autor de “history”.

64 Livre tradução do autor de “history knowledge”.

65 Livre tradução do autor de “politics”.

66 Livre tradução do autor de “politics knowledge”.

67 Livre tradução do autor de “underworld”.

68 Livre tradução do autor de “underworld knowledge”.

não seja possível resumir quais as consequências gerais delas de forma tão fácil quanto às demais opções.



O aspecto principal é oferecer uma solução específica para problemas específicos que envolvem os temas em questão. Em geral, há uma recompensa significativa associada à resolução pela via disponibilizada.

Caso o jogador não tenha o benefício, ele sequer verá que existe a opção, ainda bloqueada para ele. Porém, exatamente por se tratar de elementos narrativos, existe a possibilidade de o jogador perceber. Por exemplo, ao lidar com nobres, tendo lido nos arquivos do jogo ou no manual sobre a roda de diálogos, ele pode deduzir que existem opções que surgem a partir do conhecimento nobreza, ainda que não deduza quais opções.

Por fim, a informação também está presente quando o jogador olha o benefício específico a ser pesquisado. Desse modo, volta-se à lógica de que um RPG possui uma ênfase narrativa como parte da experiência do jogo. E isso, aqui, é ressaltado desta forma.

Por fim, existem duas categorias de ícones que se referem aos ícones para romance e os ícones do personagem.

Tabela 7: Início e fim de um romance.

	<p style="text-align: center;">Romance</p> <p>O ícone representa as opções de romance. Sempre que aparecer esse ícone, o jogador poderá prosseguir numa opção de romance com algum personagem.</p>
	<p style="text-align: center;">Encerrar Romance</p> <p>Esta opção encerra o romance que o personagem está mantendo, de modo que não poderá reatar.</p>

Fonte: Manual de *Dragon Age Inquisition*. Desenvolvido pelo autor.

O ícone “romance” também apresentará as opções que o jogador deverá percorrer para iniciar um romance com o personagem específico. E ele poderá flertar mesmo com personagens com os quais não será possível ter um romance. Só receberá uma negativa veemente na primeira tentativa.

Diversos diálogos da narrativa permitem ao jogador utilizar uma opção de “romance” em vez de uma das opções “gerais” para terminar alguns diálogos. Isso acontece sem prejuízos e geralmente envolve alguma expressão do personagem segundo a qual o assunto, que é claramente importante para o interesse romântico, também lhe é importante.

Após iniciar um romance, outras opções que mantenham o romance aparecerão sob “geral”.

A última lista de ícones refere-se a opções especiais que aparecem em determinados diálogos e refletem a cultura de origem do personagem, ou seja, sua raça ou o treinamento que ele obteve, sua classe.

Tabela 8: Ícones conforme raça e classe.

	Humano		Guerreiro
	Elfo		Ladino
	Anão		Mago
	Qunari		Mago Humano

Fonte: Manual de *Dragon Age Inquisition*. Desenvolvido pelo autor.

Às vezes, são atalhos para superar preconceitos. Outras vezes, são opções que aparecem exatamente em função disso. Essas escolhas também refletem a escolha do histórico do personagem e como ele foi parar no Conclave, reunião que é o início da narrativa. Essa informação é descrita ao jogador na escolha e criação do personagem, de modo que ele possa interpretar e compreender, porque o ícone aparece para cada escolha que aparece.

4.8 PROSSEGUIMENTO À ANÁLISE

Feita essa etapa de descrição, ou seja, de determinar as condições da existência do objeto e o contexto onde ocorre a Retórica Procedural Moral, parte-se para o momento da análise.

Nesse ponto, faz-se a análise propriamente do discurso moral presente em *Dragon Age Inquisition*. Recordar-se que não se trata de um trabalho exaustivo e, por esse motivo, utiliza-se a missão Olhos e Corações Maldosos, na qual o jogador precisa decidir o futuro do trono de Orlais.

A escolha da missão acontece exatamente porque ela pode ser 1) realizada em vários momentos da campanha, 2) ela envolve todos os conflitos e 3) ilustra a dinâmica das recompensas e a Retórica Procedural Moral.

5 ANÁLISE DO OBJETO

Como já afirmado, a análise do objeto é feita por meio da Missão Olhos e Corações Maldosos. O nome é a tradução utilizada no jogo; contudo, em inglês, o nome da missão é “*Wicked Eyes and Wicked Hearts*”. E uma das mecânicas exclusivas da missão demonstra o motivo do título.

A tradução dos termos não confere o mesmo peso que o título original, pois “wicked” tem um sentido mais forte que “maldosos”, embutido na expressão, motivo pelo qual se trouxe o título original.

O objetivo da missão, como já destacado, é decidir o futuro do trono de Orlais, atualmente ocupado pela Imperatriz Celene, mas ameaçado pelo Grande Duque Gaspard De Chalons. Existe uma guerra civil que está sendo travada pelas duas forças, e o vilão da narrativa também está interessado na sucessão de trono, visto que as forças de Orlais são uma ameaça aos seus planos.

A missão é obrigatória para se terminar a narrativa. Por isso, está na sessão de missões principais, que servem de guia para o jogador saber o que fazer para prosseguir com a narrativa principal. São 11 missões principais disponíveis no título, porém só 10 podem ser completadas por vez. O número de missões secundárias está acima de 100 e, do mesmo modo, nem todas poderão ser completadas numa única experiência da campanha.

A missão pode ser realizada em mais de um momento da narrativa; todavia, o jogador precisa ter acesso à Fortaleza do Céu, e a missão ocorre antes dos preparativos para a batalha final. Na prática, o jogador não terá como realizar a missão em momentos muito diferentes da narrativa principal, visto que será uma opção entre duas missões principais. No entanto, considerando as tramas secundárias, há um espaço maior para se imaginar o jogador realizando a missão em momentos diferentes.

5.1 O PALÁCIO DE INVERNO

A missão começa com o jogador chegando aos jardins do Palácio de Inverno da Imperatriz Celene. Lá, ele será recebido pelo Grande Duque Gaspard e, na sequência, o jogador é introduzido à mecânica exclusiva da missão.

Trata-se da aprovação da corte. Uma barra que oscila de zero a 100 pontos. O jogador tem um valor base de 40 pontos, ao iniciar a missão, recebendo uma modificação de 10 pontos a menos caso seja um elfo, um anão ou um mago

humano. Caso seja um Qunari, ele receberá uma penalidade de 15 pontos. Humanos que sejam ladrões ou guerreiros recebem um bônus de cinco pontos de aprovação.

A área dos jardins serve para introduzir o jogador a essa mecânica, de modo que ela permanecerá estática apesar de o tempo passar. Caso o jogador já esteja familiarizado com a mecânica, ele poderá prosseguir para o Palácio.

Relacionadas a essa mecânica, existem missões secundárias. Algumas envolvem ajudar nobres em pequenos favores (como recuperar um anel que uma dama perdeu no jardim), para que eles aprovelem mais o Inquisidor. Além disso, é possível ouvir conversas dos nobres ou coletar documentos para descobrir segredos escandalosos. Boa parte dos segredos envolve coisas que causam vergonha aos nobres ou informações de *affairs*.

Outras duas missões secundárias também estão presentes durante essa missão principal: coletar moedas Caprice e coletar estatuetas de Hallas (um animal presente no universo do jogo). As moedas fazem parte da superstição da corte, e o jogador poderá arremessá-las na fonte para conseguir aprovação da corte e influência para a Inquisição. Já, as estatuetas de Hallas servem para abrir salas secretas pelo palácio. Uma terceira missão secundária estará disponível caso o jogador escolha Sera como companheira. A missão envolve os interesses da personagem.

Uma das salas secretas é necessária para adquirir documentos que são importantes para um dos desfechos da missão principal. Ao mesmo tempo, existem mais salas secretas que o total de estátuas permite abrir numa única experiência da campanha. Nem todas as salas secretas possuem moedas Caprice.

Sendo a primeira parte da missão mais um tutorial para apresentar as mecânicas presentes exclusivamente nesta parte do título, elas são pouco relevantes para a análise. Ao entrar no vestíbulo do Palácio de Inverno, os jardins da entrada ficarão inacessíveis ao jogador e a missão se inicia propriamente.

A partir desse momento, o jogador terá que cuidar da aprovação da corte, que irá reduzir conforme o tempo passa. Inicialmente, nem todo o cenário está disponível para exploração, sendo necessário avançar na missão para poder ter acesso a todo ele.

Dentro do Palácio, inicialmente, a principal atividade do jogador será conversar. O objetivo é pacificar o conflito entre a Imperatriz Celene e o Grande Duque de Gaspard.

5.2 O DISCURSO A PARTIR DAS RECOMPENSAS

Como já se destacou, existe uma relação entre o grau de sucesso da missão e a recompensa que o jogador obteve. Logo, quanto melhor a ação do jogador, maior será sua recompensa. O jogador, como regra, não sabe qual a recompensa que ele irá obter a partir das suas escolhas. Contudo, ele é capaz de deduzir, a partir das consequências desagradáveis, que poderia ter feito algo melhor, da mesma forma como ele é capaz de racionalizar que fez bem se as recompensas que recebeu lhe são agradáveis.

Desse modo, receber a melhor recompensa é convertível em realizar as melhores ações. Ou seja, o jogador pode tanto agir para fazer o certo como para fazer o melhor. Nos dois casos, é possível se presumir que ele estará, igualmente, jogando o jogo para atingir a melhor recompensa.

Os jogadores podem não jogar o jogo. Podem simplesmente ficar testando ou não levar a sério a proposta de jogo. Entretanto, o que está em análise é o discurso do jogo, não a apreensão do jogador. Para tanto, sequer é preciso partir do pressuposto de que os jogadores levarão o jogo a sério.

É preciso descrever e analisar como a proposta do jogo funciona quando levada a sério.

A prudência do jogador o instigará a ler atentamente os diálogos, explorar os ambientes à medida que o título permite e prestar atenção nas informações de metajogo. Ou seja, quando aparecem janelas afirmando que determinada área estará inacessível após sair dela, o jogador tem espaço para pensar na sua atitude e saber o caminho que está tomando.

Como se trata de um RPG, ter consciência da narrativa também é fundamental para a compreensão das ações a serem tomadas. O jogador, tomando as melhores decisões em termos narrativos, receberá as melhores recompensas em termos da experiência de jogo, visto que a narrativa precisa ser conversível em mecânicas.

Assim, a descrição das recompensas serve para entender os desfechos da missão e, acima de tudo, quais os melhores desfechos. Depois, poder-se-á entender

como *Dragon Age Inquisition* conduz o jogador para que ele possa tomar cada uma das decisões.

A sessão inicial, que serve de tutorial, encontra-se na lógica de desafio justo e no fato de que os jogadores querem, simultaneamente, saber o que fazer e ter liberdade para explorar. Lembre-se de que o jogador, aqui, está sendo exposto a um desafio extra: a mecânica de aprovação da corte. Quanto antes ele perceber os bens em conflito e a forma como deverá lidar com esses conflitos, mais ele terá condições de atingir a maestria do jogo e ter à disposição todas as opções programadas no sistema.

Isso pode ser feito racionalmente, pois ele tem espaço para errar e, assim, fazer a decomposição entre causas e consequências e, em decorrência, agir prudentemente, supondo que ele tenha dado o significado certo, justo, para cada causa.

5.2.1 As Recompensas da Missão

As principais recompensas não possuem variação, a saber: o conflito será resolvido, e o jogador terá o apoio de Orlais para enfrentar Coripheus. Sem esse apoio, o jogador fracassará e terá que refazer a missão até obter sucesso. Isso, por si, já indica que a prioridade é a resolução do conflito maior, em que o jogador poderá ter maior ou menor excelência, sendo a excelência o domínio do jogo e de sua narrativa.

Coripheus enviou um assassino para a corte para matar a imperatriz: a Grande Duquesa Florianne de Chalons. O plano do vilão é que a corte fique dividida com a sucessão imperial e, com isso, ele tenha espaço para agir. O jogador poderá deixar a Imperatriz ser assassinada e colocar tanto o Grande Duque Gaspard como Briala no trono. Esta última é a única que não recebe menções de nobreza por não ser de origem nobre, mas uma criada élfica que trabalha para a Imperatriz Celene com espionagem.

Deixar a imperatriz ser assassinada, automaticamente, irá fazer com que o jogador tenha que enfrentar a assassina. No entanto, tendo a suficiente aprovação da corte e descobrindo o plano de assassinato, o jogador poderá prender a assassina antes de ela matar a imperatriz.

As opções são discutidas com os conselheiros, mas a decisão final caberá ao jogador.

A tabela 9 mostra as recompensas por enfrentar o chefe final da missão, que é a assassina da Imperatriz Celene.

Tabela 9: Recompensas por enfrentar a assassina da Imperatriz

Recompensa	Tipo	Condição
The Trepanner's Requitat	Item Lendário	Necessário derrotar o chefe final.
5.500 de experiência	Experiência	Necessário derrotar o chefe final.
Máscara da Grande Duquesa e Máscara de Chalons	Item Lendário e item mágico	Necessário não enfrentar o chefe final.

Fonte: *Dragon Age Inquisition*, desenvolvido pelo autor.

Como enfrentar a assassina dá recompensas, e não enfrentá-la não dá as mesmas recompensas, aparentemente, parece que o jogo afirma que o melhor resultado será matar a personagem. Porém, após terminada a missão, o jogador terá a opção de julgar ou Florianne, a assassina, ou os seus restos mortais, caso a tenha matado.

A tabela 10 mostra os resultados de cada opção de julgamento para Florianne, e a tabela 11 mostra os resultados de cada opção de julgamento dos restos mortais de Florianne.

Tabela 10: Julgamento de Florianne.

Sentença	Recompensas	Especial
Clausura	Varição na aprovação dos companheiros.	É preciso que o protagonista tenha declarado estar movido pela fé do povo.
Recrutá-la para a Inquisição	Varição na aprovação dos companheiros. Operação Jogando para Vencer.	Requer o benefício Conhecimento da Nobreza.
Trabalho como camponesa	Varição na aprovação dos companheiros.	
Exílio	Varição na aprovação dos companheiros.	
Torná-la bobo da corte da Inquisição	Varição na aprovação dos companheiros. Adiciona a personagem como NPC e ela faz certas ações.	

Fonte: *Dragon Age Inquisition*, desenvolvido pelo autor.

A recompensa da operação cronometrada “Jogando para vencer” é baseada em qual conselheiro o jogador escolhe para executar o plano de Florianne, para pegar outros nobres traidores. A mudança se dá no quanto de influência que a Inquisição irá receber, sendo a maior recompensa aquela em que o jogador segue o plano proposto por Florianne, o que também deixa claro que ela, apesar de ser uma

assassina, estava jogando o jogo da corte de Orlais, não exatamente agindo como uma vilã da franquia.

Tabela 11: Julgamento dos Restos Mortais de Florianne

Sentença	Recompensas	Especial
Ignorar o fim dos bens	Varição na aprovação dos companheiros.	
Colocar os bens dela para uso	Varição na aprovação dos companheiros. Operação Duquesa numa caixa Tour 9:41	Requer o benefício Conhecimento da Nobreza.
Retornar às rotas de troca ao monarca	Varição na aprovação dos companheiros.	Requer o benefício Conhecimento de História.
Void		

Fonte: *Dragon Age Inquisition*, desenvolvido pelo autor.

A operação “Duquesa numa caixa Tour 9:41” segue a mesma lógica da Operação “Jogando para Vencer”. Contudo, nesse caso, existe uma opção a mais na qual o bônus de influência é maior.

Ou seja, a diferença entre matar ou não Florianne está na recompensa do combate contra ela e na aprovação por parte dos companheiros do Inquisidor. A única diferença em termos de recompensa entre enfrentar ou não Florianne está na recompensa de experiência. Já, em termos de jogabilidade, há muito mais desafio em conseguir a façanha de não a enfrentar, porque requer que o jogador tenha conseguido uma aprovação maior da corte.

Em ambos os casos, para o melhor resultado possível nos julgamentos, é necessário ter o benefício da Inquisição pesquisado. Sem esse conhecimento pesquisado, o melhor resultado será obtido através do julgamento de Florianne viva.

Além das recompensas envolvendo Florianne, existem recompensas por terminar a missão e com base em quem ficará no trono de Orlais. A tabela 12 mostra as recompensas para cada opção que o jogador pode colocar no trono de Orlais.

A decisão de quem ficará no trono de Orlais é a que irá perpassar boa parte da missão, havendo diversos pontos em que o jogador irá discutir sobre a vantagem da cada decisão e requisitos para que determinadas opções estejam habilitadas. Para que Celene não possa governar, é preciso que ela seja assassinada, visto que é a legítima herdeira do trono. Todavia, é possível enfrentar Florianne sem que ela seja assassinada.

Tabela 12: Recompensas conforme quem assume o trono de Orlais

Recompensa	Tipo de item	Condição
Máscara da Imperatriz	Lendário	Manter imperatriz Celene governando.
Máscara de Valmont	Mágico	Manter Celene viva.
Máscara do Grande Duke e Máscara Chalons Tradicional	Lendário e mágico	Colocar Duque Gaspard como governante.
Máscara do Embaixador	Lendário	Colocar Briala à frente do governo.
Máscara Coquin	Mágico	Reconciliar Briala e Celene ou colocar Briala como governante, tendo Celene ou Gaspard como seus apoios.

Fonte: *Dragon Age Inquisition*, desenvolvido pelo autor.

Além disso, cada final libera uma operação cronometrada, com diferentes combinações possíveis. A tabela 13 mostra as missões cronometradas e os requisitos, e a tabela 14 mostra as recompensas de cada missão cronometrada.

Tabela 13: Missão cronometrada com base na sucessão do trono.

Missão Cronometrada	Condição
Operação Um Favor Devolvido	Manter imperatriz Celene governando sozinha.
Operação Um Presente do Palácio Imperial	Reconciliar Briala e Celene.
Operação Um Convite do Imperador	Colocar Duque Gaspard como governante.
Operação Um Sussurro de Trás do Trono	Colocar Briala como governante.

Fonte: *Dragon Age Inquisition*, desenvolvido pelo autor.

Tabela 14: Recompensa das missões cronometradas da tabela 13

Missão	Recompensa
Operação Um Favor Devolvido	60 de influência.
Operação Um Presente do Palácio Imperial	Amuleto de Poder.
Operação Um Convite do Imperador	60 de influência.
Operação Um Sussurro de Trás do Trono	Miniatura de máscara.

Fonte: *Dragon Age Inquisition*, desenvolvido pelo autor.

Como já destacado anteriormente, o Amuleto de Poder, apesar de ser registrado como um item, concede um ponto de habilidade ao personagem que o equipar. Cada amuleto de poder é sempre destinado a um personagem específico. No caso, o amuleto de poder, advindo da operação “Um Presente do Palácio Imperial”, é para o protagonista. Essa operação e a operação “Um Favor Devolvido” podem ser combinadas. As demais só podem ser realizadas individualmente.

Assim, o melhor resultado pode ser determinado pelas melhores recompensas. E as melhores recompensas são obtidas pelos seguintes resultados:

- 1) Não matar Florianne.
- 2) Apoiar a Imperatriz Celene para o trono.
- 3) Reconciliá-la com Briala para que esta fique como apoio à imperatriz na corte.
- 4) Colocar Florianne para trabalhar para a Inquisição no julgamento.

Em suma, o melhor resultado que o jogo apresenta se dá pelo domínio das regras da corte de Orlais e suas mecânicas. Se o jogador aprender a lidar com a corte, ele terá o melhor resultado. Entretanto, o título faz questão de, ao mesmo tempo em que busca a parte **justa**, trazer também a parte do **desafio**.

Como isso funciona?

5.2.2 A Festa no Palácio de Inverno

A Festa no Palácio de Inverno começa, para o personagem do jogador, quando ele entra no salão e o personagem dele é anunciado para os demais presentes na corte.

Para avançar na missão, o jogador terá que se aproximar de Gaspard. Ao fazê-lo, a Imperatriz é anunciada e irá se aproximar para saudar o Inquisidor. Cabe ao protagonista uma resposta à saudação. Caso o jogador tenha escolhido Vivienne para o acompanhar, por sua experiência na corte de Orlais, ela irá ajudar o Inquisidor a causar uma boa impressão. Caso o jogador seja um humano guerreiro ou ladrão, não será necessário, pois sua presença concede o mesmo efeito. Se ele responder de forma a não obedecer aos protocolos da corte, não só perderá apoio da corte como também perderá aprovação de Vivienne.

Existe uma personagem presente no Palácio de Inverno com a qual o jogador poderá pedir uma dança, caso tenha aprovação da corte o suficiente e o conhecimento de nobreza como benefício pesquisado para a Inquisição. Ela funciona mais como um indicativo de que o jogador aprendeu bem a jogar o jogo da corte de Orlais.

Ao transitar pela corte, o Inquisidor percebe que Gaspard e Briala estão como que se comunicando, enquanto Leliana ouve um rumor de que uma conselheira oculta na corte está chamando a atenção da imperatriz.

A partir daí, o jogador terá que explorar regiões fora dos limites dos convidados para conseguir três itens que o ajudarão a descobrir mais sobre o que está acontecendo. Os itens podem ser adquiridos em qualquer ordem.

O jogador também tem a opção de conversar com vários personagens que estão presentes na festa para conseguir maior aprovação da corte ou descobrir alguns segredos. Uma das regiões fora dos limites para os convidados é guardada por um grupo de soldados e, se o jogador se aproximar, ele perderá aprovação da corte a cada aproximação.

Visualmente, é possível perceber para onde o jogador deve e pode prosseguir, já que os lugares onde ele deve explorar e que estão fora dos limites também são os lugares onde não há nobres. Como o título mesmo avisa, não ser visto pelos membros da corte faz as pessoas pensarem que ele não está presente. Ou seja, estar no ambiente da festa é a única forma de manter a aprovação estável. Estar nas áreas que estão fora dos limites irá reduzir paulatinamente a aprovação.

Contudo, para ter acesso a todos os documentos e obter os melhores finais, o jogador terá que investir tempo explorando e, particularmente, resolvendo enigmas. Alguns segredos ocultos estão espalhados pelas áreas fora dos limites exatamente para ajudar o jogador a manter a aprovação em alta. Porém, ainda requer que o jogador saiba administrar a aprovação da corte e explorar o cenário de forma objetiva.

Após coletar os três primeiros itens, o jogador ouvirá o sino que indica a abertura do salão de baile. São três sinos e entrar no segundo é o que dará a aprovação da corte, por estar atrasado de forma elegante.

É neste salão que o jogador se encontra com Morrigan, a conselheira oculta de Celene, que afirma que agentes de Coripheus estão no palácio de Inverno. Ela mesma matou um e conseguiu uma chave no seu corpo.

Enquanto o jogador está de volta aos ambientes da festa, ele poderá entregar segredos para Leliana, de modo a oficializar o ganho de aprovação da corte que eles concedem. Existem também métodos de conseguir aprovação da corte por ter recebido treinamento numa especialização que alguns membros da corte possuem.

O jogador precisa procurar o que os agentes de Coripheus estão fazendo no Palácio Invernal, com o objetivo de evitar o assassinato da Imperatriz. Nesse ponto, ele terá que lidar com combates contra os inimigos, além da mecânica de aprovação decrescente que acontece nas áreas fora dos limites para os convidados. Nas zonas

de combate, ele será acompanhado dos personagens que escolheu que o acompanhassem antes de ir para o Palácio Invernal, apesar de o personagem andar sozinho nos ambientes para os convidados.

Também, é nessa etapa que ele terá como conseguir um item élfico numa sala secreta aberta com as estatuetas Hallas, o que é necessário para reconciliar Briala e Celene. Briala também aparece como sendo responsável pela segurança do Palácio e, portanto, ciente de que agentes de Coripheus invadiram o lugar.

O jogador terá a oportunidade de dançar com Florianne e, nesse momento, aproveitar para interrogá-la. Entre as várias opções da conversa, a maioria concede alguma modificação na aprovação da corte e uma aprovação positiva, que, como saldo final, concederá elogios por parte de Josephine.

Florianne dá a dica de o jogador investigar a área real do palácio, e Leliana lembra que o objetivo de Coripheus é trazer caos a Orlais, o que, mais tarde se transformará na discussão por quem deverá suceder o trono e manter a ordem, não sendo, necessariamente, Celene.

Ao explorar a zona real, o jogador irá encontrar um soldado amarrado. Se o convencer a testemunhar contra Celene, ele poderá fazer com que os três possíveis governantes entrem num armistício público e reestabelecer a ordem em Orlais, sem reconciliar Celene e Briala.

Após explorar a ala real e conseguir informações para chantagear todos os três, o jogador será emboscado por Florianne, que revela os planos de Coripheus e invoca uma fenda, de onde saem demônios que o jogador deve enfrentar com o time que escolheu.

Vencido o combate, o jogador tem a opção de falar com o líder mercenário que Gaspard contratou para apoiar Coripheus e realizar seu golpe contra Celene. O jogador, então, volta ao salão de festas e, se tiver aprovação da corte o suficiente e, em algum momento tiver obtido os 100 pontos necessários para maximizar a barra, ele irá receber a opção de confrontar Florianne e expor todos os planos.

Caso ele permita que ela mate Celene, ele ainda terá que escolher entre colocar Briala e Gaspard no trono a partir das informações que possui e que queira utilizar.

O jogador tem a opção de manter Celene no trono sem reconciliá-la com Briala. Para fazer a reconciliação, é preciso coletar o item élfico e mostrá-lo às duas

durante a festa. Não obstante, ele ainda terá que admitir que Briala ajudou a deter Florianne e solicitar que Celene a recompense.

Para que Gaspard reine, o jogador precisará deixar Celene ser assassinada e usar a informação que obteve para chantagear Briala. Se chantagear Gaspard, os dois governarão em conjunto.

Além disso, o jogador tem a opção de usar a informação que obteve sobre os três para chantageá-los e forçar a paz entre eles.

Ao final da missão, caso o jogador esteja perseguindo um romance, ele terá a opção de convidar o personagem em questão para uma dança. Se não estiver com um romance, Josephine será o personagem que ele irá encontrar. Ela irá conversar com o protagonista e este terá a oportunidade de chamá-la para uma dança.

5.3 O REINO DA PRUDÊNCIA

Como um RPG, *Dragon Age Inquisition* enfatiza que boa parte de sua experiência não está no combate, mas em algum grau de interpretação de um determinado papel. No caso, o papel que o jogador precisa interpretar é o do Inquisidor, que está tentando salvar o mundo da ameaça de Coripheus.

O jogador tem um papel a assumir e são várias as ferramentas que o jogo tem para orientá-lo a assumir o papel. Em outras palavras, são vários os modos de o jogador perceber o que está em jogo e como é mais adequado que ele aja para dar a melhor resposta possível a cada situação.

O personagem e o jogador estão numa situação parecida; são iniciados num mundo do qual detêm mais ou menos conhecimento. E, para tanto, existem diversos códigos, os conselheiros e os companheiros que o ajudam a tomar as decisões. O passado da franquia faz parte dos conhecimentos necessários para o jogador atingir o domínio do jogo, mas não é necessário que ele faça a experiência dos outros títulos.

Existe uma recompensa afetiva de ver personagens de outros títulos, que o próprio jogador guiou para estarem naquela situação. Porém, mais do que isso não é correto afirmar que exista.

Assim, *Dragon Age Inquisition* está constantemente dizendo para o jogador ser prudente, pedindo que ele pare, preste atenção e entenda as relações de causa e consequência que apresenta para, então, agir. Mas ele faz questão de colocar redundâncias para que o jogador perceba quais os bens em conflito e o que será

tutelado com cada decisão, ajudando o jogador a fazer a racionalização e a hierarquização.

Afinal, o jogo pausa o tempo em vários momentos para que o jogador possa ler as informações que lhe são apresentadas. E, na roda de diálogos, muitas decisões apresentam uma descrição da consequência para além da escolha, algo que é útil quando as escolhas não possuem consequências óbvias. Entretanto, em alguns casos, as consequências são óbvias e ainda existe a descrição.

No caso da sucessão do trono de Orlais, existe uma dupla questão presente. É importante que a ordem em Orlais seja mantida, mas existe também uma importância em como o jogador irá manter a ordem. Existe, subentendida, uma noção de que há formas melhores e piores de manter a ordem. Porém, a melhor forma pode ser a mais desafiante para o jogador atingir.

E “pode ser”, porque o jogador pode não considerar um desafio, pessoalmente. Contudo, isso não faz parte da presente análise.

Para obter o melhor resultado, o jogador precisa entender que está jogando um jogo, qual o tipo de jogo e adquirir a maestria no jogo. Ou seja, entender as relações de causa e consequência é entender racionalmente o discurso que o jogo está apresentando e, através da prudência, ganhar o domínio dele. É preciso uma certa desconfiança que abra o jogador à possibilidade de que existem segredos que o título não irá revelar tão facilmente, exatamente por se tratar de um RPG. Parte do desafio é interpretar o papel de alguém que tem que investigar e lidar com as diversas tramas de uma corte. Parte do desafio é estar na pele de alguém que não sabe tudo o que está acontecendo.

Como o jogador faz para perceber o que está faltando ou o que está sobrando? Como o jogador percebe onde lhe faltam requisitos para que possa liberar determinadas ações? O título também apresenta, caso o jogador o explore com atenção.

Dragon Age Inquisition se esforça para que os jogadores percebam que nada está lá por acaso. Existe um motivo e, considerando os benefícios e as habilidades, por exemplo, existe uma equivalência em haver um limite que o jogador pode obter e este limite ser inferior ao total disponível. Isto é, se o jogador tem uma ação a tomar, existe uma consequência, ou conjunto de consequências que podem ser adquiridas. E sempre haverá semelhanças entre elas.

A percepção da falta de requisitos é uma questão de atenção às informações do jogo. Um combate pode estar muito difícil porque os equipamentos são de nível muito baixo. O jogador precisa aprender que nem todas as informações são valores numéricos, havendo muitas que estão em texto e descrições, como o caso dos benefícios que concedem novas opções de diálogos.

Se o jogador compuser e decomposer racionalmente, ele perceberá que, se opções de diálogo levam a determinadas opções em momentos de escolha, e momentos de escolha levam a recompensas diferentes, ele poderá deduzir que existe um espaço para que os benefícios que concedem opções de diálogo concedam escolhas narrativas que podem reverter em recompensas para os seus personagens.

Assim, existe um caminho que o jogador deverá escolher e deverá assumir a responsabilidade desse caminho. No caso dos benefícios que concedem novas escolhas, ainda há o aspecto de que mais escolhas são algo relevante para a constituição de um RPG enquanto jogo. Além disso, são novas opções de construção do personagem, para torná-lo mais único. Constrói-se um estilo. E esse estilo envolve criar uma diferença do personagem entre todos os demais personagens.

Além de ser uma mecânica para que o jogador jogue outras vezes o título, é uma forma de afirmar que não se pode ter tudo e, portanto, é preciso ser prudente ao escolher.

5.3.1 Composição e soma através de diversas missões

Nem todas as missões principais do título se dão em ambientes fechados, para os quais o jogador fica impedido de retornar após completar a missão. No entanto, em mais de uma missão principal e em algumas missões secundárias, ocorre uma sinergia entre elas. Desse modo, o resultado de uma missão pode afetar outra.

As missões, vale lembrar, são formas de o jogo orientar o jogador pelo universo narrativo e pela narrativa propriamente, facilitando a orientação do jogador e ajudando-o a se lembrar do que precisa fazer após retornar ao título, tendo estado um tempo sem jogar. Não são todos os títulos que apresentam missões organizadas para o jogador fazer.

E, assim como o jogador precisa das estatuetas de hallas para conseguir o item élfico, que libera o melhor resultado, ele, muitas vezes, precisará prestar atenção ao contexto de diversas missões e perceber como elas se relacionam. É uma visão do todo que precisa ser acompanhada de uma visão do específico.

Para tanto, o título oferece contexto que geralmente se dá pelo âmbito narrativo. Em alguns casos, além do âmbito narrativo, existe um objetivo especificado na missão que o complementa de alguma forma.

5.3.2 O Discurso a favor da prudência

As mecânicas de jogo estão impressas nas lógicas morais de *Dragon Age Inquisition*, de maneira que é impossível separar a lógica moral que perpassa o universo narrativo do jogo e suas mecânicas. E isso não significa afirmar que todos os jogos digitais possuem a mesma correlação, ainda que, em certa medida, sempre exista uma correlação entre a moral afirmada e as mecânicas utilizadas para expressar elementos de caráter moral.

No caso de *Dragon Age Inquisition*, há um discurso a favor da prudência, o de que o jogador explore o universo narrativo. Ou seja, que ele realmente tente entender o que está acontecendo e o que está em jogo com cada decisão.

Acompanhado disso, existem mecânicas que são próprias do jogo, como os combates que, apesar de terem um caráter narrativo, também possuem uma medida que é determinada pela lógica do jogo. Contudo, os próprios combates enfatizam a lógica da prudência, pois, na medida em que muitos são opcionais, todos possuem uma forma de alertar a sua dificuldade para o jogador e se tornam consideravelmente mais fáceis quando o jogador domina a lógica de combate e age de acordo.

E, para conduzir o jogador pelas decisões, existe uma lógica associada aos prazeres que ele gera ao recompensar o jogador. Lógica esta que se antepõe às explicações, mas que dá relevância para elas, porque permite que o jogador, buscando as melhores recompensas, preste atenção nas explicações e as busque, para alcançar o domínio do jogo. Afinal, elas aparecem para ele saber as consequências narrativas de suas decisões, ainda que, no máximo, ofereçam possibilidades.

Uma decisão do jogador pode ter efeitos diferentes do que ele pensou se ele não perceber corretamente a lógica do jogo. Em alguns casos, o conflito, o drama, o

dilema, está exatamente em preservar um bem que o título leva o jogador a identificar contra um bem que só é tido assim por um personagem. A clareza do jogo, nesse caso, serve para que o jogador escolha racionalmente a partir dos próprios valores, visto que, em certos casos, há uma equivalência proposta já pelas recompensas.

Alguns casos trocam a equivalência das recompensas por uma igualdade, de modo que a recompensa propriamente é a narrativa que prosseguirá de determinada forma, e não de outra.

Em vários momentos, o jogo obrigará o jogador a escolher, independentemente de haver concordância ou não por parte do jogador. O título deixa todas as informações necessárias para o jogador perceber o que está em jogo. Entretanto, não necessariamente dará uma escolha capaz de tutelar todos os bens em conflitos.

A própria falta de escolha em vários momentos implica uma retórica particular, na qual se dá peso às escolhas do jogador pelo fato de ele ter que escolher entre um lado de um conflito. Ou seja, é uma forma de dizer que as escolhas do jogador precisam ser pensadas, porque ele deverá arcar com as consequências. E poderá até não gostar de ter que escolher. Isso não implica que ele não ficará satisfeito com a recompensa.

Voltando à lógica dos prazeres, ela funciona, porque o jogador sabe que a recompensa é resultado dos seus esforços e que, racionalizando, ele poderá descobrir o que fez de errado e como fazer melhor. Mais, o jogador sabe que, aprendendo na primeira vez, ele não precisará de uma segunda tentativa para obter o melhor resultado.

Pode haver decepção se o jogador esperar mais do que o jogo, de fato, oferecerá. Contudo, o argumento permanece. *Dragon Age Inquisition* mostra que o jogador compreendeu ou não o que está em jogo através das recompensas que ele obtém por suas ações. Elas são o *feedback* rápido que o jogador receberá para as suas atitudes.

E essa lógica se aplica tanto aos aspectos interpretativos como aos aspectos de combate do jogo. Ainda mais que, para ambos os casos, há informações dispersas pelo próprio jogo, bastando ao jogador explorar e agir prudencialmente, ou seja, racional e justamente para cada situação.

Ele tem tempo para executar certas missões, mas ele tem intervalos em que pode se dedicar à preparação. Isto é, se ele perceber que determinado benefício poderá lhe ser útil, ele tem a possibilidade de investir tempo coletando influência para liberá-lo. Não obstante, ele também poderá perceber que chegou ao limite de benefícios e que não terá mais como se preparar dessa devida maneira.

Suas escolhas geraram uma consequência, e ele poderá perceber que não agiu prudentemente o suficiente, considerando o objetivo em que mirou. O fato de perceber não implica que irá concordar. Todavia, novamente, essa não é a abordagem do presente estudo. Por hora, basta ressaltar que o título, de fato, busca tornar claros ao jogador os motivos que levam a cada recompensa.

Ou seja, pode-se afirmar que *Dragon Age Inquisition* é um universo narrativo que foi criado para que o jogador possa experienciá-lo da melhor maneira, conquanto ele tenha prudência. O que está implícito no jogo é que ele não depende de um jogador experiente, mas que ele estará ali para ensinar o jogador a como agir a cada momento. Se o jogador aprendeu, ele não terá problemas e, pelo contrário, terá recompensas.

Há, inclusive, espaço para os erros, considerando que esses erros são formas de o jogador aprender melhor as relações de causa e consequência que são necessárias para tomar as decisões e agir de acordo com o melhor resultado que o jogo pode oferecer. Isto é, o espaço para errar é um espaço para aprender antes de o erro, efetivamente, tornar-se mais sério.

O próprio combate em *Dragon Age Inquisition* requer o domínio racional das relações de causa e consequência. Isso ocorre em razão de suas características mais táticas nas quais há um forte peso na inteligência artificial dos três personagens que o jogador não controla diretamente. Além disso, existe uma forte ênfase nos equipamentos, no posicionamento e no uso das habilidades.

Ou seja, o primeiro esforço que o jogador deve empreender não é em agir de determinada forma ou de outra, dentro do universo narrativo do jogo, mas compreender racional e justamente as coisas. Sua compreensão errada incidirá nele agindo de maneira prejudicial para si. A compreensão certa requer que o jogador dedique atenção, mas irá trazer-lhe benefícios.

Caso tenha jogado outros títulos da série, a atenção dedicada a eles é suficiente para que possa iniciar já conhecendo algumas das questões presentes no

título. Todavia, mesmo o título traz suas próprias peculiaridades que requerem a atenção devida.

E, se a compreensão do combate é necessária para o domínio dele, a compreensão dos demais elementos do jogo também são extremamente relevantes para o seu domínio. E, novamente, boa parte das decisões, principalmente as mais relevantes do jogo, não acontecem em combate. Inclusive, boa parte das principais decisões serve para evitar combates.

Em mais de um caso, muitas decisões, além de evitar combates, são até melhores em termos de recompensas, ainda que mais difíceis de serem liberadas para o jogador.

Questões que *Dragon Age Inquisition* esclarece: certas escolhas são conquista do jogador. Certa liberdade é mérito de quem aprendeu a jogar. Outras são as escolhas que ele terá para optar, caso não se esforce ou caso falhe em jogar o jogo. Isso se assemelha a uma liberdade comum. Ou seja, quem compreende o cenário e prepara as escolhas para o futuro, coletando recursos, sejam materiais ou não, terá mais liberdade de ação.

Ter maior liberdade de ação implica ter mais condições de alcançar recompensas melhores.

5.3.3 O Resumo dos Dragões

A caçada aos dragões resume bem a lógica do discurso moral de *Dragon Age Inquisition*. Ao se aproximar de um dragão, o jogador se depara com as versões mais fracas. Contudo, elas são o indicativo do que o jogador terá pela frente.

E, através delas, o jogador poderá identificar, de maneira geral, quais as forças do inimigo e as fraquezas. Ao ver a barra de vida surgir na tela e a própria imagem do dragão, o jogador é levado a reconhecer que está defronte a um inimigo com mecânicas exclusivas, além de ser poderoso. A própria música ambiente irá se modificar.

Ele não é levado ao combate, podendo recuar a qualquer momento. Basta sair da área onde o dragão está que ele, automaticamente, cancelará o combate. Estando fora de combate, ele poderá ir para qualquer acampamento, onde poderá preparar poções específicas para o inimigo que irá enfrentar e escolher personagens que tenham as habilidades mais adequadas.

O jogador pode ir e voltar do combate, explorando as ações do dragão sem que, obrigatoriamente, seja levado à derrota imediatamente. Inclusive, o jogador terá um tempo para se acostumar, antes de o inimigo usar habilidades mais fortes.

E, por outras lógicas de jogo, a primeira vez em que o inimigo usar uma habilidade mais forte será aquela vez em que ele a usará da maneira mais fraca. Em alguns casos, a mecânica é relativamente simples de ser evitada nos seus próximos usos e, em outros, ela se repete de igual forma.

No cenário dos diálogos e outras interações, o jogador precisará fazer o mesmo processo de entender que determinadas mecânicas estão lá para introduzirem outras ou para se tornarem mais complexas conforme o título avança. Ele precisa se tornar mestre nelas o quanto antes para poder dominá-las quando se tornarem mais complexas.

O combate contra o dragão nem sempre será decisivo. O jogador pode recuar. Poderá carregar um jogo salvo anteriormente. Não obstante, em algum momento, terá de obter a vitória, ou ele não irá conseguir a recompensa e, em última instância, não avançará na narrativa.

Para avançar, é necessário que se cresça e se aprenda.

5.3.4 O enigma final

Dragon Age Inquisition existe para ser decifrado. Um enigma que coloca os jogadores para entenderem as relações de causa e consequência e aprenderem a utilizá-las a ponto de os jogadores saberem direcionar o resultado das ações que tomam.

O objetivo é entender como cada consequência surge a partir das causas e, assim, saber qual causa escolher em prol da consequência desejada. O verdadeiro domínio do jogo não está na execução daquilo que o jogo considera ótimo, mas em entender o que ele considera ótimo e saber escolher tendo em mente que obterá ou não as melhores consequências.

Esse é o verdadeiro agir racionalmente, prudentemente, pela própria vontade. É saber escolher as consequências, porque se tem o domínio das causas.

Além das recompensas materiais, existem as recompensas narrativas. Ou seja, nenhum jogador é obrigado a escolher determinadas vantagens em prol de uma narrativa específica. Ele é convidado a fazê-lo através das recompensas materiais.

Se a Lei Natural é a identificação racional dos bens, que são convertíveis em apreciação desses bens alcançados, então, a prudência levará o jogador a agir em prol dos bens identificados e escolhendo o bem maior ante um bem menor, mesmo que esse bem maior seja um bem narrativo, e não um item do jogo. O fato de a retórica do título funcionar, relacionando o bem maior com a recompensa maior não implica a concordância por parte do jogador; deve implicar a sua compreensão.

A verdadeira vitória, em termos morais, é quando o jogador toma a decisão que quer tomar, porque sabe das consequências, não porque espera determinada recompensa material. O discurso moral envolve exatamente a compreensão de como o jogo faz para que o jogador compreenda as relações de causa e consequência. Não implica a aceitação do discurso.

Para que o jogador compreenda como o discurso se apresenta, *Dragon Age Inquisition* converte os bens narrativos que identifica como melhores em desafios maiores, ao mesmo tempo em que concede melhores recompensas. É a conversão de um discurso moral em uma lógica de jogo que pode ser experienciada pelo jogador e compreendida racionalmente apesar de quaisquer reações de afeto ou desafeto.

O jogador que identificou, prudencialmente, a relação de bens é inclinado a agir da forma como o jogo sugere. Todavia, ele não é obrigado a isso, ainda mais considerando que a moral que se constrói com o universo de *Dragon Age Inquisition* não é exatamente correspondente àquela que o jogador percebe na sua vida cotidiana.

Se o jogador discordar da tutela de bens, ele prontamente irá discordar das ações. E, talvez, ele poderá incorrer numa inação dentro do universo do jogo, caso em que poderá simplesmente deixar a missão por fazer, seja ela principal ou secundária, ou simplesmente abandonar o título.

Dentro de um jogo, existe uma ação que o jogador poderá fazer e ele é capaz de identificar, através da prudência, qual a ação que o jogo quer que ele faça ou mesmo se é uma escolha que o jogo deixa totalmente disponível a ele. Porém, sempre existirá a opção de o jogador não escolher e, em último caso, abandonar todas as outras escolhas que teria de fazer no título.

Aqui a máquina joga. Não só como quem gerencia os desafios, mas como quem gerencia o discurso através das opções de diálogo. Ela não toma,

propriamente, decisões, porque, em todos os casos de diálogo, a máquina não pode agir de uma determinada forma ou outra.

Ela reagirá conforme a ação do jogador.

Dentre as reações, estão as recompensas e as punições. Elas mostram se o jogador agiu bem e o quão bem ele agiu, fechando o círculo de um algoritmo que fala sobre ações morais.

Não há jogo se o jogador não agir. E, se agir, deve ser dentro dos termos do jogo. Ou seja, apesar do próprio gosto, ele terá que aceitar as proposições do universo narrativo para poder interagir com ele. Aceitá-las para racionalizar, perceber, o discurso que é feito para ele.

5.3.5 O Paralelo Mitológico

Um paralelo final que pode ser feito neste trabalho é com a obra de Peterson (2018), na qual o autor aborda a temática da interpretação de mitos. Ele parte do pressuposto de que os mitos são resultados de um tipo de conhecimento, utilizando-se do monomito de Campbell (2007). Especificamente, para Peterson (2018), mitos servem para falar sobre o significado das experiências do mundo.

Desse modo, o autor afirma que todos os mitos se referem a três aspectos que podem ser resumidos em conhecível, desconhecido e conhecedor. O conhecível e o desconhecido possuem valência positiva e negativa, sendo a ordem a valência positiva do conhecível e a tirania sua valência negativa. No caso do desconhecido, a positiva é a surpresa, e a negativa é o caos. O conhecedor é o sujeito agente, que precisa conciliar os outros dois aspectos em suas valências positivas, visto que suas valências positivas são, na prática, a tentativa de anulação da valência positiva do outro aspecto.

Existem diversas outras formas de compreender esses aspectos e suas valências, sendo que culturalmente, eles tendem a assumir personificações ou representações diversas. Isso acontece porque, em termos linguísticos, é difícil falar em uma ação sem um sujeito.

Com isso, as lógicas básicas para composição de um mito estão presentes.

É importante destacar que a explicação mitológica não é equivalente à explicação científica de um fenômeno. Elas servem a propósitos diferentes. A explicação científica serve para compreender o fenômeno em si; já, a explicação mitológica serve para dar sentido e significado.

E a ciência possui um aspecto de desconhecido que está presente nela. Esse aspecto desconhecido é o que permite que haja novas descobertas nos diversos ramos. E esse próprio aspecto de haver um desconhecido é algo que, psicologicamente, Peterson (2018) atribui a um conhecimento mitológico, a uma cosmovisão preestabelecida dentro da qual a ciência atua, tanto é que, em alguns casos, é necessário revisar a cosmovisão para se poder avançar cientificamente. Ou, expresso de outra forma, avanços científicos podem exigir mudanças na cosmovisão.

Os mitos, portanto, são a composição da cosmovisão dentro da qual os seres humanos podem agir. Essa ação, ao mesmo tempo, carrega ordem e surpresa. Ordem, porque é possível executar diversas vezes a mesma ação e obter o mesmo resultado ou, ao menos, resultados tão parecidos que possam ser alocados sob a alcunha de “mesmo”. Surpresa, porque sempre há uma certa abertura para que algo diferente possa acontecer. E, quando algo diferente acontecer, é preciso perceber que se está perante algo desconhecido, algo novo.

Um exemplo para isso é o arremessar uma pedra. Ao arremessar pedras com tamanhos e formatos próximos, em circunstâncias similares e com uso de força similar, é possível obter resultados similares. A razão compõe e decompõe os fatores e percebe o ordenamento do mundo. A razão, nesse caso, nada mais é do que a expressão da ordem do mundo. Ao mesmo tempo, as diferenças não mensuradas ou não mensuráveis pelo agente compõem a surpresa de cada arremesso.

O novo, a surpresa, é uma ameaça na medida em que não se sabe como é possível se proteger dos perigos que ele oferece ao mesmo tempo em que se pode aproveitar suas qualidades.

A construção de hidrelétricas segue uma lógica que, antigamente, possuía representação mitológica em deuses ou espíritos das águas que ficavam irritados e causavam inundações. Ao conhecer todos os processos envolvidos, a humanidade conquistou a capacidade de construir represas e dominou o processo. Antigamente, o excesso de água só poderia servir para a destruição. Hoje, ele é armazenado e utilizado para produção de energia elétrica. Contudo, apesar dos avanços tecnológicos, as previsões climáticas ainda possuem dificuldade em alcançar 100% de precisão.

A prudência, nesse caso, é aquilo que articula o conhecido e o desconhecido, principalmente, serve de guia para como conhecer o que é desconhecido, tendo, para tanto, auxílio da razão que compõe e decompõe.

Quando um jogador entra num jogo, ele sabe que existem elementos que lhe são conhecidos, o que pode ocorrer em maior ou menor grau. Tutoriais servem, nesse sentido, para equalizar os jogadores e oferecer uma experiência de jogo mais completa para eles, de modo que possam aproveitar aquilo que os desenvolvedores fizeram. O mesmo se aplica aos manuais.

Ao jogar, o jogador precisará constantemente fazer uma síntese entre o conhecido e o desconhecido. A complexidade das relações pode variar de título para título, contudo, mesmo um jogo como Tetris apresenta um grau de desconhecido com o qual o jogador precisará constantemente lidar: ele não tem como saber quais são as peças que virão em todas as próximas jogadas no momento em que ele está executando uma jogada. Suas informações são limitadas, ainda que a totalidade de informações possíveis possa ser mapeada.

Sob esse aspecto, *Dragon Age Inquisition* é até mais fácil de mapear em suas possibilidades narrativas, visto que elas não podem sofrer mutabilidade. Elas são acionadas pelas escolhas do jogador que, certamente, obterá o mesmo resultado se optar pelas mesmas escolhas em cada vez que jogar a narrativa da campanha, o que não acontece em Tetris, pois as próximas peças que o jogo disponibiliza não estão vinculadas às ações do jogador. De modo similar, não é possível estender esse aspecto de mapeabilidade a todos os combates de *Dragon Age Inquisition*, uma vez que sempre haverá um grau de variação nos combates do jogo.

Em suma, existe uma relação entre a experiência de um jogo e a experiência de uma cosmovisão. E é preciso aceitar a cosmovisão para poder jogar o jogo como ele é proposto.

No caso de *Dragon Age Inquisition*, o momento em que essa relação entre conhecedor, conhecível e desconhecido mais se manifesta é na aparição do arquidemônio comandado por Coripheus. Algo que pode escapar da percepção do jogador, caso ele não tenha suficiente conhecimento do universo narrativo para perceber a relação entre o arquidemônio e as podridões.

Para aqueles que têm esse conhecimento, é possível compreender mais facilmente o choque inicial das personagens ao se deparar com o adversário em questão. Eles estão confusos por não haver os outros sinais de uma Podridão ao

mesmo tempo em que estão com medo de que estão enfrentando tal ameaça e não haviam percebido, ainda mais considerando a cronologia do título, em que uma nova Podridão seria uma ameaça comparativamente mais difícil pela proximidade com a anterior. O peso da cena consiste na colocação de um elemento conhecido num contexto desconhecido, mais especificamente, num contexto onde aquele elemento deveria não estar.

As personagens, então, tomam suas próximas decisões, considerando as possibilidades que lhes foram apresentadas, sendo a descoberta do mistério parte da resolução do conflito narrativo, ou seja, sendo a ação do conhecedor em conciliar o conhecível e o desconhecido parte fundamental do processo de resolução do conflito.

E, talvez, um dos aspectos mais relevantes a ser considerado é o de que a resolução do conflito não implica o domínio de todos os aspectos conhecíveis ou a revelação de tudo que há de desconhecido. Nesse ponto, vale lembrar que o próximo jogo da franquia já foi anunciado em que, possivelmente, novos elementos desconhecidos serão apresentados para o jogador para uma compreensão maior do universo narrativo, ou seja, de tudo que é possível ou não dentro do universo de *Dragon Age Inquisition*.

E essa composição de possibilidades é a composição da cosmovisão, necessária para outros aspectos, que variam da ciência à composição de uma vida em sociedade. Em jogos, também se aplicam todos os elementos narrativos que compõem a experiência de jogo em termos de mecânicas.

Mitos, afinal, possuem uma ligação com a realidade experimentada. Assim, a experiência do universo narrativo de um jogo é fundamental para se compreender a composição cultural apresentada, do mesmo modo como o mito de Perséfone dificilmente fará o mesmo sentido para alguém que more em Belém do Pará. Afinal, a narrativa também fala sobre as estações do ano e da experiência do frio no inverno.

E, assim como existe uma relação entre jogos e mitologia, existe alguma relação entre a experiência de um universo narrativo e a experiência do mundo, de maneira que, dentro dos diversos graus de significação, é preciso considerar que os jogos possuem uma significação que os extrapola. Ou seja, existe uma analogia na qual eles expressam moralidade e atuam na formação do imaginário dos jogadores, o que não necessariamente se dará de forma exclusiva ou primária. Afinal, o

imaginário é constituído por diversas experiências. Uma experiência moral dentro de um jogo pode ser uma das experiências formadoras do imaginário dos jogadores.

E, nesse caso, é preciso lembrar que as sociedades, em maior ou menor medida, são constituídas sobre um imaginário comum. Sem esse imaginário comum, é impossível ter um idioma comum e a mesma relação simbólica com determinados elementos, aspectos que são necessários para o funcionamento harmônico de uma sociedade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho começou com um esforço para identificar o discurso moral de *Dragon Age Inquisition*, e a meta proposta, de ilustrar a questão, foi atingida. Sendo o objetivo ilustrar o discurso moral do objeto enquanto jogo, outras formas de discurso moral não foram abordadas no presente trabalho. Essas outras formas de discurso, na prática, expandiriam o trabalho para além do objetivo proposto e do tempo disponível para a sua execução.

Em relação ao objeto, é importante destacar que, apesar de sua aparente variedade de escolhas, a análise permitiu perceber que, na prática, não há grandes possibilidades de escolhas quanto aparentava existirem. Apesar da quantidade de opções presentes no jogo, a maioria é constituída de modos diferentes de tomar uma mesma decisão, o que implica afirmar que o título apresenta uma falsa variedade de opções, tendo muitas opções para fazer uma mesma ação.

Ao mesmo tempo, para situações em que se havia percebido inicialmente uma menor quantidade de escolhas, constatou-se que tende a haver uma qualidade maior de opções, o que acontece porque determinadas opções do diálogo precisam ser desbloqueadas pelo jogador como recompensa de sua exploração do jogo.

Inicialmente, a abordagem de Huizinga (1950) demonstra que, para que a proposta dos desenvolvedores seja atingida, é preciso uma participação dos jogadores. Ou seja, eles precisam levar o jogo a sério.

Os demais elementos discutidos sobre jogos só são aplicados se, em primeiro lugar, o jogador levar o jogo a sério. Isto é, se ele buscar a experiência que lhe é proposta pelo jogo. O presente trabalho depende, então, do pressuposto segundo o qual os jogadores estejam jogando o título como proposto pelos desenvolvedores.

A Lei Natural, em certo sentido, parte do mesmo pressuposto, aplicado à realidade. Ou seja, parte do pressuposto de que a experiência do mundo, como uma experiência de um mundo moral, é assim percebida por aqueles que vivem. Considerando o aspecto deísta presente nos teóricos da Lei Natural, o paralelo é que este mundo foi criado para ser levado a sério como os jogos foram desenvolvidos para serem levados a sério. O que ocorre ainda que os jogos sejam levados a sério em si mesmos, visto que a proposta não foi avaliar a experiência dos jogadores e extrapolações para além do jogo, mas sim o discurso emitido pelos desenvolvedores através do jogo.

A experiência do mundo como uma experiência de um mundo moralmente constituído é um pressuposto de RPGs. E esse é um elemento de limitação porque não se pode falar em uma retórica da prudência sem que os jogadores queiram experienciar o universo narrativo de *Dragon Age Inquisition* como proposto pelos desenvolvedores.

A relação que se estabeleceu entre o discurso e as recompensas que o jogo dá às ações do jogador nada mais é do que a aplicação do pressuposto de que a experiência moral do mundo é parte integrante da sua experiência. Assim, reconhecer o sistema de valores faz parte do desafio. Explorá-lo é parte da experiência do jogo e ele é desenvolvido para tal.

Esse sistema de valores, de bens atribuídos e reconhecidos, foi criado pelos desenvolvedores, de modo que o jogo discursa e fala por meio desse sistema. E compor esse sistema é compor uma cultura para o jogador explorar. No caso, diversas culturas que o jogador é convidado a explorar e conhecer.

É um certo pressuposto para os jogadores, pela cultura de jogos, que, quanto mais e melhor eles entenderem a proposta do jogo, melhor se jogará e melhores recompensas serão obtidas. É preciso *play along*.

Entre os desafios encontrados, o fato de o objeto ser mais extenso que o originalmente previsto causou um desvio inicial, corrigido durante o processo de pesquisa.

Outro desafio foi estabelecer a fronteira entre o que seria uma escolha de desenvolvimento e o que seria uma forma de discurso moral. Em nenhum momento, concedeu-se a permissão de se discutir os dois elementos como separados porque o objetivo não era analisar elementos específicos e detalhados, mas trazer uma macrovisão.

Eis a razão pela qual a proposta do trabalho concentrou-se numa macrovisão, porque é nela que as mecânicas de jogo e o discurso moral operam como sendo codesenvolvidos, enquanto que, entrando em detalhes, pode acontecer que determinados aspectos sejam escolhas dadas por limitações tecnológicas, apesar de parecerem elementos de um discurso moral. Como não se consideraram as especificidades, não se pode afirmar que o objeto foi exaurido.

O método, contudo, mostrou-se eficiente no esforço de perceber o discurso moral e como ele emerge da experiência do jogo. Sua principal limitação envolve o aspecto do dispêndio de um esforço para que necessidades de desenvolvimento

não fossem consideradas como discursos pensados. Ou seja, sua utilização dependeu de uma abordagem macro, ainda que tenham sido empregados elementos mais específicos que exemplificassem as proposições apresentadas.

Originalmente, não se imaginou que Peterson (2018) seria um autor de tanta relevância. O objetivo ao utilizá-lo era elucidar o aspecto da experiência do mundo como reveladora de moralidade. Contudo, percebeu-se a presença de mais paralelos que os supostos inicialmente.

É um possível ponto de expansão da discussão envolve a maior exploração da relação de jogos com mitos numa perspectiva antropológica e psicológica. Ou seja, se existe uma equivalência entre a construção de um universo narrativo de um jogo e a construção de um mito e, mais propriamente, como se dá essa relação na psicologia dos jogadores.

A questão geral é que concepções não necessariamente científicas tendem a influenciar o comportamento social, como a crença de certas pessoas de que a lei da ação e reação é válida para o bem que elas executam. A própria ciência, por si, não se pode dizer como válida para dizer o próprio valor na sociedade moderna. Esse valor é-lhe atribuído a partir da experiência da sociedade moderna com ela e suas descobertas.

Isso significa dizer que o valor que se percebe em tal estudo é compreender o impacto psicológico que jogos podem desempenhar na formação do imaginário dos jogadores, especificamente na questão se, como e o quanto os jogadores trazem elementos apreendidos através da experiência de jogo para a vida.

Jogos servem para formar o imaginário dos jogadores. É um imaginário comum é o essencial para uma sociedade. Logo, a questão geral na qual se pode expandir o estudo é exatamente em que medida jogos formam um imaginário comum entre os jogadores e compõem culturas e laços sociais.

7 REFERÊNCIAS

A INDÚSTRIA DOS GAMES NO DIVÃ: A POLÊMICA DA VIOLÊNCIA (Brasil). *In*: COM CIÊNCIA: Revista Eletrônica de Jornalismo Científico (Brasil). Campinas [SP]: Unicamp, 2017. Disponível em: <http://www.comciencia.br/a-industria-dos-games-no-diva-a-polemica-da-violencia/>

ALVARADO, Narda; MITGUTSCH, Konstantin. Purposeful by Design? A Serious Game Design Assessment Framework. Disponível em https://dl.dropboxusercontent.com/u/66600754/fdg2012_submission_82-1.pdf. Acessado em 20 de maio de 2016.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 512 páginas.

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgames: Journalism at Play**. Cambridge: The MIT Press, 2010. 246 páginas.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: The MIT Press, 2007. 463 páginas.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. EUA: Mit Press, 2000. 312 páginas.

BROOKS, Rice. **Deus não está morto: provas da existência e da ação de Deus em um mundo de descrentes**. Rio de Janeiro: Vida Melhor SA, 2014. 258 páginas.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007. 418 páginas.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic Worlds The Business and Culture of Online Games**. Chicago: The University of Chicago Press, 2006. 334 páginas.

CHESTERTON, Gilbert Keith. **A Inocência do Padre Brown**. Porto Alegre: Instituto Hugo de São Vítor, 2017. 308 páginas.

_____. **O Homem Eterno**. Campinas: Ecclesiae, 2014. 330 páginas.

_____. **Ortdodoxia**. Cidade do Porto: Livraria Tavares Martins, 1956. 286 páginas.

CONSALVO, Mia; *There is no Magic Circle. There is no Magic Circle.* Sagepub. Disponível em: http://remotedevice.net/ctcs-505/mia_2009.pdf. Acessado em 04 de maio de 2016.

FESER, Edward. **A Última Superstição: Uma Refutação do Neoateísmo.** Belo Horizonte: Edições Cristo Rei, 2017. 322 páginas.

FINNIS, John. **Lei Natural e Direitos Naturais.** São Leopoldo: Editora da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, 2006. 408 páginas.

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. 160 páginas.

GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2003. 231 páginas.

GENTILE, Douglas A. The Multiple Dimensions of Video Game Effects. *Child Development Perspectives*, Ann Arbor, v. 5, n.2, p. 75-81, jun. 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: a Study of the play element in culture.** Boston: The Beacon Press, 1950. 230 páginas.

_____, Johan. **Outono da Idade Média.** São Paulo: Cosac & Naify, 2010. 656 páginas.

_____, Johan. **Nas sombras do amanhã: diagnóstico da enfermidade espiritual do nosso tempo.** São Paulo: Saraiva & C., 1946. 216 páginas.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2009. 428 páginas.

_____, Henry. **Cultura da Conexão.** São Paulo: Aleph, 2014. 408 páginas.

JUUL, Jesper. **The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games.** Cambridge: The MIT Press, 2013. 173 páginas.

LIPPMAN, Walter. **Liberty and the News.** Nova Iorque: Harcourt, Brace and How, 1920. 108 páginas.

METACRITIC. *Dragon Age Inquisition*, PC, 2014. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/pc/dragon-age-inquisition>. Acessado em 17 de mar de 2020.

METACRITIC. *Mass Effect 4*, PC, 2012. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/pc/mass-effect-3>. Acessado em 17 de mar de 2020.

METACRITIC. Mass Effect Andromeda, PC, 2017. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/pc/mass-effect-andromeda>. Acessado em 17 de mar de 2020.

MISES, Ludwig Von. **Ação Humana**. São Paulo: Instituto Ludwig Von Mises, 2010.

MORGENSTERN, Flávio. **Por Trás da Máscara: do passe livre aos black blocs, as manifestações que tomaram as ruas do Brasil**. São Paulo: Editora Record, 2015. 576 páginas.

ORTEGA Y GASSET, José. **A Rebelião das Massas**. Campinas: Vide Editorial, 2016. 366 páginas.

_____. **O Homem e os Outros**. Campinas: Vide Editorial, 2017. 334 páginas.

_____. A origem desportiva do Estado. **Desporto e Sociedade**, Cidade do Porto, n. 38. 1989. Disponível em: <http://cev.org.br/arquivo/biblioteca/4025900.pdf>.

PETERSON, Jordan. **Mapas do Significado: A Arquitetura da Crença**. São Paulo: É Realizações, 2018. 696 páginas.

PRZYBYLSKI, Andrew K; DECI, Edward L.; RIGBY, C. Scott; RYAN, Richard M. Ryan. Competence-Impeding Electronic Games and Players' Aggressive Feelings, Thoughts, and Behaviors. Disponível em: <http://psycnet.apa.org/psycinfo/2013-45445-001/>. Acessado em 27 de maio de 2016.

RHONHEIMER, Martin. **Ley Natural y Razón Práctica: Una Visión Tomista de la Autonomia Moral**. Espanha: EUNSA, 2006. 786 páginas.

RÜDIGER, Francisco. Martin Heidegger e a questão da técnica: Prospectos acerca do homem do futuro. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.

ROUSE III, Richard. **Game Design: Theory & Practice Second Edition**. EUA: Wordware Publishing Inc, 2005. 706 páginas.

SCHUT, Kevin. Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture*. Disponível em <http://gac.sagepub.com/cgi/content/refs/2/3/213>. Acessado em 30 de março de 2016.

SMITH, Wolfgang. **O Enigma Quântico: Desvendando a chave oculta**. Campinas: VIDE Editorial, 2019. 334 páginas.

BRAUNER, Gustavo; CALDELA, Leonel; CASSARO Marcelo; SALADINO Rogério, SVALDI Guilherme; TREVISAN J. M. **Tormenta RPG: Módulo Básico**. Porto Alegre: Jambô, 2017. 320 páginas.

WILLIAMS, J. Patrick; SMITH, Jonas Heide (org.). **The Players' Realm Studies on the Culture of Video Games and Gaming**. Carolina do Norte: McFarland & Company, Inc., 2007. 312 páginas.

ZIMMERMAN, Eric; SALEN, Katie. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2003. 688 páginas.

8 LUDOGRAFIA

AGE of Wonders. Série. Triumph Studios, 1999 – 2015.

A Lenda do Herói. Dumativa Creative Studio. 2016. Formato Digital. Microsoft Windows.

BATTLEFIELD. Série. EA Digital Illusions CE. 2002 – 2016.

BLOODBORNE. From Software. 2015. Playstation 4.

BROTHERS: A Tale of Two Sons. Starbreeze Studios, 2013. Formato Digital. Formato Digital, Android, iOS, Windows Phone, Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.

CALL of Duty. Série. Infinity Ward, Treyarch e Sledgehammer Games. Microsoft Windows, OS X, Nintendo DS, Nintendo GameCube, Nokia N-Gage, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable, PlayStation Vita, Wii, Wii U, Xbox, Xbox 360, Xbox One, iOS, Android, BlackBerry. 2003 – 2018.

CHRONO Trigger. Square, 1995. Cartucho. Super Nintendo.

CIVILIZATION. Série. Firaxis Games. 1991 – 2014.

DARK Souls. Série. From Software, 2011 – 2015.

DER Langrisser. Masaya Games, 1994. Cartucho. Super Nintendo.

DEUS Ex. Série. Eidos Montreal. Android, iOS, OS X, Microsoft Windows, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, Xbox, Xbox 360, Xbox One. 2000 – 2016.

DIABLO III. Blizzard Entertainment. Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, Mac OS Classic. 2012.

DIVINITY: Original Sin. Larian Studios. 2014. Formato Digital. Microsoft Windows, Linux, Mac OS, Steam OS, Playstation 4, Xbox ONE.

DIVINITY: Original Sin - Enhanced Edition. Larian Studios. 2015. Formato Digital. Microsoft Windows, Linux, Mac OS, Steam OS, Playstation 4, Xbox ONE.

DRAGON Age. Série. Bioware. 2009 – 2014.

DUNGEON Siege, série. Gas Powered Games. 2002 – 2011.

DUNGEONS and Dragons. Wizards of the Coast. 1974. Jogo de Tabuleiro.

DUST, An Elysian Tail. Humble Hearts, 2012. Microsoft Windows, Linux, Mac OS, Xbox 360.

GOD of War. Série. SCE Santa Monica Studio, 2005 – 2015.

HALF-life. Valve. Windows, OS X, Linux, Xbox, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, Shield Portable. 1998.

METAL Gear Survive. Konami. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. 2018.

MUNCHKIN. Steve Jackson Games. Jogo de tabuleiro. 2001.

TALES of Phantasia. Namco. SNES, PS, GBA e PSP. 1995.

TETRIS. Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov. Computador. 1984.

THE Order: 1886. Ready at Dawn. Playstation 4. 2015.

TITANFALL. Série. Respawn Entertainment. Android, iOS, Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One. 2014 – 2016.

TO the Moon. Freebird Games. Formato digital. Microsoft Windows, Linux, Mac OS. 2011.

TOMB Raider. Série. Core Design e Crystal Dynamics. Android, Dreamcast, Game Boy Advance, iOS, Mac OS X, MS-DOS, Microsoft Windows, Linux, Telefone móvel, N-Gage 2.0, GameCube, Nintendo DS, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Network, PlayStation Portable, Sega Saturn, Wii, Windows Phone, Xbox, Xbox 360, Xbox One. 1996 – 2018.

RESIDENT Evil 6. Capcom, 2012. Formato Digital. Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.

STARCRAFT II Legacy of the Void. Blizzard Entertainment. Formato Digital. Microsoft Windows.

SEPTEMBER 12th. Newsgaming.com, 2003. Formato Digital. Webgame.

SUPER Mario. Série. Nintendo, 1985 – 2016.

UNTIL Dawn. Supermassive Games, 2011. Formato Digital. Playstation 4.

VALIANT Hearts: The Great War. Ubisoft, 2014. Formato Digital. Android, iOS, Windows Phone, Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.

X-COM: Enemy Unknown. Firaxis Games, 2012. Formato Digital. Windows, PlayStation 3, Xbox 360, OS X , iOS, Android, Linux, PlayStation Vita.

WARHAMMER 40,000: Space Marine. Relic Entertainment, 2011. Formato Digital. Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360.

WITCHER 3. CD Project RED, 2015. Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox ONE.

WOLFENSTEIN. Série. Muse Software, id Software, Gray Matter Interactive, Splash Damage, Raven Software, MachineGames. 3DO Interactive Multiplayer, Acorn Archimedes, Amiga 1200, AmigaOS 4, Apple II, Atari Jaguar, Mac OS Classic, Commodore 64, Game Boy Advance, iOS, Microsoft Windows, MS-DOS, NEC PC-9801, Nintendo Switch, OS X, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, Super Nintendo Entertainment System, Windows Mobile, Xbox, Xbox 360, Xbox One. 1981 – 2017.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br