

MARIÁ DE SÁ FRIZZERA SCÁRDUA

**“COMO VER O MUNDO DO OUTRO LADO. LONGE, MAS REAL.”**

UMA ANÁLISE DE “DRAGON AGE: ORIGINS” E “DRAGON AGE II” SOB O PRISMA  
DA QUEER TEMPORALITY

PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

BELO HORIZONTE  
2019

MARIÁ DE SÁ FRIZZERA SCÁRDUA

**“COMO VER O MUNDO DO OUTRO LADO. LONGE, MAS REAL.”<sup>1</sup>:**  
uma análise de “Dragon Age: Origins” e “Dragon Age II” sob o prisma da Queer  
Temporality

Dissertação de Mestrado apresentada ao  
Programa de Pós-Graduação em Artes da  
Escola de Belas Artes da UFMG, sob a  
orientação da  
Linha de Pesquisa: Poéticas Tecnológicas  
Orientador: Prof. Dr. Marília Lyra Bergamo

Belo Horizonte  
Escola de Belas Artes  
2019

---

<sup>1</sup> **Dragon Age: Inquisition**: Jogo digital. BioWare, Electronic Arts (Distribuidora), 2014. Disponível em: <https://www.origin.com/bra/en-us/store/dragon-age/dragon-age-inquisition>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Ficha catalográfica**  
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

Scárdua, Mariá de Sá Frizzera , 1989-

“Como ver o mundo do outro lado. Longe mas real.” [manuscrito] :  
uma análise de “Dragon Age: origins” e “Dragon Age II” sobre o  
prisma da queer temporality / Mariá de Sá Frizzera Scárdua. – 2019  
165 f., : il.

Orientadora: Marília Lyra Bergamo.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,  
Escola de Belas Artes.

1. Dragon Age (Jogo eletrônico) – Teses. 2. Jogos eletrônicos –  
Teses. 3. Teoria queer – Teses. 4. Arte digital – Teses. I. Machado,  
Marina Marcondes, II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola  
de Belas Artes. III. Título.

CDD 794



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES



## FOLHA DE APROVAÇÃO


**“COMO VER O MUNDO DO OUTRO LADO. LONGE MAS REAL.” -  
UMA ANÁLISE DE “DRAGON AGE: ORIGINS” E “DRAGON AGE II”  
SOB O PRISMA DA QUEER TEMPORALITY**

**MARIÁ DE SÁ FRIZZERA SCÁRDUA**

Dissertação submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em ARTES, como requisito para obtenção do grau de Mestre em ARTES, área de concentração ARTES, linha de pesquisa Poéticas Tecnológicas.

Aprovada em 18 de fevereiro de 2019, pela banca constituída pelos membros:

  
Prof(a). Marília Lyra Bergamo - Orientador  
UFMG

  
Prof(a). Carlos Henrique Rezende Falci  
UFMG

  
Prof(a). Lynn Rosalina Gama Alves  
UFBA

Belo Horizonte, 18 de fevereiro de 2019.

## AGRADECIMENTOS

Esta dissertação foi, acima de tudo, um trabalho de amor. Eu queria falar sobre temas que despertassem o mesmo ânimo e paixão que eu sentia quando jogo e faço jogos. E como jogar e construir jogos, foi uma experiência permeada de obstáculos, dúvidas, e momentos de glória a cada fase terminada. Às vezes foi divertido, às vezes não, e questionamentos sobre o caminho persistem, mas o importante foi a jornada.

Agradeço à minha família, em especial meu pai, mãe e irmão, pelo apoio desde o início até o fim. Agradeço também aos meus amigos, por seu apoio, memes e piadas nas horas boas e ruins.

Obrigada à minha orientadora, Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Marília Lyra Bergamo, por me acompanhar nessa aventura e acreditar neste projeto, me guiando por caminhos que eu ainda não conhecia. Este projeto não teria sido tão bom de trabalhar. Obrigada também a todos os professores que cruzaram meu caminho durante esses dois anos, com conselhos, correções, broncas ou mesmo apenas uma palavra amiga.

Agradeço à UFMG, ao colegiado de Artes, à secretaria de pós-graduação, e a todos os funcionários que tornam o estudo possível na instituição. Obrigada também à FAPEMIG/PAPG pela concessão da bolsa de auxílio financeiro que foi fundamental para que eu me sustentasse durante os dois anos de mestrado.

Por fim, gostaria de agradecer especialmente à Luísa Santos, pelas correções e observações importantes, e à Alma Preciado, por ter me indicado a análise de *Dragon Age II* em comparação à *Dragon Age: Origins* - esse trabalho não começou de fato antes desse *insight*.

E a Deus.

A todos os que tomam as ruas laterais, os que suportam incredulidade e agressões, os que escolheram elfos magos, os que andam em outros tempos: mesmo neste mundo *mainstream*, vocês existem.

*“There's power in stories, though. That's all history is: the best tales. The ones that last. Might as well be mine.”*

*(Varric Tethras, Dragon Age II)*

## RESUMO

A história dos *videogames* começa há sessenta anos, levando a tradição humana imemorial de brincar e jogar nas incipientes plataformas digitais. Nos anos 2010, a indústria de jogos eletrônicos é uma das maiores na área do entretenimento, gerando bilhões de dólares em seus vários setores, e em especial no dos jogos Triple A. Durante a curta, mas veloz, história dos *games*, esses títulos de grande porte adquiriram *status* e posicionamentos que criaram convenções dentro das interpretações estética e poética da mídia como um todo. No entanto, esses pontos de vista ligados ao Triple A são tão pervasivos quanto limitadores. Esta dissertação convida à análise desses jogos de grande porte e público através da *queer temporality* de J. Halberstam, uma perspectiva que celebra a apreciação e criação de espaços e tempos fora das normas tradicionais de ver. Para tanto, toma os dois primeiros jogos da franquia *Dragon Age* - *Dragon Age: Origins* e *Dragon Age II* - e apresenta uma análise detalhada dos mesmos sob a *queer temporality* como a base fundamental para uma profunda compreensão do universo desses jogos e experiências de *gameplay* mais amplas e conscientes.

**Palavras-chave:** *queer temporality*, jogos eletrônicos, *Dragon Age*, Triple A

## ABSTRACT

The history of video games starts 60 years ago, taking the immemorial human tradition of playing in the incipient digital platforms. In the 2010's, the video game industry is one of the largest in the entertainment field, generating billions of dollars in its various sectors, and especially in its Triple A games. During the short, but fast-paced history of video games, those big budget titles acquired positions and status which created conventions within the aesthetic and poetic interpretations of the media as a whole. This dissertation provides an invitation to analyze those games through J. Halberstam's queer temporality, a perspective that celebrates the appreciation and creation of spaces and times outside of the traditional ways of understanding. To that end, it presents a detailed analysis of the first two games of the *Dragon Age* franchise - *Dragon Age: Origins* and *Dragon Age II* - under queer temporality as fundamental for the deepest understanding of these games' universe and wider and more conscious gameplay experiences.

**Keywords:** queer temporality, video games, Dragon Age, Triple A

## SUMÁRIO

<b>AGRADECIMENTOS</b>	<b>5</b>
<b>RESUMO</b>	<b>8</b>
<b>SUMÁRIO</b>	<b>10</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>12</b>
<b>LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS</b>	<b>14</b>
<b>Apresentação</b>	<b>15</b>
<b>1. Introdução</b>	<b>17</b>
<b>2. Sobre a cultura dos videogames</b>	<b>21</b>
2.1 O que é jogo e o que é videogame	21
2.1.1 O jogo e o jogar	21
2.1.2 O jogo como narrativa e mecânica	24
2.1.3 O jogo como sistema	27
2.1.4 O início dos videogames	33
2.1.5 Genealogia Simplificada dos Videogames	36
2.2 Discussões do videogame como cultura	38
2.2.1 O videogame como artefato	39
2.2.2 Jogos Triple A vs Jogos Indie	41
2.2.3 Cultura gamer vs Cultura dos Videogames	42
<b>3. O conceito de Queer Temporality e suas implicações em videogames</b>	<b>47</b>
3.1 Um modo “diferente” de ver: Queer Temporality	47
3.2. Queer temporality nos videogames	51
3.2. Metodologia	60
3.2.1. Enquadramento de tempo e espaço:	61
3.2.2. Relacionamento com o mundo:	61
3.2.3. Relacionamentos com companheiros de equipe:	61
3.2.4. Endgame (Fim de jogo):	62
<b>4. Análises de Dragon Age: Origins e Dragon Age II sob a Queer Temporality</b>	<b>63</b>
4.1 Um pequeno histórico	63
4.2 Dragon Age: Origins (DA:O)	65
4.2.1. História e início	66
4.2.1.1. Magos e a Chantria	67
4.2.1.2. Elfos	69
	10

4.2.2. Missão e Personagens	71
4.2.3 Queer Temporality em Dragon Age: Origins	75
4.2.3.1. Enquadramento de tempo e espaço em DA:O: histórias de origem	75
4.2.3.2. Enquadramento de tempo e espaço em DA:O: Ferelden	78
4.2.3.3. Relacionamento com o mundo em DA:O	82
4.2.3.4. Relacionamentos com companheiros de equipe em DA:O	87
4.2.3.5. Relacionamentos com companheiros de equipe em DA:O: Romance	95
4.2.3.6. DA:O - Endgame	99
4.3 Dragon Age II (DA2)	105
4.3.1. História e personagens	106
4.3.2 Queer Temporality em Dragon Age II	110
4.3.2.1. Enquadramento de tempo e espaço em DA2	110
4.3.2.2. Enquadramento de tempo e espaço em DA2: Kirkwall, a cidade-personagem	112
4.3.2.3. Relacionamento com o mundo em DA2	117
4.3.2.4. Relacionamentos com companheiros de equipe em DA2	120
4.3.2.5. Relacionamentos com companheiros de equipe em DA2: Família	125
4.3.2.6. Relacionamentos com companheiros de equipe em DA2: Romance	128
4.3.2.7. DA2 - Endgame	131
4.4 Uma comparação entre ambos	137
<b>5. Conclusão</b>	<b>143</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>147</b>
<b>GLOSSÁRIO</b>	<b>161</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1 - Estrutura do MDA</b>	<b>29</b>
<b>Figura 2 - Árvore genealógica dos videogames</b>	<b>35</b>
<b>Figura 3 - “Quando temos um ao outro temos tudo.”</b>	<b>45</b>
<b>Figura 4 - Ao resetar <i>Undertale</i> (...)</b>	<b>50</b>
<b>Figura 5 - Em <i>OFF</i>, o Batedor (...)</b>	<b>51</b>
<b>Figura 6 - Em <i>Stardew Valley</i>, o relógio (...)</b>	<b>53</b>
<b>Figura 7 - <i>Hello? Hell...o?</i> se passa (...)</b>	<b>54</b>
<b>Figura 8 - <i>Silent Hill 4: The Room</i> também (...)</b>	<b>54</b>
<b>Figura 9 - <i>Shadow of the Colossus</i> hoje é (...)</b>	<b>57</b>
<b>Figura 10 - Em <i>Dark Souls</i> (2011), os feitiços (...)</b>	<b>58</b>
<b>Figura 11 - Arte conceitual da Chantria (<i>Dragon Age II</i>)</b>	<b>66</b>
<b>Figura 12 - Ruínas élficas vistas durante gameplay (...)</b>	<b>68</b>
<b>Figura 13 - Tela de seleção de equipe (...)</b>	<b>72</b>
<b>Figura 14 - Mapa de navegação do jogador em Ferelden (...)</b>	<b>77</b>
<b>Figura 15 - Visão tática (<i>Dragon Age: Origins</i>)</b>	<b>78</b>
<b>Figura 16 - Visão de 3ª pessoa (<i>Dragon Age: Origins</i>)</b>	<b>79</b>
<b>Figura 17 - Conversa com Bevin</b>	<b>82</b>
<b>Figura 18 - A barra de aprovação em <i>Dragon Age: Origins</i></b>	<b>86</b>
<b>Figura 19 - As opiniões possíveis de acordo com o valor numérico de aprovação (...)</b>	<b>86</b>
<b>Figura 20 - O lema e o destino dos Guardiões Cinzentos</b>	<b>100</b>
<b>Figura 21 - Tela de seleção de equipe (...)</b>	<b>107</b>
<b>Figura 22 - “Você ainda ouve as histórias, claro. (...)”</b>	<b>109</b>
<b>Figura 23 - Arte conceitual da chegada a Kirkwall (<i>Dragon Age II</i>)</b>	<b>111</b>
<b>Figura 24 - Mapa de navegação do jogador em Kirkwall</b>	<b>113</b>
<b>Figura 25 - A barra de aprovação em <i>Dragon Age II</i></b>	<b>119</b>
<b>Figura 26 - A árvore de Especialização (...)</b>	<b>119</b>
<b>Figura 27 - A morte de Leandra</b>	<b>125</b>

<b>Figura 28 - <i>Cutscene</i> de apresentação de Isabela</b>	<b>127</b>
<b>Figura 29 - A destruição da Chantria</b>	<b>130</b>
<b>Figura 30 - Quadrinho caricaturando (...)</b>	<b>134</b>

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

<b>DA:I</b>	<i>Dragon Age: Inquisition</i>
<b>DA:O</b>	<i>Dragon Age: Origins</i>
<b>DA2</b>	<i>Dragon Age II</i>
<b>DA</b>	<i>Dragon Age</i>
<b>E3</b>	<i>Electronic Entertainment Expo</i>
<b>eSports</b>	<i>Electronic Sports</i>
<b>ESRB</b>	<i>Entertainment Software Rating Board</i>
<b>FPS</b>	<i>First Person Shooter</i>
<b>HCI</b>	<i>Human-Computer Interaction</i>
<b>IA</b>	Inteligência Artificial
<b>KotOR</b>	<i>Knights of the Old Republic</i>
<b>LGBT+</b>	(Ver próximo item)
<b>LGBTQ</b>	Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, e Queer
<b>MDA</b>	<i>Mechanics, Dynamics, Aesthetics</i>
<b>ME</b>	<i>Mass Effect</i>
<b>MIT</b>	Instituto de Tecnologia de Massachussets.
<b>MMO</b>	<i>Massive Multiplayer Online</i>
<b>NPC</b>	<i>Non-player character</i>
<b>RPG</b>	<i>Role-Playing Game</i>

**Observação:** Definições mais detalhadas dos itens acima podem ser encontradas no Glossário.

## Apresentação

*“Suddenly I see this is what I want to be.  
Suddenly I see; why the hell it means so much to me?”*  
- KT Tunstall, “Suddenly I see”<sup>2</sup>

Eu sempre fui uma pessoa pacata. Quando criança e adolescente, eu era obediente, raramente reclamava ou me opunha aos adultos, e aceitava o que meus pais decidiam como o melhor como fato. Nunca causei problemas a ninguém, exceto, claro, a mim mesma - eu era poço de rebeldia reprimida que pingava em pequenos atos como me recusar a comer qualquer coisa exceto exatamente um tipo de comida, e silenciosamente desobedecer a regras absurdas.

Uma das regras era a proibição de jogos de computador que não fossem educativos e/ou interessantes, e o banimento de todos os consoles. Minha mãe achava que isso não era construtivo para crianças, e pela maior parte da minha infância eu não me importei: eu gostava de jogar títulos da *Turma da Mônica* e do *Ciência Hoje Das Crianças* no computador, e às vezes visitava colegas que tinham *Super Nintendo* e me deixavam jogar *Super Mario World*. Mas quando comecei a ficar mais velha, a insistência para jogar coisas mais divertidas e ter um console de videogame aumentou. Não foram poucas as brigas, negociações, e partidas às escondidas; eu realmente adorava jogar e adorava o universo dos *games*.

Foi aos dezenove anos, no quarto período da faculdade de Desenho Industrial (hoje Design) da Universidade do Estado da Bahia e já dona de vários alguns comprados com meu próprio dinheiro, que comecei a trabalhar com o desenvolvimento de jogos como artista 2D e animadora. Foi uma experiência que mudou completamente o foco da minha carreira: a desconfiança que eu tinha de que videogames eram mais do que alienação se confirmou em um turbilhão de conhecimento de novos jogos, novas técnicas, novas teorias. Eu entendi que jogos tinham um potencial transformador, que era possível desenvolver projetos poderosos dentro desse universo e que isso precisava ser explorado.

No momento que escrevo estas palavras tenho dez anos de experiência trabalhando com

---

<sup>2</sup>“De repente vejo que é isso o que quero ser/De repente vejo; por que isso é tão importante pra mim?.”  
TUNSTALL, KT. **Suddenly I see**. Reino Unido: Relentless Records, 2005. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=Wh2AEwOtFHA>>. Acesso em 10 Mar. 2019.

o desenvolvimento de jogos no Brasil. Já participei de grupos de pesquisa para jogos educativos, empresas voltadas para o entretenimento exclusivamente, serviços de consultoria e de freelance, e até fui co-fundadora de um pequeno estúdio (do qual saí há algum tempo). Fiz amigos dentro desse mundo, e amigos por causa desse mundo. Mesmo quando estou trabalhando em projetos de outros tipos - quadrinhos, ilustrações, contos - a influência dos games está presente. E tenho mais consoles e jogos também, claro.

É difícil expressar minha paixão por games sem soar piegas, ou obcecada. Ainda sou uma pessoa tranquila - mas também sou apaixonada. Acredito em um futuro brilhante para os games, e para pessoas que trabalham e consomem games, e acredito que é possível tornar o mundo mais rico através dos mesmos e dos diferentes olhares, realidades, e desafios que os seres humanos enfrentam. Acredito em lutar por justiça e igualdade através dos meios que se tem. E com esta dissertação, dentro da academia, encontrei um novo.

*Rio de Janeiro, Março de 2019*

## 1. Introdução

*“Your stories aren't real. But then people read them and they are!”*

- Cole, *Dragon Age: Inquisition*<sup>3</sup>

*“Já faz um ano que você se mudou para essa cidade. Ela é pequena e tranquila, longe da agitação e do sufoco da cidade grande. Na fazenda, cuidando dos seus animais - todos para criação, não abate -, cuidando da plantação, e colhendo frutas silvestres, você se sente em paz. As pessoas do vilarejo também são pacatas, com a simpatia e a desconfiança típicos de quem recebe um estrangeiro no paraíso. Com o tempo, você ganha mais intimidade com eles. Você participa dos eventos locais, faz favores, e leva produtos e comidas deliciosos para cair em suas boas graças. Em troca, eles se tornam mais abertos e você se sente mais à vontade em sua nova vida.*

*Essa familiaridade terminou se estendendo à professora da cidade, Penny, de sorriso tímido e cabelos ruivos. Todos os dias você a vê levando as crianças do povoado à biblioteca para suas aulas, e a cumprimenta - às vezes dando-lhe papoulas de presente, que ela adora. Você não comenta a respeito do trailer com quintal malcuidado onde ela mora com sua mãe, Pam, nem do fato de que Pam se encontra noite após noite no bar local. A verdade é que você tem muito o que fazer e a doçura e inteligência de Penny afastam qualquer análise.*

*Certa noite, porém, você vai visitá-la no trailer e o encontra muito bagunçado. Confiante na sua amizade, ela pede que você a ajude a arrumá-lo, e juntos vocês o deixam perfeitamente limpo. Porém Pam chega em casa do bar, visivelmente embriagada, e uma briga explode entre mãe e filha diante de você. A caminho de casa depois da comoção, você entende o comportamento quieto e modesto da jovem, sua lealdade à um lar abusivo e caindo aos pedaços, e a depressão galopante de sua mãe.*

*No dia seguinte, você recebe uma carta. Penny pede desculpas pelo ocorrido e pede por favor que você esqueça tudo o que aconteceu”.*

---

A história apresentada é familiar: Conhecer uma pessoa amável, apenas para descobrir que sob a fachada existe uma situação de pobreza, abuso ou doença. Às vezes a situação é exposta de forma embaraçosa para todos os envolvidos, afetando a forma como a pessoa é vista ou vice-versa. Quem está de fora não pode deixar de refletir, mesmo que por apenas um instante, na realidade daquele amigo e sua posição na vida dele ao descobrir essa realidade.<sup>4</sup>

Quando olhamos para alguém a partir de outro ângulo da realidade, vemos as feridas

---

<sup>3</sup> “Suas histórias não são reais. Mas então as pessoas lêem e elas são!” **Dragon Age: Inquisition** (2014)

<sup>4</sup> “Ei, olhe aqui. Não aí. Aqui, a ferida. É o que me faz seguir adiante.” Diz o ursinho de pelúcia rasgado, antes um soldado em uma guerra sem heróis eras atrás. **Legend of Mana**: Jogo digital. Square, Square Electronic Arts (Distribuidora), 1999. Disponível em: <[https://store.playstation.com/en-us/product/UP9000-NPUJ01013\\_00-0000000000000001](https://store.playstation.com/en-us/product/UP9000-NPUJ01013_00-0000000000000001)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

que os fazem seguir adiante, e isso nos tira do centro do universo por ao menos um segundo. O que somos já não é tão relevante; o que é o outro, e em que órbita nos encontramos em relação a ele, é que se torna o foco. Enquanto orbitamos em torno de tantas pessoas, girando e gerando empurrões espetaculares e completamente imprevisíveis em outros corpos, tentamos registrar o que essa dança significa. Procuramos navegar entre situações, encontros, consequências e coincidências para tentar entender o que nos aproxima, afasta, e conecta a outros seres humanos. A história da humanidade é o registro de como nos relacionamos uns com os outros e com nosso mundo, desde o conflito entre Cronos e Zeus a *prints* de mensagens instantâneas embaraçosas no celular.

Pessoas possuem diferentes realidades, e apreciá-las implica sair de uma zona de conforto bem delimitada por nossos próprios gostos, costumes e histórias, e interagir com outros seres humanos que também possuem as suas próprias. Nossas reações vêm de nossas próprias experiências, portanto, adquirir a empatia para lidar com os outros pode ser uma tarefa de uma vida inteira. Jim Morrison<sup>5</sup> pode ter resumido o problema em seu verso “Pessoas são estranhas quando você é um estranho”. O que nos causa o receio inicial de aceitar que outros tem seu próprio mundo se dissipa quando uma maior intimidade é alcançada. Orbitar mais perto significa lidar com mais diferenças, e por contradição elas se tornam muito mais familiares.

Nessa dança entre pessoas e suas trajetórias, caminhos e histórias, podemos nos perder e nos encontrar em verdadeiros tempos e espaços diferentes. A perspectiva que nos é imposta de forma majoritária pela sociedade se desfaz quanto mais descobrimos pessoas que não encaixam nas mesmas. A “tia solteirona” pode ser a “acadêmica descolada que viaja o mundo inteiro”, dependendo das lentes que usamos, nos lugares onde frequentamos. Não raro, a realidade humana é apenas uma questão de onde e quando essas pessoas se encontram, e quais ruas tomam dentro da sociedade humana, se são as avenidas principais ou os caminhos laterais. Certas identidades e realidades são apagadas em certos contextos e precisam existir fora da vista da maior parte do mundo para sobreviver, e certos modos de vida são vistos como “exóticos”, mas indesejáveis. Entretanto, são raras as vezes em que se questiona o

---

<sup>5</sup> James "Jim" Douglas Morrison foi um cantor, compositor e poeta norte-americano, mais conhecido como o vocalista da banda de rock The Doors.

*porque* - e muito menos, em que se tenta ver o mundo através dessas ruas laterais.

Se o cinema, literatura, teatro, quadrinhos e outras formas de arte se prestaram a questionar isso, os videogames não são exceção. Apesar de ser uma mídia jovem, em seus 60 anos de existência os jogos eletrônicos já demonstraram um potencial completamente novo para a exploração artística e comercial. E como em todas as mídias, também teve uma evolução que definiu linhas principais para o consumo e determinadas regras para se encaixar no gosto da maior parte do público consumidor: a ideia de “matar-pilhar-explorar” em jogos cada vez mais graficamente avançados, com histórias épicas e muita ação, é a que permeia o imaginário popular quando se fala de videogames. Isso não calou as vozes laterais, que partiram para construir seus próprios games; porém elas não desapareceram dos títulos maiores e mais orientados para o mercado - só não são igualmente apreciadas.

Observando um nicho de mercado, a empresa BioWare decidiu experimentar entre o épico “de massa” com toques de perspectivas não-convencionais. Ela lançou o jogo *Mass Effect* (2007) e *Dragon Age: Origins* (2008) após o imenso sucesso do seu título anterior, *Star Wars: Knights of the Old Republic* (2003). BioWare cria jogos no estilo RPG, e observando como o público elogiava a história e os personagens em *KotOR*, decidiu criar novas franquias onde a habilidade de formar laços com outros personagens e procurar entender a lógica de suas motivações e do universo a seu redor seria tão importante quanto salvar o mundo. *Mass Effect* e *Dragon Age: Origins*, apesar de serem de gêneros diferentes e com histórias e personagens muito característicos, tem três pontos em comum: são jogos de RPG, cujo objetivo é salvar o mundo, e a interação com os outros personagens - especialmente as suas *companions* - é extremamente rica, ainda que não seja estritamente necessária para realizar o objetivo final.

Os dois jogos criaram ondas de choque no mundo dos games. Eram jogos com árvores de diálogos imensas, personagens instigantes e com personalidade, e muitas alternativas de cursos de ação. Além disso, a atenção aos detalhes das interações com os NPCs e *companions*, com diálogos e reações verossímeis, romances profundos, e inclusive cenas de sexo, eram coisas nunca antes vistas em grande escala. O sucesso tremendo dos dois jogos rendeu trilologias para cada um, e ainda que os enredos se desenvolvessem em cada uma delas e que vários títulos menores já haviam experimentado com esse formato, elas se tornaram a

porta de entrada para muitos jogadores que gostariam da chance de ver algo menos “uniforme” na forma de desenvolver personagens e pontos de vista em jogos de grande orçamento.

Antes e depois dos títulos da BioWare, muito jogos experimentaram com a abordagem do mundo no game não para conseguir algo, mas para *explorar* as possibilidades do que outras pessoas e situações podem trazer em um ambiente limitado. A maioria desses jogos não veio das grandes empresas, ainda focadas em uma lógica de combate e violência, e sim de estúdios independentes que desejavam contar histórias mais íntimas e pessoais. No entanto, os grandes estúdios estão compreendendo mais e mais a importância da *conexão*. Humanos criam laços com qualquer coisa que pareça ter sentimentos e reações conscientes - animais, plantas, robôs, bichos de pelúcia. E, também, personagens fictícios de cinema, TV, livros, games. E nos games podemos nos comunicar com esses personagens, conhecê-los e impressioná-los.

Chegando a 2018, dez anos depois do lançamento de *DA:O*, o que foi que a indústria Triple A aprendeu no sentido de desenvolvimento de relacionamentos entre personagens? Como os sistemas de jogos, as mecânicas, e os roteiros se aprimoraram para criar uma experiência narrativa de jogo em que nos sintamos de fato conectados com o universo diante de nós através do que nos é apresentado? Nesta dissertação, vamos explorar esses tópicos com o objetivo de descrever como esse conceito, a *queer temporality*, pode ser aplicada nos jogos da indústria Triple A, realizando uma análise de seus padrões.

Este texto está dividido em quatro seções. A primeira estabelece o conceito de videogame que será utilizado, ademais de explorar sua história, genealogia, e implicações como artefato cultural. A segunda analisa o conceito da *queer temporality* e suas implicações em videogames, focalizando nas tentativas anteriores da indústria em ilustrar narrativas não-convencionais dentro dessa mídia. A terceira parte é a análise propriamente dita de dois títulos Triple A da mesma franquia, com diferentes abordagens nesse sentido, e uma comparação entre ambos. E, por fim, a conclusão dessa mesma análise e o que isso pode significar para futuros estudos e desenvolvimento de games a partir da *queer temporality*.

## 2. Sobre a cultura dos videogames

*“You know, the world could use more heroes.”*

- Tracer, *Overwatch*<sup>6</sup>

### 2.1 O que é jogo e o que é videogame

Nesta seção serão definidos os conceitos de jogo, jogar, e videogame utilizados durante esta dissertação. Aqui, se estabelecem as relações entre jogos como sistemas e como os jogos eletrônicos se inserem no dia-a-dia desde uma perspectiva histórica e cultural, especialmente à luz de polêmicas relacionadas a certos títulos e certos fenômenos sociais.

#### 2.1.1 O jogo e o jogar

*“Por que estamos fazendo isso? Qual o sentido deste treino?”*

*“Treino? Isto é só diversão!”*

- Kovu e Kiara, *O Rei Leão II*<sup>7</sup>

Johann Huizinga (1968) destacou em seu livro a importância do brincar e do jogar para o ser humano, e defende a tese de que o jogo e a brincadeira são a base da civilização humana. De fato, Huizinga considera que o brincar existe antes mesmo da cultura: animais brincam entre si e estabelecem regras rudimentares para que a atividade não se torne violenta. Ele conclui que o jogo não é apenas um impulso biológico ou psicológico, e sim uma ação significativa que transcende as necessidades da vida. A partir disso, Huizinga define o jogo como:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana" (p. 28)

---

<sup>6</sup> “Sabe, o mundo precisa de mais heróis.” **Overwatch Cinematic Trailer**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FqnKB22pOC0>>. Acesso em: 29 Jul. 2018

<sup>7</sup> **Rei Leão II, O - O Reino de Simba**. Direção: Darrell Rooney, Rob LaDuca. Produção: Jeannine Roussel. Burbank (EUA): Walt Disney Pictures, 1998. 81 min., son. color.

Caillois, no entanto, discorda dessa definição. Apesar de reconhecer que ela engloba certos tipos de jogos e brincadeiras, ele afirma que o jogo não sempre se limita apenas a um fim em si mesmo. Jogos de azar, por exemplo, implicam em aposta e transferência de bens reais. No entanto, ele observa que durante o jogo não há nenhuma criação de riqueza: “O jogo é ocasião de gasto total: de tempo, de energia, de engenho, de destreza, e muitas vezes de dinheiro (...).” Ele também desafia a afirmação de Huizinga de que o jogo sempre é fictício mas regulamentado, defendendo que jogos onde há regras atuantes não são fictícios - eles possuem objetivos e são jogados à vera. Por outro lado, jogos onde de fato há a invenção de uma ficção (casinha, carrinhos, teatro, etc) não possuem regras (p. 28 e 29). Dessa forma, o jogo não pode ser definido de uma forma geral por essas características. (CALLOIS, 1958)

A partir de sua análise, Caillois sugere uma taxonomia para tipos de jogos (CALLOIS, 1958). Em um eixo, haveria uma distinção entre duas grandes categorias de jogo: *paidea*, que seriam o equivalente a brincadeira, e *ludus*, que seriam jogos. A maior diferença entre essas duas classificações no trabalho de Caillois são a complexidade das regras da interação em questão: *ludus* implica uma regulamentação severa, enquanto *paidea* significa ter poucas ou nenhuma. (p. 47 a 49). Em outro eixo haveria uma separação em categorias possíveis dentro de *ludus* ou *paidea*, definidas por seus meios e não por seus objetivos: Competição (*agôn*), onde o jogo é formatado para medir habilidades dos jogadores; Azar (*alea*), jogos onde a sorte é um fator determinante; Fantasia (*mimicry*), em que adotar uma identidade diferente é parte do jogo; e Vertigem (*Ilinx*), em que movimentar-se e perder-se através de sensações físicas de tontura é parte da experiência.

Frasca (2001), no entanto, propõe a utilização do termo *ludus* para jogos onde existe um resultado que define vencedores e perdedores, enquanto *paidea* seriam jogos onde isso não está claro, mas que ainda assim possuem regras para sua execução. Assim é possível que jogos possuam misturas de ambas as classificações, não sendo necessário uma distinção rígida de um determinado jogo. Frasca exemplifica com a ciranda e o xadrez: enquanto a ciranda não é um *ludus* (porque não tem vencedores) e sim *paidea* (tem regras regulares: dar as mãos e girar cantando), o xadrez possui elementos *ludus* (há uma condição de vitória: derrotar o rei) e *paidea* (padrões de movimento das peças, turnos, etc). Como se percebe rapidamente, essa classificação é fluida e pode mudar no meio de uma partida de um dado jogo.

A fluidez da definição do que é jogo e de como podem ser classificados neste trabalho podem parecer vagas para os jogos de tabuleiro de brincadeiras em geral, mas se encaixam com o mundo dos videogames. As possibilidades do mundo virtual e o fato de ser tão recentes tornam classificações de gêneros ou estilos denominações efêmeras, rapidamente superadas e substituídas por outras em poucos anos.

Os irmãos Le Diberder (apud FRASCA, 2001) criaram uma definição, em 1993, baseados nos padrões da indústria de games da época: arcade, simulações e adaptações. A primeira categoria se refere a jogos que seriam exclusivos da linguagem (como os de plataforma como *Super Mario Bros*), a segunda a simulações de ações da vida real (como *SimCity*, uma simulação de urbanismo) e a terceira a adaptações de jogos analógicos para o formato digital (como *FreeCell*). Essa definição deixaria de fora jogos de RPG, por exemplo, que apesar de serem uma adaptação dos RPGs de mesa como *Dungeons&Dragons*, ainda tem diversas características únicas e exclusivas do mundo virtual. Também afastaria uma grande quantidade de jogos *multiplayer online*, cujas interações no mundo virtual não são correspondentes ao mundo físico mas tampouco podem ser consideradas exclusivas.

A dificuldade de classificação não reside apenas aí. De acordo com o que estabelecemos anteriormente, qualquer situação que nos leve a centralizar ações alheias ao mundo *offline*, voluntariamente, em busca de sentimentos de tensão e prazer, e que possuam condições de vitória ou regras regulares podem ser consideradas jogos. Dessa forma, abrir um programa como *MSPaint* do *Windows* e tentar criar figuras a partir de traços aleatórios e a utilização da lata de tinta se configurariam em um jogo *paidea* (FRASCA 2001). Com isso, ampliamos ainda mais a definição do que é o jogo, chegando ao que diz Flanagan (2009): “jogos podem ser pensados de forma mais produtiva como situações com diretrizes e procedimentos. Talvez jogos sejam em si mesmos uma tecnologia.” (p. 7)

Flanagan propõe que jogos não precisam do auxílio de dispositivos tecnológicos para ser tecnologias, porque jogos e brincadeiras possuem um foco tão específico em regras e ordem que os relacionamentos criados dentro de seu ambiente, de acordo com suas regras, espaço, tempo, e comportamentos esperados de forma artificial, podem ser vistos como tecnologias sociais.

Dessa forma, mesmo classificações fixas sobre o que é o jogo empalidecem quando

confrontadas com o enorme leque de possibilidade e pontos de vista possíveis dentro dos jogos. Eric Zimmerman e Katie Salen em seu livro *Rules of Play - Game Design Fundamentals* (2004), oferecem uma solução prática a isso procurando não prestar tanta atenção ao que define um jogo em regras fechadas. Eles se concentram na definição de Huizinga partindo do que representa o *significado* do jogar. Para Salen e Zimmerman, o elemento mais importante de qualquer jogo *é o valor de tal significado para o jogador dentro do sistema de jogo*. Em sua definição “Um *jogar significativo* ocorre quando as relações entre ações e resultados em um jogo são tanto discerníveis quanto integrados no contexto do jogo.” (p. 4)

Em outras palavras, *se o jogador puder realizar ações no jogo, perceber seus efeitos, e estes forem condizentes com as regras (paidea ou ludus), então cria-se um jogar significativo*. Flanagan reforça essa ideia indo mais além: *o ato do jogar significativo pode aplicar e alterar seus elementos constituintes (peças, regras, etc) de acordo com nosso ambiente atual e tornando-o uma ação crítica e consciente da realidade fora do jogo*. A separação clara que vemos em Huizinga se torna menos nítida quando consideramos a percepção atual do que o *sistema criado pelo jogo* pode significar para o jogador e para o que está ao seu redor.

Neste estudo será adotada a classificação de Caillois de *ludus* e *paidea* com as alterações sugeridas em Frasca, e compreendido o objetivo de um jogar significativo para o jogador dentro (durante o jogar) e fora (alterando o ambiente e adquirindo uma visão crítica) do jogo, de acordo com Zimmerman e Flanagan. Essas definições triangulam o entendimento entre o jogador, a indústria de desenvolvimento de jogos, e os estudos sobre jogos de forma adequada e esta dissertação pretende ser clara para todos esses públicos.

### 2.1.2 O jogo como narrativa e mecânica

“Press F to pay respects.”  
- *Detroit: Become Human*<sup>8</sup>

Ao mesmo tempo em que se elaboram classificações e categorias sobre jogos no que diz

---

<sup>8</sup>“Aperte F para prestar homenagem [em um funeral]”. **Detroit: Become Human**: Jogo digital. Quantical Dreams, Sony Interactive Entertainment (Distribuidora), 2018. Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/games/detroit-become-human-ps4/>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

respeito à sua natureza formal e sua definição mais básica, também se pensam teorias e lentes sob as quais analisar como os jogos são de fato executados. Isto é, de que maneira os jogos e os jogadores se relacionam e se organizam e como isso pode ser compreendido. Como o fenômeno do jogar só começou a ser seriamente estudado e analisado no século XX, com Huizinga, e poucas décadas depois os jogos eletrônicos surgiram e evoluíram rapidamente, muitas das janelas utilizadas para essa análise se baseiam em teorias de artes já estabelecidas e que não necessariamente absorvem a complexidade dos games. As abordagens mais conhecidas nesse sentido são conhecidas como Narrativismo e Ludologia.

O Narrativismo (FRASCA, 2003) identifica jogos em geral, e jogos eletrônicos em particular, como uma forma de narrativa humana ou como artefatos culturais cujo elemento narrativo é seu maior expoente. Para isso teorias narrativas como as de Todorov e Propp, estudiosos das estruturas das narrativas, são exemplos clássicos adaptados para o mundo das narrativas digitais. Murray (1998) elabora o tema de forma mais abrangente nas “narrativas digitais”, determinando Imersão, Agência e Transformação como os três grandes elementos constituintes da estética das mesmas.

De acordo com Murray, *Imersão* é a característica que nos faz crer na narrativa que nos é apresentada de forma ativa, e as mídias digitais conseguem transpor a quarta parede entre nós e a mídia de forma adequada. “Quando entramos em um mundo fictício, não apenas ‘suspendemos’ nosso senso crítico; também exercitamos um sentido criativo. Não é que suspendamos nossa descrença, nós ativamente criamos crenças. Por causa do nosso desejo de experienciar a imersão, focamos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência para reforçar em vez de questionar a realidade da experiência.” (p. 107). *Agência* é “o poder satisfatório de realizar uma ação significativa e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (p. 123). Murray toma cuidado em explicar que interação não é, necessariamente, agência, e que nem sempre nossas escolhas dão a mesma sensação de poder. Por fim, *Transformação* é o que nos permite utilizar diversas “máscaras”, identidades, papéis, e histórias, tomando parte em uma “narrativa caleidoscópica” (p. 150) que muda a cada passo e decisão que tomamos.

Já o termo “ludologia” foi criado no final da década de 1990 baseando-se na a teoria do cibertexto de Aarseth (1997). A afirmação de que o desenvolvimento do entendimento e

expressão no mundo digital era estruturalmente diferente da narrativa tradicional reforçou a ideia de que os jogos (em particular os digitais) teriam de desenvolver seu próprio vocabulário e ferramentas de análise que não estivessem atrelados às formas tradicionais de narrativa, como literatura ou cinema. Juul (2001) observa que jogos não contam histórias, mas sim traduzem histórias para dentro de suas estruturas particulares.

Juul admite que narrativas e games possuem vários pontos em comum. Ele aponta que muitos jogos possuem uma estrutura de “jornada”, com um objetivo a ser cumprido e um final, como narrativas. O problema, afirma Juul, é que narrativas são “traduzíveis” em várias mídias, enquanto boa parte dos jogos tem uma grande dificuldade em fazer essa tradução - e em ser traduzidos. Alguns títulos podem tentar, e quanto mais linear a história contada, mais fácil; mas a lógica de muitos games não pode ser reproduzida em outras mídias - em especial os sistemas que permitem que o jogador aja no jogo e ele responda de acordo, o que Juul se refere como “sistemas dinâmicos”.

(...) se recontarmos um jogo de xadrez, nossa jogatina inteira do jogo Half-Life ou um jogo multiplayer de Starcraft, os existentes e eventos serão transferidos, mas não os sistemas dinâmicos. Nosso reconto não será um jogo, e de fato muita da vasta jornada que leva completar Half-Life seria extremamente chata se recontada em detalhes.” (p. 8)

Juul também observa que o tempo e o espaço nos games é diferente do encontrado em estruturas narrativas clássicas. Ele aponta que em uma narrativa há pelo menos dois tempos identificados: o tempo da história (passado) e o tempo presente, onde ela está sendo contada no momento da leitura/visualização. Nos games, no entanto, a ação se desenrola no exato momento em que o jogador está jogando - mesmo que sejam apontados acontecimentos que ocorreram antes, depois e simultaneamente (em outro lugar), a história em si acontece durante a ação. (p. 19)

Por fim, ele aponta a falta de antropomorfização necessária em narrativas, enquanto games não possuem essa característica mandatória. Mesmo que os personagens sejam objetos inanimados ou animais, as narrativas lhes dão características humanas para que possamos conectar com elas. “É basicamente chato ver/ler ficção sem personagens antropomórficos” (p. 17). Jogos, no entanto, tem a possibilidade de ter atores abstratos porque o jogador é uma força atuante constante: “O leitor/espectador precisa (...) de um actante humano para [se]

identificar. Isso é provavelmente verdadeiro também para o jogo de computador, mas o actante está sempre presente: é o jogador.” (p. 18)

Por algum tempo esses pontos de vista foram tidos como opostos, e até rivais. Atualmente essa discussão é dada como encerrada graças à evolução dos games de hoje, à adoção de transmídia, as novas chamadas “narrativas interativas” e à evolução nos gráficos e na interatividade e imersão. Como Murray comenta em seu artigo de nome autoexplicativo *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*:

“É hora de reformular a conversa (...) jogos não são um subtipo de histórias; existem objetos que possuem qualidades tanto de jogos como de histórias. (...) Estudo de jogos, como qualquer busca organizada de conhecimento, não é um concurso com resultados definidos, mas um quebra-cabeça multidimensional que estamos todos determinados em resolver cooperativamente.” (p. 4)

### 2.1.3 O jogo como sistema

“Everything by design.”  
- Symmetra, *Overwatch*<sup>9</sup>

Melanie Mitchell (2009, p. 13), define sistemas complexos como:

Um sistema no qual grandes redes de componentes sem controle central e regras de operação simples resultam em comportamento coletivo complexo, processamento de informações sofisticado, e adaptação via aprendizado ou evolução. (...) Aqui está uma definição alternativa (...): um sistema que exhibe comportamentos emergentes e de auto-organização não-triviais.

Exemplos de sistemas complexos existem em todas as partes, desde a organização econômica de um país em determinado tempo até o funcionamento do sistema imunológico: são todos formados por pedaços que, trabalhando juntos com determinados *inputs*, atuam de forma coesa. Jogos também são sistemas que apresentam funcionamento de um sistema complexo, porém com diferente finalidade: enquanto a maior parte dos sistemas existe para criar um produto, ou facilitar um processo, ou realizar uma tarefa, o principal objetivo do jogo é criar um jogar significativo.

Existem diferentes formas de analisar jogos como um sistema complexo. Porque são

---

<sup>9</sup>“Tudo como deve ser”. **Overwatch** (2016)

artefatos únicos, ocupando um espaço que possui características de várias mídias, comportamentos, interações, e possibilidades de reações e *outputs*, jogos não podem ser incluídos em uma única forma de se pensar e se organizar. Pela vastidão do tema e particularidades de gêneros e estilos possíveis em jogos, há uma dificuldade de comunicação entre desenvolvedores, público, e a academia. Os modelos criados não costumam criar uma ponte de compreensão entre esses setores.

Uma forma de procurar sanar esse problema é definir o que é um sistema dentro do contexto de jogos. Isso nem sempre foi fácil, especialmente no início. Quando os games ainda estavam começando, a capacidade computacional das máquinas não comportava mais do que *softwares* com *inputs* simples e duração curta. Um jogo como *Spacewar!* ou *Pong* existia apenas para integrar uma ação mecânica dos controles para um resultado na tela - sempre eram *agôn*. Um dos maiores desafios em tornar jogos interessantes era a compreensão do fato de que a interação humano-computador (ou HCI, *human-computer interaction*) teria de ser particularmente afinada para que o jogador compreendesse facilmente que ação tomar no jogo, como tomá-la, e como vitória e derrota eram comunicados a ele.

Brenda Laurel, que foi designer de interação na Atari na década de 1970 e 1980, comparou essa comunicação efetiva à linguagem teatral em seu *Computer as Theatre* (2014). Ela estabelece quatro “causas”, forças que compõem o drama - incluindo o teatro: Formal, Material, Eficiente e Final. Colocadas em paralelo com a interação humano-computador, Laurel defende que a forma como os programas ocorrem e a forma como o computador e o usuário se comunicam é similar à forma como uma obra dramática se desenrola envolvendo o palco e seus elementos e a audiência.

Isso ocorre da seguinte maneira: a causa *Formal* no drama se refere ao roteiro: o que acontece na *ação completa* da peça. O equivalente no HCI (*Human-Computer Interaction*, ou Interação Humano-Computador) seria o propósito básico do programa/jogo. Ou seja, um jogo como *Doom* (1993) tem como causa formal ser um jogo de primeira pessoa em um ambiente pseudo 3D, separado em níveis. A causa Formal tem começo, meio, e fim. Já a causa *Material* no drama se refere à performance dos atores na peça e como eles representam esse roteiro de forma sensorial. Em termos de jogo, os atores seriam tanto os elementos que estão visíveis e audíveis na tela do computador para o jogador quanto o próprio jogador, que interatua com

esses elementos em maior ou menor grau: em *Doom* os elementos são os gráficos, música, som, IA (Inteligência artificial) inimiga e o próprio jogador, que mata os inimigos e avança na progressão dos níveis e cujas decisões são o que determina o que está sendo visto (por exemplo, em uma bifurcação, escolher ir para um lado implica em ver apenas o que está programado para esse lado).

A causa *Eficiente* no teatro são as habilidades e particularidades das pessoas envolvidas na produção. Quando preferimos um ator a outro no mesmo papel, mesmo que o material original e a apresentação sejam iguais, é por conta da causa eficiente. Em games, isso tem a ver com a qualidade e escolhas para o desenvolvimento do jogo. *Doom* decidiu utilizar uma ilusão de 3D para apresentar seu jogo, uma vez que 3D real não era facilmente suportado pelas máquinas da época, mas um visual lateral ou *topdown* (visto de cima) não causariam o impacto desejado. Já existiam muitos jogos de tiro; um jogo de tiro em primeira pessoa ainda não.

Por fim, a causa *Final* é o resultado desejado das três anteriores: a *catarse*, no teatro, a emoção provocada na audiência. Mas no HCI não é apenas o resultado final que conta, e sim a *experiência* como um todo. Uma pessoa pode jogar um clone de *Doom* em qualquer lugar, mas a razão pela qual o original é o conhecido é porque a experiência como um todo é considerada mais apropriada e “melhor” de acordo com as decisões tomadas para chegar a ela.

Laurel afirma desde o princípio que seu modelo não pretende ser preciso, e sim metafórico, e isso “contribuiu para fazer design de interface uma preocupação interdisciplinar. [As metáforas] se tornaram pára-raios para pessoas de muitas disciplinas, a serviço de ou em reação a elas.” (p.7) No entanto, isso o torna também demasiado amplo e vago para um estudo como esta dissertação.

No livro *Game Design Workshop: A Playcentric Approach To Creating Innovative Games* (2008), Fullerton cita quatro elementos básicos dos sistemas: objetos, propriedades, comportamentos e relações. *Objetos* são os elementos básicos de construção do sistema: peças, tabuleiro, cartas, modelos 3D dos personagens, os cenários, os próprios jogadores. *Propriedades* definem características físicas ou conceituais dos objetos que os tornam únicos: uma peça de damas pode ser branca ou preta, e é redonda e chata; o protagonista do RPG de ação *Mass Effect* pode ter dois gêneros, e múltiplas combinações de atributos físicos, além de

propriedades como força, agilidade, etc; as histórias que colocam os personagens no jogo também são propriedades (por exemplo: no xadrez são dois reinos batalhando; em *Donkey Kong* é um gorila que escapou do zoológico e deve ser recapturado).

*Comportamentos* são características que definem o papel do objeto dada uma determinada condição: um cavalo no xadrez tem a propriedade de andar em L; o Mario “pequeno” em *Super Mario World* tem as propriedades de se movimentar para a esquerda/direita, escalar, abaixar, pular, agarrar conchas de tartaruga e outros itens, entre outros. Ao ser atingido por um inimigo nesse estado ele automaticamente morre; ao entrar em contato com um cogumelo vermelho, contudo, ele “cresce” e ganha uma nova gama de comportamentos: quebrar tijolinhos, girar, ser atingido por balas gigantes, etc.

Por fim, *relações* se referem a como os objetos interagem no jogo através de suas propriedades e comportamentos. A ausência de relações entre os objetos configura uma coleção, não um sistema. Relações definem boa parte do modo de jogar de um jogo, de como as peças influenciam umas às outras, de quais as necessidades de cada jogador ou peça e como as escolhas tomadas têm resultados.

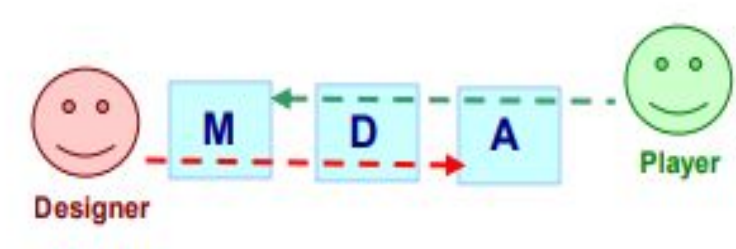
A classificação desenvolvida por Fullerton é muito interessante para pessoas que trabalham no desenvolvimento dos games, uma vez que define um entendimento de construção desde os elementos mais básicos até os mais complexos. No entanto, os conceitos utilizados podem ser demasiado abstratos para se criar uma compreensão para pessoas que não estão diretamente ligadas com o design de jogos, já que a classificação é estática e hierárquica. Por fim, o que Fullerton denomina “sistema” seria na verdade, de acordo com Mitchell, quatro sistemas complexos interagindo entre si em um grande sistema (jogo). Reconhecer que os elementos componentes de cada sistema estão de certa forma isolados, mas extremamente ativos, uns com os outros, é crucial para a compreensão global de como games se comportam.

Com tudo isso em mente, Hunicke, LeBlanc e Zubek desenvolveram o *framework* MDA (*Mechanics-Dynamics-Aesthetics*, ou Mecânicas-Dinâmicas-Estética) (2004). A proposta é apresentar uma forma de pensar no desenvolvimento e estudo de jogos de uma forma acessível a todos os interessados no tema. O MDA reconhece que desenvolvedores e consumidores/estudiosos vêem o jogo desde perspectivas opostas: desenvolvedores começam

a criar um jogo a partir de suas partes mais elementares até a o produto polido, como a proposta de Fullerton estabelece. No entanto, quem entra em contato com o jogo o faz a princípio por esses elementos mais externos, e depois chegando a compreender a base que os criadores aplicaram. Considerando a complexidade que jogos possuem em si, explicar o jogo como sistema se torna um trabalho árduo para quem não está envolvido com o desenvolvimento. Além do mais, os autores também defendem que o jogo seja criado com o *output* em mente acima de tudo, e os níveis mais internos do jogo sejam desenvolvidos em serviço do resultado desejado.

MDA (Figura 1) é organizado da seguinte forma:

Figura 1 - Estrutura do MDA



Fonte: HUNICKE, Robin; LEBLANC, Matt; ZUBEK, Robert. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. 2004.

*Mecânicas* são os elementos mais internos, que correspondem aos comandos em código (ou ao livro de regras) definidores de ações e comportamentos do sistema. *Dinâmicas* se referem às interações entre as mecânicas e a estética que o jogador executa para movimentar e interagir com o jogo. *Estética* se refere à experiência do jogador, incluindo diversão, forma de jogar, e o que o jogo o faz sentir e perceber. Cada componente é um sistema fechado em si, que interage com os demais para criar uma experiência única de jogo.

Os autores deliberadamente tentaram “se afastar de palavras como ‘diversão’ (...) buscando um vocabulário mais direto” (p.2) para explicar a Estética. Eles sugerem uma taxonomia de gêneros/tipos de jogos baseada nas principais experiências do jogador: Jogos de Sensação (baseados na experiência sensorial do jogador), de Desafio (baseados em atividades competitivas entre jogadores ou contra a máquina/tabuleiro), de Descoberta (baseados na exploração do espaço do jogo), entre outras. Os autores não limitam o número de gêneros no

artigo, permitindo que criadores e analistas se concentrem na experiência estética desejada/resultante e não em nomenclaturas.

Um exemplo pode ser visto no jogo *Life is Strange* (2015). Os criadores pretendiam que os jogadores apreciassem a história uma história sensível e com uma atmosfera de nostalgia adolescente em que uma garota (Max) deve reencontrar uma amiga, solucionar um mistério, e salvar sua cidade ao descobrir o superpoder de voltar alguns minutos no tempo (podendo assim ver as consequências diretas de seus atos e desfazê-las). Para isso, foi decidido que a direção de arte e de som seriam o caminho mais importante para o jogo. A ideia de que as escolhas de agora têm um impacto profundo adiante (o efeito borboleta) também é central no conceito do jogo, expressado no impacto emocional das escolhas de Max durante a partida. Esta é, então, a *estética* do jogo, e suas principais características podem ser denominadas Narrativa (a história), Sensação (o efeito sensorial), e Expressão (a reflexão que o jogador é forçado a ter).

Com o objetivo para o jogador definido, os criadores pensaram de que forma isso poderia ocorrer, ou seja, as *dinâmicas*. Para isso, foi deixado claro ao jogador que ele pode e deve interagir com a escola e os objetos e outros personagens já que, desse modo, ele pode descobrir mais sobre a história e o que ela significa para Max e para outros personagens importantes na trama.

Por fim, as ações tomadas pela equipe para configurar, escrever e programar todos os elementos e possíveis interações foram as de andar, correr, interagir com objetos e personagens, fazer escolhas escritas em determinados momentos, acessar o inventário e o bloco de notas para procurar pistas e resolver quebra-cabeças, etc. Isso são as *mecânicas*.

Todas as características que compõem cada jogo, em si próprias, não tem um significado completo sem estar inseridas em um sistema. A forma como elas estão dispostas e interagem, seja um jogo analógico ou digital, é o que torna cada experiência patente e única. Seja através do embaralhamento de cartas logo dispostas aleatoriamente, seja pelas linhas de código que como um todo passam a criar ambientes e combates que fazem sentido dentro de uma narrativa, o jogo apresenta aspectos de um sistema complexo.

#### 2.1.4 O início dos videogames

*“Soon many new beings were born, such as Men and Faeries. Man used Mana to power his creations. Faeries amplified the power of Mana with song and dance. (...) A new age had begun.”*  
- World History 13: Man and Faerie, *Legend of Mana*<sup>10</sup>

Enquanto o jogo nasce em conjunto com a humanidade, sendo uma parte fundamental da civilização não apenas no desenvolvimento da criança, mas também na criação de instituições e espaços para os adultos, o videogame é uma criação recente. A associação do jogo com os espaços virtuais tecnológicos ainda é vista com cautela por sua criação ter acontecido há menos de sessenta anos no momento de publicação desta dissertação. Discussões sobre os efeitos reais dos jogos eletrônicos na população ocorrem concomitantemente com sua rápida evolução tecnológica e os seus efeitos sociais, e não raro criam conflitos de interesse, já que tais temas ainda são muito tenros.

Neste trabalho, utilizarei a definição criada por Frasca (2001) em sua tese:

Utilizarei o termo videogame na forma mais ampla possível, incluindo qualquer forma de software de entretenimento para computador, seja textual ou imagético, utilizando quaisquer plataformas como computadores pessoais ou consoles e envolvendo um ou mais jogadores em um ambiente físico ou online. (p. 4)

Essa definição atende os propósitos deste trabalho por não se deter em discussões classificatórias de gêneros, estilos ou áreas de estudo. O debate sobre o que configura um videogame ainda está ocorrendo dentro da academia, da indústria e mesmo entre o público, já que a mídia se reinventa e adota diferentes formas de apresentação, interpretação e conceituação a cada lançamento. A definição sobre o que é jogo se faz necessária, mas uma maior discussão sobre a natureza do videogame não avançará este trabalho.

Para falar propriamente de video games, é importante falar um pouco sobre inteligência artificial. O desenvolvimento de IA na computação se baseia na teoria de que o software seja capaz de desenvolver suas próprias soluções para problemas, em vez de apenas seguir ordens de sua programação. Assim sendo, jogos digitais são uma ferramenta útil para testar e

---

<sup>10</sup> “Logo muitos novos seres nasceram, como Homens e Fadas. O Homem usou Mana para fortalecer suas criações. Fadas amplificaram o poder de Mana com música e dança. (...) Uma nova era havia começado”.  
**Legend of Mana** (1999)

desenvolver a IA de uma máquina, uma vez que ela precisa analisar a situação atual do tabuleiro para criar soluções. Por isso podemos ver que os primeiros experimentos com jogos eletrônicos são máquinas que jogam versões de jogos analógicos.

O primeiro exemplo registrado data de 1951, com o computador *Nimrod* construído para o Festival da Grã-Bretanha daquele ano, com o objetivo específico de jogar o antigo jogo chinês Nim. (BAKER, 2010) Ainda na mesma década, em 1958, o físico William Higinbotham criou *Tennis for Two* no computador analógico Donner modelo 30 para uma exibição pública anual do laboratório nacional de Brookhaven, nos Estados Unidos. O objetivo era, outra vez, prático: Higinbotham havia descoberto que a máquina era capaz de simular trajetórias contando com resistência do ar, e desenvolveu o jogo para que o público pudesse apreciar o fato. (BROOKHAVEN NATIONAL LIBRARY WEBSITE, data desconhecida)

O primeiro jogo criado com o específico objetivo de entretenimento além de teste e exibição das capacidades da máquina foi *Spacewar!*, criado em 1962 por Steve Russell no MIT nos novos computadores DEC PDP-1 instalados. (MARKOFF, 20002) O jogo foi um sucesso tão grande entre os estudantes que jogá-lo foi proibido exceto na hora do almoço ou em intervalos. (MARKOFF, 2002) O precedente de *Spacewar!* - um jogo programado em um computador, onde pessoas poderiam interagir com o ambiente da máquina e com outro jogador, que fosse divertido - interessou a Nolan Bushnell, engenheiro que viu potencial comercial em produtos como esse. Em 1972, Bushnell e seu colega Ted Dabney criaram Atari, a primeira empresa especializada em videogames. Ao mesmo tempo, empresas de eletrônicos como a Magnavox começavam também a desenvolver seus próprios consoles e jogos. (SNEAD, 2014)

A partir daí e por uma década, o mercado de videogames explodiu nos Estados Unidos. Várias empresas criaram núcleos de desenvolvimento específico para games, criando consoles e jogos exclusivos. Em 1978 a empresa japonesa Taito criou o clássico *Space Invaders*, um marco no game design, com ondas infinitas de inimigos e o objetivo de se conseguir a maior pontuação. O jogo se tornou um sucesso nas máquinas que começaram a aparecer em restaurantes e lanchonetes, ao lado de *Pac-Man*, *Donkey Kong*, e *Tempest*. Logo os Arcades - lugares com várias delas para jogar - explodiram em popularidade entre o público jovem do meio para o fim da década de 1970. Videogames se tornaram parte da cultura jovem, e

começaram a atrair muito mais investimentos. (SNEAD, 2014; WOLF, 2012)

Não houve preocupação, no entanto, com a supersaturação do mercado. A competição acirrada pelas melhores tecnologias e a criação de vários estilos de jogos estimulava os fabricantes a não parar com a produção febril de consoles e software, ao mesmo tempo que os preços começaram a cair nas lojas. O ponto de rompimento da situação se deu em 1983, com a Grande Quebra dos videogames, cujo estopim foi o fracasso do jogo E.T., da Atari, e da versão mal-feita para o Atari 2600 do grande sucesso Pac-Man. A perda financeira foi violenta, mas a perda de confiança dos consumidores se provou fatal. Depois do Natal daquele ano se havia estabelecido que videogames não teriam futuro, e essa cultura quase se extinguiu no Ocidente. (SNEAD, 2014; WOLF, 2012)

A cultura dos games florescia no Japão enquanto caía no ocidente. Além da já citada Taito, as empresas Namco (criadora de Pac-Man), Nintendo (Donkey Kong) entre outras começavam a explodir, mas isso não impediu que se pertubassem com a perda do mercado ocidental. (WOLF, 2012) Nintendo havia criado o console Famicom em 1983, de grande sucesso, e pretendia enviá-lo para os Estados Unidos, mas nenhuma distribuidora se interessava mais em vender consoles caseiros. Depois de muitas negociações e adaptações, o Famicom - chamado Nintendo Entertainment System (NES) no Ocidente - terminou por ser lançado em 1985, para estrondoso sucesso. Seu principal título, *Super Mario Bros*, marcou o início da maior franquia de games até hoje e do mais reconhecido mascote, Mario. Vários outros títulos se tornaram clássicos e até hoje tem novas iterações lançadas pela empresa. (NINTENDO UK WEBSITE, data desconhecida)

A presença da Nintendo no Estados Unidos reviveu o interesse ocidental nos videogames e consoles, com lançamentos na também japonesa SEGA (Master System, em 1986). A quebra não havia afetado, no entanto, os jogos desenvolvidos para computadores pessoais. A partir dessa época o crescimento de ambos se tornou paralelo e logo versões do mesmo jogo passaram a existir entre consoles e diferentes marcas de computador. Foi a partir dessa época que certas empresas de videogame passaram a se especializar apenas no desenvolvimento de software licenciado para consoles de outras. (SNEAD, 2014)

O acesso à tecnologia no resto do mundo a partir da década de 1990 tornou o acesso ao consumo e produção de games ainda mais ubíquo, e começou a criar um público cada vez

mais exigente. Outras empresas, fortalecidas uma década depois da quebra, voltaram a se arriscar na criação de consoles. A Sony lançou seu Sony Playstation em 1996 depois de tentativas fracassadas de negócios com a Nintendo, apresentando jogos em CDs com gravação em um cartão de memória em separado, o que significou queda de custos de produção e melhoria da qualidade dos videogames e resultou em um sucesso absoluto. A Microsoft entrou na corrida de consoles com o Xbox (2000) para competir com seu sucessor, o Playstation 2, que ainda assim tem o posto de console mais vendido na história.

Microsoft e Sony continuaram com a corrida para console mais potente com seus Xbox 360, de 2005) e PlayStation 3, de 2006, respectivamente. A Nintendo, consciente de que correr atrás de excelência gráfica dos seus jogos seria apenas competir com dois gigantes, aderiu outra vez a sua ideia de consoles para a família e lançou o Wii em 2006 que possui um controle sem fio em forma de controle remoto e diversos títulos que estimulam atividades físicas e movimento, o que foi responsável pelo sucesso para idosos e famílias com crianças pequenas. (SNEAD, 2014) A mesma empresa também manteve a tradição de consoles portáteis, desde o Game Boy de 1989, até o presente, alcançando um sucesso maior nesse campo que a rival Sony e seus potentes PSP, de 2004 e PSVita de 2012.

No momento de redação deste texto estas três grandes empresas continuam liderando o mercado com os mais avançados consoles atualmente: PlayStation 4 de 2013, XboxOne de 2013 e Nintendo Switch de 2016. Enquanto Sony e Microsoft continuam concentradas em capacidade gráfica e conectividade à internet de seus produtos, a Nintendo criou um console híbrido entre portátil e home-based com um design criativo e jogos para a família.

#### *2.1.5 Genealogia Simplificada dos Videogames*

*“A giant gorilla! Just like in those old video games!”*

*“I get that a lot.”*

- D.Va e Winston, *Overwatch*<sup>11</sup>

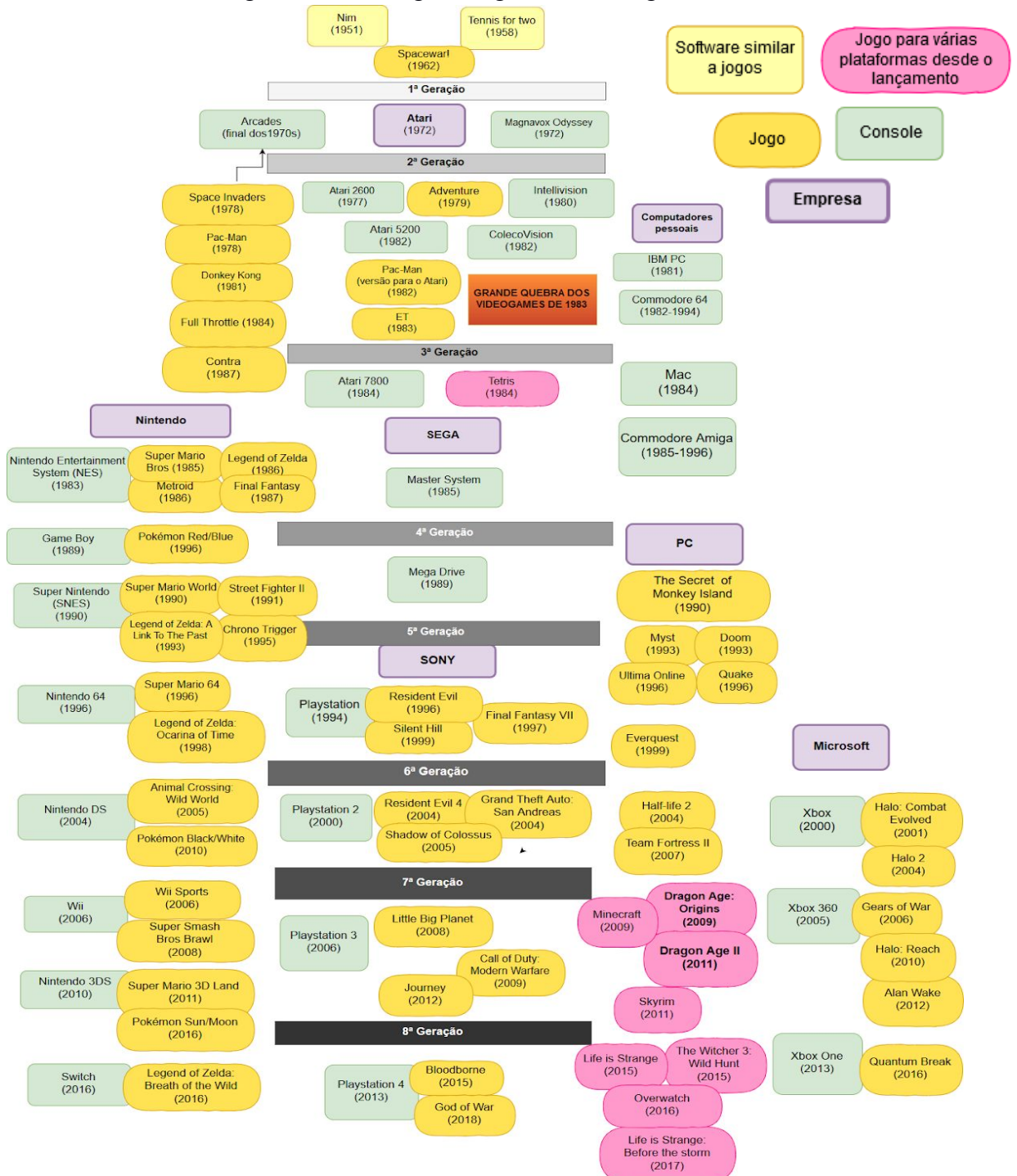
Com o objetivo de facilitar a visualização evolutiva do videogame enquanto produto cultural, foi elaborada uma genealogia dos videogames desde sua concepção até o ano de

---

<sup>11</sup> “- Um gorila gigante! Igual naqueles videogames antigos!” “- Eu ouço isso muito.” **Overwatch** (2016)

2018. Essa genealogia tem também o objetivo de posicionar o objeto de análise dessa pesquisa, a análise dos modos de relacionamentos possíveis a partir da estrutura individual dos games que serão analisados no quarto capítulo desta pesquisa. (Figura 2)

Figura 2 - Árvore genealógica dos videogames



Fonte: Elaboração própria

A figura 2 é uma versão reduzida da produção de jogos eletrônicos desde sua concepção até o momento da redação desta dissertação, onde o critério foram os jogos e consoles mais importantes historicamente, e a produção atual das maiores empresas e plataformas de jogo, especificamente jogos Triple A. Tal foco foi adotado para esclarecer de forma visual a trajetória geral dos videogames e referenciar títulos com características relevantes para a compreensão dos games que serão analisados mais adiante. O principal critério de seleção dos jogos foi sua relevância histórica (seja por inovação tecnológica/estética, número de vendas ou polêmica levantada) e retrato e exploração de relacionamentos em sua narrativa e/ou mecânica. (BAKER, 2010; BOGOST, 2010; BROOKHAVEN NATIONAL LIBRARY WEBSITE, data desconhecida; MAROFF, 2002; NINTENDO UK WEBSITE, data desconhecida; PEPE, 2018; SNEAD, 2014; WOLF, 2012)

A definição de uma geração de console não é um consenso em nenhuma comunidade de videogames. Segundo Landsman e Stremersch (2011), cada geração de videogames é caracterizada por uma tecnologia superior à anterior, tipicamente com acessórios novos e/ou melhores, e novos títulos que são incompatíveis com gerações anteriores. Nota-se, a partir da história dos consoles, que essa definição passou a ser mais precisa depois da Grande Quebra de 1983, já que antes a retrocompatibilidade e a inovação de produtos era constante e os jogos de qualidade semelhante.

Os jogos que farão parte da análise se encontram na parte inferior da figura, ou seja, estão entre os lançamentos mais recentes e foram lançados para consoles de 7ª e 8ª geração (embora não exclusivamente para a segunda), e seus nomes estão em negrito para destaque.

## 2.2 Discussões do videogame como cultura

*“And you say: Get over here  
And play a video game”  
- Lana Del Rey, Video Games<sup>12</sup>*

---

<sup>12</sup> “E você diz: Vem pra cá/E jogue um videogame.” DEL REY, Lana. **Video Games**. Santa Monica: Interscope Records, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cE6wxDqdOV>>. Acesso em 10 Jan. 2019.

Nesta seção vamos explorar as dimensões dos videogames como objetos culturais, seu impacto social e algumas diferenças entre eles, além de um comentário sobre a cultura dos games e dos gamers.

### 2.2.1 O videogame como artefato

*“A plague must cause suffering for as long as it endures,  
Earthquakes must shatter the land.  
They are bound by their being.  
Asit tal-eb. It is to be.  
For the world and the self are one.  
Existence is a choice.”*

- O Qun, Canto 4, *Dragon Age II*<sup>13</sup>

Em 2013, a então ministra da Cultura Marta Suplicy anunciou o projeto Vale-Cultura, um valor mensal destinado a estimular o consumo cultural do brasileiro. (ORRICO, 2013) Quando indagada se o vale incluiria o consumo de jogos eletrônicos, Suplicy afirmou: “eu não acho que jogos digitais sejam cultura”. Pouco depois, a empresa japonesa Square-Enix lhe enviou um kit contendo um artbook do artista Yoshitaka Amano com peças conceituais baseadas para a franquia *Final Fantasy* e um CD com a versão da Orquestra Filarmônica de Estocolmo de canções da mesma, afirmando que “O grupo Square Enix continua a expandir os limites da criatividade e inovação provendo produtos, serviços e conteúdos de alta qualidade de entretenimento e cultura.”(CANALTECH, 2013) Quase um ano mais tarde, a ministra voltou atrás durante a abertura da Campus Party São Paulo, em janeiro de 2014, afirmando que games são cultura e anunciando editais do governo que incluíam o desenvolvimento de videogames. (CAPELAS, 2014)

A natureza veloz relativamente intangível dos objetos digitais torna sua compreensão difícil. Em muitas ocasiões, os videogames sofrem esses efeitos de forma redobrada, por serem vistos como brinquedos ou como uma mídia violenta e destituída de conteúdo cultural.

---

<sup>13</sup> “Uma praga precisa causar sofrimento por quanto durar / Terremotos precisam romper a terra. / Eles estão atados a seu ser. / *Asit tal-eb*. Existimos para ser. / Porque o mundo e o eu são um só. / A existência é uma escolha.” **Dragon Age II** (BioWare, 2011)

Segundo Murray (2012), “*Cultura é apenas o nome que damos à rede infinita de significado que seres humanos levam milênios tecendo.*” (p. 1) Participar de uma cultura significa adotar padrões comuns a um grupo, seja por linguagem, valores, ou utilização de objetos (como roupas específicas), sem nenhum tipo de juízo de valor inerente. Murray também afirma que “Ver qualquer artefato (por ex., um objeto fabricado por humanos) como parte de uma cultura é compreender como ele se torna significativo através das atividades sociais, pensamentos, e ações das pessoas que interagem com ele.” (p. 1)

A partir dessa definição, é possível ver como os videogames se tornaram parte integral da cultura contemporânea, não limitados apenas a consoles. Há filmes de grande orçamento baseados em títulos de videogames que conseguem cada vez mais bilheteria (como a série *Tomb Raider*) e filmes não-baseados em videogames que os utilizam como referência, e até como tema (*Detona Ralph*, *Pixels*, *Jogador Nº 1*), além de brincadeiras com algumas expressões exclusivas - “*do a barrel roll*” de *StarFox 64* ou o *Konami Code*). (LEE, 2014)

Isso também significa que os videogames tem um valor intrínseco como artefato cultural, com valores e manifestações únicas da mídia. Como diz Frasca (2001) na introdução de sua tese, “algumas das questões mais relevantes deveriam ser endereçadas à própria mídia, às representações que construímos para explicar o mundo em que vivemos (p. 2)”. Isso pode ocorrer de infinitas formas, desde diferentes prismas, pois indagar o artefato sobre ele mesmo é analisar nosso reflexo no espelho aqui e agora.

Tomemos, por exemplo, a estrofe retirada do Qun, o livro sagrado da raça Qunari da franquia de videogames *Dragon Age*. (BIOWARE, 2011) Um observador atento perceberá as similaridades da austeridade das palavras e da própria denominação com o Corão (Quran). A *Chantry* (Chantria), a religião dominante no mundo do jogo - que tem uma ordem militar dedicada a controlar usuários de magia possui sugestivas as pinceladas da Igreja Católica Apostólica Romana. *Dragon Age* tem como um de seus pontos centrais o posicionamento das instituições religiosas nos eventos do jogo, e embora as inspirações sejam claras, não é uma referência direta. A presença de uma representação de religiosidade e de dogmas impostos em um mundo de fantasia não é nova na ficção, mas sua presença em um game cria um questionamento sobre o poder desse tipo de instituição dentro de uma mídia em que é possível agir diretamente em tempo real e projetar opiniões e reações sobre o tema de forma mais

efetiva que em outras mídias. Quando o jogo convida o jogador a explorar conflitos universais dentro de um mundo hipotético, ele estabelece um espaço para reflexão e análise de questões similares em outros lugares, culturas, e situações.

### 2.2.2 Jogos Triple A vs Jogos Indie

“Anything you can do I can do better.”

“I can do anything better than you.”

“No, you can't.”(...)

“Yes, I can.”

“No, you can't.”

“Yes, I can, yes, I can!”

- Betty Hutton and Howard Keel, *Anything You Can do (I Can do Better)*<sup>14</sup>

A busca do desenvolvimento e da expansão da linguagem audiovisual dos videogames por ser tão intensa e experimental no pouco tempo de existência dos destes, levou a várias bifurcações. Os primeiros videogames foram criados para provar as capacidades das máquinas da época; *Spacewar!* aproveitou as possibilidades da mesma para o entretenimento, e não tardou para que a Atari surgisse como a primeira empresa a capitalizar sobre a ideia de utilizar computadores para a pura diversão em formato de jogos. A partir daí, a própria popularização da computação pessoal abriu as portas para vários programadores e empreendedores, profissionais e amadores, tentarem a sorte nos videogames.

Naturalmente, só chegaram ao conhecimento geral as empresas e jogos de maiores vendas ou impacto de alguma forma, positivo ou não; mas isso não significa que durante a existência do meio não tenham sido criadas diversas empresas menores e indivíduos lançando seus jogos pelas bordas da comunidade, inclusive com motivações políticas e sociais e o objetivo de questionar e alterar paradigmas. O jogo de 1989 *Caper in the Castro*, feito por C. M. Ralph, é considerado o primeiro jogo abertamente LGBTQ da história - e poderia ter sido

---

<sup>14</sup> “-Tudo o que você sabe fazer eu sei fazer melhor / - Eu consigo fazer qualquer coisa melhor que você / - Não consegue não / - Consigo sim / - Não consegue não / - Consigo sim / - Não consegue não / - Consigo sim, consigo sim!”. BERLIN, Irving (compositor); HUTTON, Betty; KEEL, Howard;. **Anything You Can do (I Can do Better)**. Estados Unidos: 1950; Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=WO23WBji\\_Z0](https://www.youtube.com/watch?v=WO23WBji_Z0)>. Acesso em 10 Jan. 2019.

esquecido se não tivesse sido recentemente recuperado e simulado pelo *Internet Archives*<sup>15</sup>. Como em qualquer mídia, as vertentes independentes, movidas por curiosidade e paixão, caminharam lado a lado com as criações *mainstream*.

De uma forma geral, a história dessa mídia é contada pelas empresas que sucederam sobre outras com criações brilhantes e um marketing maior ainda. Quanto mais rápido a tecnologia avançava e jogos eletrônicos se tornavam parte da cultura jovem, maior o retorno financeiro e maior o investimento posterior. Os orçamentos dos jogos produzidos pelas gigantes do videogame começaram a inchar, e no início da década de 1990 os mesmos receberam o apelido “AAA” (Triple A) como comparação a filmes de alto orçamento, os *blockbusters*. Essa nunca foi uma classificação formal, portanto ainda há certa discussão sobre as características definidoras do Triple A. (NESTERIUK, 2015)

Com o desenvolvimento de ferramentas mais acessíveis para o desenvolvimento de videogames a partir de computadores pessoais, o advento dos *smartphones*, e o avanço e pervasividade da internet, os criadores independentes se proliferaram de forma impressionante nos últimos quinze anos. Livres das amarras da constrição de orçamento e metas de vendas na grande maioria das vezes, esses indivíduos e estúdios tiveram a oportunidade de inovar técnicas, estética e jogabilidade e trazer novidades para os consumidores. É de se surpreender que muitos estúdios estão abrindo seções para acolher e financiar projetos indies, cuidando da curadoria e distribuição dos mesmos. (SOUSA, 2016)

### 2.2.3 Cultura gamer vs Cultura dos Videogames

*“We ended up losing, and it’s all your fault!”*

*“Your tears are what I live for!”*

- The Living Tombstone, *No Mercy*<sup>16</sup>

A popularização do capital cultural dos videogames e reconhecimento de seu potencial para inspirar, refletir e criticar a sociedade vem tornando os jogos eletrônicos acessíveis e

---

<sup>15</sup> Organização dedicada a criar uma biblioteca digital da internet e artefatos culturais (<https://archive.org>).

<sup>16</sup> “A gente perdeu, e é tudo culpa sua!” “Eu vivo pra ver suas lágrimas!” LIVING TOMBSTONE, THE. **No Mercy**. Estados Unidos: 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=S9uTScSgzrM>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

compreensíveis para um maior número de pessoas. Com mais marcadores culturais reconhecíveis e uma percepção de comunidade entre pessoas que cresceram com e apreciam videogames, observa-se um aumento gradual de certos produtos com referências a jogos, eventos dedicados a videogames (como encontros, palestras, torneios, etc), séries *online* completamente baseadas e/ou referenciando videogames, e mesmo da expansão dos *eSports* - Em maio de 2018, por exemplo, o canal de esportes ESPN anunciou que adquiriu direitos de transmissão dos principais campeonatos de *League of Legends*, jogo MMO da Riot Games, na TV a cabo; em julho, anunciou que faria o mesmo com o final da temporada da Liga de *Overwatch*, da empresa Blizzard. (BRACKETT, 2018)

A ideia de ser um jogador de videogames como identidade é, então, explorada pelo mercado e retroalimentada por uma sensação de pertencimento e comunidade com outros gamers, desafiando assim o estereótipo de que pessoas que gostam de videogames são socialmente isoladas. No momento da redação deste trabalho há inúmeros grupos em redes sociais dedicados a diferentes títulos, desde os mais conhecidos até os mais marginais, e o número de canais dedicados a críticas, comentários, e transmissões de jogos no site *YouTube* é incontável. Em abril de 2018, Felix “Pewdiepie” Kjellberg alcançou 61 milhões de inscrições em seu canal do *YouTube* graças às suas transmissões, rompendo um novo recorde na plataforma. (MACINNES, 2018)

Esse movimento terminou gerando um revés: a ideia de superioridade ou de qualificações para ser considerado um gamer de verdade, e um grande volume de toxicidade em comunidades *online*, com fortes manifestações machistas, LGBTfóbicas<sup>17</sup> e racistas. Episódios assim são tão comuns que, por exemplo, há uma série de recomendações para mulheres em jogos *online*, como usar moduladores de voz/não utilizar o microfone, além de escolher apelidos masculinos ou andrógenos para evitar ser um alvo. (MARSHALL, 2017) A toxicidade no jogo *Overwatch*, popular entre vários públicos e faixas etárias pela violência moderada e elenco diverso de personagens, se tornou tão problemática que o diretor do jogo, Jeff Kaplan, lançou um vídeo de novidades exclusivamente para endereçar o problema e pedir a cooperação da comunidade (BLIZZARD, 2017). Isso levou ao desenvolvimento de várias ferramentas sociais ao custo, segundo Kaplan, de criação de novo conteúdo.

---

<sup>17</sup> Termo geral para preconceito contra pessoas LGBT+

Essa perspectiva foi, infelizmente, criada e alimentada especialmente pela indústria de games depois da Quebra de 1983. Como já foi mencionado, videogames estavam em risco de morrer do ocidente quando a Nintendo lançou o Famicom nos Estados Unidos. Se aplicaram várias técnicas de marketing para garantir as vendas de um produto já maculado: mover o console da área de eletrônicos para brinquedos, criar produtos auxiliares (como ROB, o robô) para estimular as compras e assegurar a visão como algo infantil, nomear o console sistema de entretenimento em vez de videogame e - talvez a mais controversa das medidas, mirar em meninos como público-alvo, em vez de crianças em geral. Anúncios e propagandas se gabavam de como o Nintendo era radical e poderoso com crianças do sexo masculino usando o sistema. (ESTADOS UNIDOS, 1986) Apesar de que a maioria dos jogos até então não costumavam dar importância ao gênero do público-alvo, eles passaram a ser produzidos com meninos em mente uma vez que o sistema era vendido para eles. Ao mesmo tempo, ocorria uma queda na presença de mulheres em cargos de tecnologia da informação, quando essas áreas começaram a se provar lucrativas e importantes. (LIEN, 2013)

Isso teve um impacto tremendo na cultura dos videogames até então, que passou de uma fonte de entretenimento para todas as idades e gêneros, produzidos por homens e mulheres, para ser um brinquedo para garotos, com jogos voltados para valores considerados masculinos (guerra, violência, conquista, esportes, etc) e com uma diminuição dramática no número de mulheres no seu desenvolvimento. A continuação natural deste fenômeno, dado o sucesso do retorno dos videogames, foi a fabricação da chamada cultura gamer: o ideal de homens brancos, de pré-adolescentes a jovens adultos, fixados em jogos cada vez mais avançados graficamente e com temáticas de guerra, esportes, e exploração de mulheres e outras minorias. (LIEN, 2013)

O resultado foi um distanciamento e um fracionamento do que configura a cultura dos videogames como artefato cultural. Ainda que videogames não sejam um objeto monolítico e permitam diversas abordagens, essa aproximação com um lado tóxico, discriminatório, e misantrópico tornou a área exclusionária de outras identidades e estilos de vida. Naturalmente, os excluídos não deixaram de criar e lançar jogos (como o já mencionado *Capin the Castro*), porém nunca tiveram chance de se apresentar para o lado *mainstream*, com as poucas tentativas de inclusão em jogos Triple A sendo comumente desajeitadas ou

focadas em lucrar sobre a comunidade em questão. (SHAW, 2014)

Esse panorama vem se alterando com maior velocidade desde o início dos anos 2000, e especialmente os anos 2010, com a popularização de instrumentos mais acessíveis para o desenvolvimento de videogames sem grandes conhecimentos de programação. A chamada *Twine Revolution*, que se iniciou no inícios dos anos 2010, é um dos exemplos: muitos criadores LGBT+ se voltaram para o programa *Twine*, formatado para jogos de texto, para criar jogos com um nível básico de técnica em favor de uma narrativa pessoal acessível a todos os públicos. Esses jogos procuram comunicar as experiências da comunidade LGBT+ sobre o mundo, sentimentos, e relacionamentos com as pessoas ao seu redor. (KEOGH, 2013)

Os atritos entre a cultura gamer, tóxica e fechada, e outras influências distintas e experimentais no mundo dos videogames vêm se tornando cada vez mais violentas e prejudiciais, alcançando seu pico em 2013 durante o *GamerGate*<sup>18</sup>, um movimento de caça às bruxas dos autodenominados gamers de verdade contra pessoas que defendiam uma abolição dos aspectos negativos do mundo dos jogos. Apesar de todo o sofrimento causado e sofrido durante esse período, os problemas da cultura gamer foram escancarados ao mundo, e especialmente à indústria Triple A e outros setores artístico-culturais que não prestavam atenção a videogames anteriormente. Desde então se nota uma mudança gradual em direção ao retorno da inclusão de todos os públicos para que a cultura gamer se torne sinônimo com as possibilidades trazidas pelos videogames.

A intensidade no curto período de existência dos videogames, e sua própria novidade dentro da história das artes, acaba criando conflitos ainda jovens dentro do meio. Velhos preconceitos estruturais se unem a uma plataforma nova, e o frescor das possibilidades que muitos desenvolvedores e jogadores apreciam são recebidos com a violência de uma zona sem regras definidas ainda. O combate à ideias cimentadas dentro dos games é possível com a

---

<sup>18</sup> Também conhecido como #Gamergate, foi uma campanha de assédio, perseguição e agressão ocorrida entre 2013 e 2014 contra criadores e autores (especialmente, mas não exclusivamente, Zoë Quinn e Anita Sarkeesian motivada como uma reação ao retrato da diversidade (especialmente de mulheres) e outros temas e formatos não-convencionais, na criação e desenvolvimento de videogames. Seus defensores consideram que a campanha foi contra a falta de ética em artigos sobre videogames, e perseguiu especialmente jornalistas e autores, e que as agressões foram efetuadas por pessoas não-relacionadas com o movimento. Uma boa fonte de informação a respeito da controvérsia é o livro “Crash Override”, de Zoë Quinn (nas referências).

utilização da mídia para apresentar e construir novas visões do mundo e adoções de perspectivas que não necessariamente se encaixam com as narrativas sociais e políticas predominantes entre o público gamer.

### 3. O conceito de Queer Temporality e suas implicações em videogames

*"On ne choisit pas d'où l'on vient*

*On choisit ce qu'on devient*

*A qui la faute, faute à la vie*

*C'est pas ma faute mais c'est ainsi"*

- *Mon Combat (Tir Nam Beo)*, Zaho e Florent Mothe<sup>19</sup>

Nessa seção, apresentaremos o conceito de *Queer Temporality* e veremos como ele está aplicado dentro dos videogames, entre jogos indie e Triple A, suas possibilidades e limitações. Em seguida apresentaremos a metodologia que será utilizada durante a análise do capítulo 4.

#### 3.1 Um modo “diferente” de ver: Queer Temporality

*"I'll never let go of you again," she says, and it's true. All that's left here at the end are true things. And truest of all is your body in her arms."*

- *Queers In Love At The End Of The World*, Anna Anthropy<sup>20</sup>

No jogo de texto *Queers In Love At The End Of The World* (ANTHROPY, 2013), você está ao lado do seu amor, e tem dez segundos antes que o mundo acabe. Você tem várias opções para tomar sobre o que fazer ou dizer para a sua parceira (abraçá-la, beijá-la, segurar sua mão, até mesmo fazer sexo com ela), e cada opção abre um novo parágrafo com novas escolhas. É preciso ler e decidir muito rápido o que fazer. É o fim do mundo, e você tem apenas alguns segundos.

Após algumas partidas, uma história se revela, a pedaços: vocês são LGBTQ+, embora não hajam rótulos claros. Seu romance foi dificultado porque o mundo tentou separar vocês.

---

<sup>19</sup> “Nós não escolhemos de onde viemos/ Mas escolhemos no que nos tornamos/ De quem é a culpa, culpe a vida/ Não é minha culpa, mas é assim” ATTIA, Dove (compositor); MOTHE, Florent; ZAHO. **Mon Combat (Tir Nam Beo)**. Paris: 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1YBaFshVwE8>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

<sup>20</sup> “Eu não vou te soltar nunca mais”, diz ela, e é verdade. Tudo o que resta aqui no final são verdades. E a mais verdadeira é o seu corpo nos braços dela.” **Queers In Love At The End Of The World**: Jogo digital. Anna Anthropy, 2013. Disponível em: <<https://w.itch.io/end-of-the-world>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

Vocês se amam profundamente, e nenhuma das ações - e todas as ações - são suficientes para expressar esse amor.

Invariavelmente, o mundo acaba - “Tudo é apagado”, diz o texto. Tudo o que resta é o botão de recomeçar e um posfácio com um link para a imagem que inspirou o jogo (Figura 3).

Figura 3 - “Quando temos um ao outro temos tudo.”



Fonte: <http://barelyreal.tumblr.com/post/6479482747/when-we-have-each-other-we-have-everything>

O mundo que tentou separar vocês chegou ao fim. Mas vocês não. Vocês nunca.

---

O termo *queer temporality* foi cunhado em 2005 por Judith (ou Jack; ele responde por ambos) Halberstam em seu livro *In a Queer Space And Time: Transgender Bodies, Subcultural Lives*. Halberstam é um filósofo que sempre questionou o papel das identidades que não se encontram dentro o considerado “normal” dentro da sociedade (o *queer*), em especial a não-binariedade de gênero (ou seja, identidades de gênero não-conformantes com o

identificado como “homem” e “mulher”). Suas teorias incluem o queer como algo que transcende as áreas da sexualidade e da identificação de gênero, perpassando para as áreas criativas e para perspectivas de vida. O livro citado, portanto, tem como foco as subculturas *queer*, em especial transgênero, mas o primeiro capítulo é dedicado a definir e defender o conceito de *queer time* e *queer space* - ou *queer temporality* - como um conjunto.

Usos *queer* de tempo e espaço se desenvolvem, ao menos em parte, em oposição às instituições de família, heterossexualidade, e reprodução. (...) Subculturas queer produzem temporalidades alternativas permitindo a seus participantes acreditar que seus futuros podem ser imaginados de acordo com lógicas que estão fora dos marcadores paradigmáticos de experiência de vida (...). (HALBERSTAM, 2005, p. 1)

Halberstam cita a afirmação de Foucault de que “a homossexualidade ameaça as pessoas como um ‘modo de vida’ mais do que como uma forma de fazer sexo” (APUD Halberstam, 2005). A aversão demonstrada pela cultura burguesa branca ocidental com o que é considerado LGBTQ+ ou *queer* não tem a ver com o fato de serem pessoas do mesmo sexo ou travestidas realizando atos sexuais, e sim com o estilo de vida que pessoas que costumam realizar esses atos - ou estão nos mesmos meios que elas - apresentam.

Esse estilo de vida tem a ver com o que foi determinado pelas estruturas dominantes da sociedade para uma vida moderna. Halberstam comenta que

“nas culturas ocidentais, consideramos a emergência da idade adulta desde período (...) rebelde da adolescência como um processo de amadurecimento; criamos longevidade como o futuro mais desejável (...) e patologizamos modos de vida que se preocupam pouco ou nada com [ela].” (p. 4).

O foco no casamento e na reprodução se tornam argumentos justificativos de um sistema familiar moderado pela rotina de criação de filhos, e um sistema de trabalho que separa as horas familiares das “horas com amigos” e “horas de trabalho” (p. 5). A vida “como ela deve ser”, o “ser adulto”, possui uma série de regras claras que definem o tempo e o espaço onde e como devem ocorrer.

Nesse sentido, a *queer temporality* não está limitada apenas à pessoas homossexuais/transgênero; as pessoas que participam de uma estrutura de tempo e espaço que não encaixe com a ideia burguesa de produtividade e família - prostitutas, desempregados,

usuários de drogas, certas pessoas com deficiência, pessoas com empregos considerados “suspeitos”, etc - também participam de temporalidades alternativas. (p. 10) Estas variam muito mesmo em grupos, já que cor, religião, gênero e classe social são fatores que alteram a percepção do tempo e do espaço para essas pessoas. (p. 9) O que todas têm em comum, porém, é que nenhum desses estilos de vida são considerados “adequados”, sendo, portanto, ostracizados pela sociedade.

No entanto, o fenômeno está se tornando cada vez mais pervasivo e de fácil identificação mesmo entre pessoas que estariam dentro do espectro de “normalidade” social. As sociólogas Pamela Aronson e Jennifer M. Silva analisam que os atuais jovens adultos, tanto homens como mulheres (ARONSON, 2008), e tanto em classes mais altas como mais baixas (SILVA, 2012), tem mostrado menos interesse em seguir um roteiro pré-fabricado de construção de uma identidade “adulta” durante o século XX até agora. *“Jovens abandonam marcadores demográficos da idade adulta em favor da auto-exploração e da construção individualista da identidade.”* (SILVA, p. 555) Esses “marcadores demográficos” tendem a se referir a uma série de transições semi-arbitrárias na vida de uma pessoa, não determinadas pelo indivíduo:

“Estudos da transição para a idade adulta tipicamente focam na época e na sequência das cinco transições que foram como um conjunto consideradas ‘marcadores’ de um *status* de adulto: completar a educação, começar um trabalho de tempo integral, independência financeira, casar-se, e tornar-se pai. Porém esses marcadores não capturam a complexidade da era presente.” (ARONSON, 2008, p. 60)

É fundamental observar que a dissolução do modelo tradicional de idade adulta reforçado pela flexibilização do tempo convencional não significa uma infantilização das gerações mais jovens, mas uma reconstrução pessoal e reflexiva sobre a própria forma de viver e a elaboração de conceitos particulares sobre o que significa ser adulto, de acordo com suas circunstâncias e amadurecimento e não em respeito a uma ordem econômica.

O declínio de marcadores tradicionais de identidade também foi de preocupação central na literatura sociológica mais ampla sobre as mudanças nas fundações da individualidade na sociedade pós-industrial. De fato, definições da idade adulta refletem e operam como modelos culturais de individualidade (LEE, 2001). Teóricos culturais argumentam que modelos tradicionais de individualidade, estruturados por costumes impostos externamente de religião,

moral, e gênero, foram substituídos por uma individualidade terapêutica, que é reflexiva, negociada individualmente, auto-atualizada, e continuamente reinventada. (BELLAH et al. 1985; ILLOUZ 2008; RIEFF 1987) O modelo terapêutico de individualidade - direcionada para dentro e preocupada com seu crescimento psíquico e emocional - se tornou um recurso cultural crucial para designar significado e ordem para a vida do sujeito no meio do fluxo de incerteza de uma economia flexível e de uma ordem social pós-tradicional. (ILLOUZ 2008; SILVA, p. 506)

Esse tipo de visão não-linear e individual de experienciar o próprio crescimento implica em novas formas de encarar o trato com o mundo e com outras pessoas - o que causa um impacto imediato nas maneiras de ver, viver e discutir relacionamentos. Enfraquecidas as instituições do casamento e da procriação em um mundo onde a prosperidade do capitalismo é no mínimo questionável, além da emergência da internet de forma massiva e ubíqua, a força e permanência de laços de afeto (ou as pontes queimadas) mudaram radicalmente. Os roteiros - cortejar, namorar, casar, sair nos fins de semana com casais amigos - se tornaram confusos em um mundo onde cada pessoa traça seu próprio caminho a partir de uma reflexão interna, e sem garantias de um futuro certo - ou ao menos tradicional.

Viver o mundo ao seu redor a partir da observação não apenas dos costumes sociais, mas do seu próprio desenvolvimento pessoal, gostos, tradições e valores, superando ou rejeitando o *timing* convencional é que define a *queer temporality*. Precisamente porque ela é definida pelo que *não* é - convencional e *mainstream* -, cristalizar marcadores característicos de sua presença em diferentes ambientes é uma tarefa esquivada, e específica para cada objeto. Esta dissertação apontará marcadores adequados para a análise proposta nas próximas seções

### 3.2. Queer temporality nos videogames

*"At any point, I could have let this world continue on without me. But as long as I was determined to live... I could go back."*

- Flowey, *Undertale*<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> "Eu poderia deixar este mundo continuar sem mim a qualquer momento. Mas enquanto eu continuasse determinado a viver... eu podia voltar." **Undertale**: Jogo digital. Toby Fox, 2015. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

Se há um espaço que a humanidade está familiarizada com a construção de temporalidades alternativas, é o da ficção. Seja nas páginas de um livro, no rolo de um filme, ou na voz de um contador, as histórias que criamos atravessam o espaço e o tempo e nos levam para pontos de vista que nunca havíamos pensado encontrar, sequer conceber, na realidade mundana.

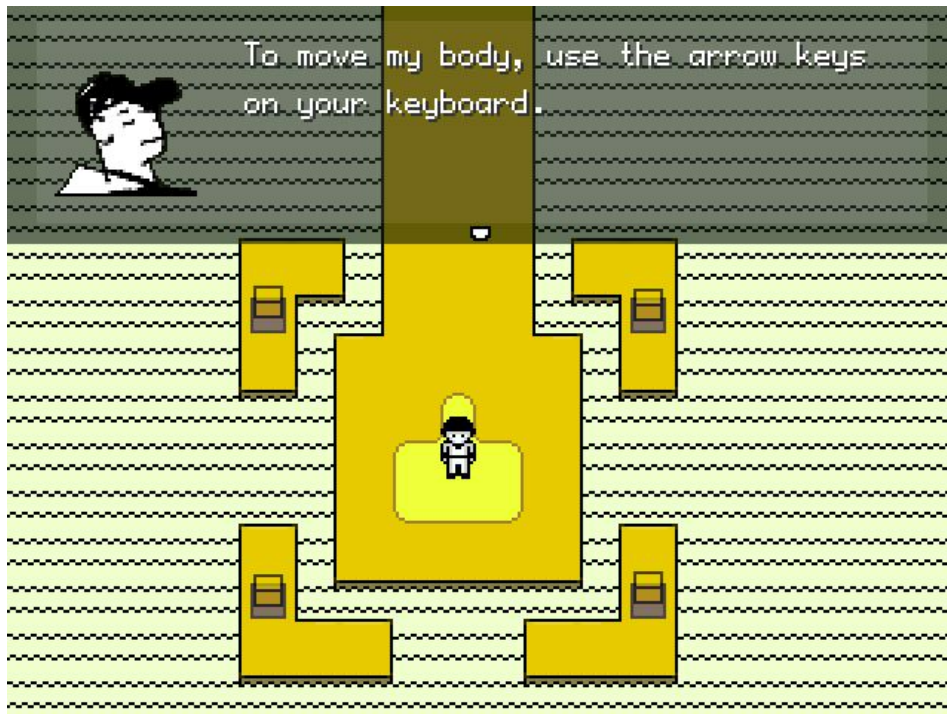
Os games são, nessa perspectiva, o mais recente meio para tecer essas temporalidades. Eles fazem parte do que Aaserth nomeou “cibertexto”, embora esse termo não se limite a jogos (AASERTH, 1997). No cibertexto, o jogador possui o poder de escolher caminhos dentro do sistema, não sendo limitado a apenas assistir o que está acontecendo sem nenhum tipo de influência para alterar o conteúdo. Como Juul comenta no artigo anteriormente citado (JUUL, 2001), o jogador é um elemento decisivo no cibertexto, porque sem ele a história não poderia existir. Existem jogos que, inclusive, colocam isso em evidência rompendo a quarta parede e falando diretamente com o jogador: em *Undertale* (FOX, 2015, Figura 4) e *OFF* (MORTIS GHOST, 2008, Figura 5), certos personagens muitas vezes não conversam com seu avatar, e sim com o jogador. No primeiro isso é parte ativa da jornada no game: o jogo mantém controle de quantas vezes você tentou resetar para desfazer uma escolha, quantas vezes o jogo foi salvo, e até quantos personagens você matou. No segundo, o próprio avatar é consciente de que é apenas um boneco nas mãos de uma entidade maior.

Figura 4 - Ao resetar *Undertale* para evitar matar o personagem Toriel, Flowey debocha do jogador por tentar “negar sua verdadeira natureza”



Fonte: Undertale: Jogo digital. Toby Fox, 2015. Disponível em:  
<<https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

Figura 5 - Em *OFF*, o Batedor tem consciência de estar sendo controlado e apresenta o jogador a outros personagens pelo nome inserido no início do jogo.



Fonte: *OFF*: Jogo digital. Versão 2.0. Mortis Ghost, 2008. Disponível em:  
<<https://forum.starmen.net/forum/Fan/Games/OFF-by-Mortis-Ghost/page/3#post1907821>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

Dessa forma, se torna claro como o jogo está esperando o jogador agir sobre ele, tomar decisões e desenvolver a jornada. É possível retornar e tomar outro caminho; é possível escolher outra forma de atuar e de falar. Isso já é tão esperado que em jogos “cinematográficos” como *Detroit: Become Human* (QUANTICAL DREAMS, 2018) uma árvore de possíveis caminhos pode ser acessada a qualquer momento do jogo, dando ao jogador perspectiva de todas as possibilidades e encorajando-o a seguir em todas em diferentes sessões.

Apesar dessa característica, os jogos ainda estão dessincronizados com o jogador em tempo e espaço. Uma hora na vida real pode corresponder a um dia inteiro dentro do jogo;

apesar de que existem games que trabalham com um tempo in-game igual ao tempo real (como *Pokémon*, a partir dos títulos *Gold* e *Silver*), o mais comum é que, tal e como na maior parte das obras de ficção, o tempo se mova de forma mais lenta ou mais rápida dentro do jogo ou, ainda, que não seja contabilizado de nenhuma forma.

O espaço também é diferente. Ao jogar qualquer título de *Legend of Zelda* (NINTENDO, 1985), nenhum jogador realmente acredita que está fisicamente em *Hyrule* - apesar do jogo se desenvolver nesse mundo fictício, e comentários como “Estou em Termina” serem imediatamente compreendidos como onde o personagem se encontra. Mesmo jogos que dependem do corpo em um local físico para acontecer, como jogos de interpretação ou um simples pique-esconde, não acontecem no mesmo espaço do jogador: eles ocorrem em um espaço correspondente ao local físico, mas com diferentes regras, acontecimentos e tempos. Em um jogo de improvisação, uma mesa pode se tornar um navio, ou uma bancada, e o movimento de caminhar no mesmo lugar é correspondente a “andar para longe”; no pique-esconde, certos lugares completamente acessíveis na vida real são considerados inexistentes (“Dentro de casa não vale!”) enquanto o jogo durar.

Tempos e espaços diferentes dentro do jogo é um fenômeno já descrito por Huizinga como “círculo mágico”, como bolha ritualística onde a realidade é diferente da realidade mundana, embora muito menos rígida do que originalmente concebida como vimos com Flanagan no capítulo um. Jogar nada mais é do que viver multiplicado em mais de uma realidade, entrando e saindo de diferentes tempos ao abrir um *app* ou apertar *start* para pausar. A capacidade de nossas mentes de compreender essa multidimensionalidade é pouco a pouco mais expandida com a internet, onde cada rede social e janela de bate-papo tem seu próprio tempo, espaço e etiqueta.

A qualidade inerente do jogo de criar uma temporalidade única, no entanto, não significa que qualquer pessoa seja capaz de construir qualquer coisa dentro do jogo. Tendemos a procurar reproduzir aquilo que nos é familiar, na medida do possível: ciclos de dia e noite, estações, capacidade de caminhar por certos terrenos e não outros, estimativas de viagem (Figura 6).

Figura 6 - Em *Stardew Valley* (CONCERNEDAPE, 2016), o relógio marca intervalos de 10 minutos, que correspondem a 7 segundos na vida real, e um ano é aproximadamente 26 horas na vida real. No entanto, os dias seguem uma lógica de 24h e as estações do ano são demarcadas como na vida real.



Fonte: **Stardew Valley**: Jogo digital. ConcernedApe, Chucklefish (Distribuidora), 2016. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew\\_Valley/](https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew_Valley/). Acesso em: 18 Dez. 2018.

Temporalidades que estão fora do que consideramos “normal” ou “ordenado” causam estranhamento, o que pode afastar o jogador de uma imersão e uma conexão com o jogo. Muitos designers preferem não ousar demais na percepção do tempo e do espaço em seus jogos, exceto se a intenção for precisamente chamar atenção para essa característica. Isso significa que essas temporalidades fora do comum são comumente utilizadas em jogos curtos e experimentais, onde fazem parte de uma mecânica/dinâmica enaltecida pelo jogo e com a intenção de ser percebida e utilizada pelo jogador de forma consciente (Figuras 7 e 8). Mesmo

quando utilizados em jogos de maior escopo, costumam estar em títulos onde a exploração e a narrativa ambiental são os pontos estéticos mais importantes.

Figura 7 - *Hello? Hell...o?* (TACHI, data desconhecida) se passa em apenas um cômodo. Cada vez que o personagem sai do quarto ele retorna a ele, e algo pode estar ligeiramente diferente ou fora do lugar. Descobrimo as pistas que aparecem e desaparecem, se compreende que esse é um lugar onde o tempo está distorcido por um espírito vingativo, forçando o protagonista a repetir a mesma noite.



Fonte: **Hello? Hell...o?**: Jogo digital. tachi, data desconhecida. Disponível em: <http://vgperson.com/games/hellohello.htm>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

Figura 8 - *Silent Hill 4: The Room* (KONAMI, 2004) também se passa apenas em um cômodo, mas o mundo “normal” de Henry o espaço psicológico de sua mente estão separados por um buraco na parede, como uma representação da jornada pela depressão no mundo distorcido de Silent Hill



Fonte: **Silent Hill 4: The Room**: Jogo digital. Konami, 2004.

Esse tipo de fenômeno é menos perceptível em jogos com uma estrutura mais convencional (como os inspirados pela Jornada do Herói de Campbell), jogos Triple A, e/ou jogos feitos por grandes empresas. Como a intenção é arrebanhar uma parcela maior da população, criar um ambiente de jogo onde algo tão intuitivo como o tempo e o espaço estejam constantemente distorcidos ou dissociados da realidade se torna um desafio que pode vir a comprometer outros aspectos do entretenimento. Há inúmeras histórias de sucesso: *Silent Hill* (KONAMI, 1999) criou seu nome como uma das franquias de horror mais aclamadas da história por se atrever a criar um jogo de exploração psicológica dos personagens, com construções labirínticas, personagens que agem como em um sonho, e dessincronia entre eventos testemunhados. No entanto, mesmo *Silent Hill* precisa se utilizar de “atalhos” para introduzir o jogador no mundo onde a temporalidade está fora do normal. (como o buraco na parede em *The Room*, ou a névoa em *Silent Hill 2*).

Requisitar ao jogador que adote um ponto de vista permanente (ou seja, não limitado a seções específicas e relativamente curtas dentro do jogo) onde a temporalidade esteja completamente fora dos parâmetros convencionais, como *Queers In Love At The End Of The World* - onde é necessário aceitar que o tempo é curto e limitado e que isso é uma característica intencional do jogo - ou *Hello? Hell...o?* - onde não há divisão entre o mundo real e o mundo assombrado, passado e futuro, já que existem concomitantemente - não é uma tarefa fácil. Ainda mais complicado é fazer com que o jogador compreenda que esse ponto de vista fora do convencional é fundamental para a apreciação total da obra sem guiá-lo como uma criança pelo jogo ou deixá-lo confuso quanto ao objetivo da adoção dessa temporalidade.

Na indústria Triple A, isso é quase impossível. O investimento aplicado em cada jogo para o desenvolvimento de ferramentas cada vez mais aplicadas, captura de movimentos e expressões, *engines*, longos ciclos para refinamento da arte e efeitos sonoros, *marketing*, e outros, torna inevitável que boa parte da criação dos jogos (ou mesmo a própria existência de alguns títulos) exista para recuperar capital. Para isso, os consumidores precisam sentir que estão pagando por um produto que valha a pena - e um dos elementos que mais afeta essa percepção é a duração do jogo, real ou percebida, e a diversão proporcionada. Ainda que não

haja um consenso sobre o que significa “diversão” nos games (e isso invariavelmente muda de um título para outro) e não desejamos explorar esse conceito, um game fundado em uma noção de temporalidade incomum demanda um esforço por parte do jogador para aceitá-la. Enquanto uma parte dos jogadores consideraria esse esforço parte da experiência, em um mercado de massa como o de games é previsível uma rejeição da proposta. Um jogo de longa duração - que “compensaria” o valor pago - em moldes não-convencionais de temporalidade seria exaustivo. É relativamente fácil mergulhar o jogador em um título curto e barato, pois o custo da experimentação não é alto; não é o mesmo paradigma para uma indústria multibilionária como os games.

É possível, no entanto, que a *queer temporality* seja experienciada durante a jornada no game, costurando-se com uma ordem tradicional e convidando o jogador a mergulhar em um ponto de vista diferente. O resultado pode ser tão bem tecido com a ideia principal que o jogo pode ser reconhecido por causa dessa conexão entre o convencional e o *queer*. Alguns jogos conseguem esse feito dividindo-se em partes onde a contemplação é estimulada e outras que consistem em uma experiência mais convencional de jogo, mas isso faz com que muitos jogadores ignorem ou pulem os momentos de temporalidade alternativa em favor “do jogo em si”.

Outros alcançam um equilíbrio onde essas partes se complementam mutuamente de forma profunda e chegam a ter sucesso de público, mas são exceções que raras vezes atraem sua fama primariamente através da apreciação da *queer temporality*. O clássico *Shadow of the Colossus* (TEAM ICO, 2005), um jogo sobre um jovem que destrói criaturas gigantescas existentes desde os primórdios para tentar negar a morte, se tornou conhecido por ser um jogo com alta capacidade gráfica na época e por ter como inimigos apenas “chefões”. O universo de *Dark Souls* (FROMSOFTWARE, 2011) traz em cada detalhe a decadência do mundo que o jogador explora, desde as vagas descrições de itens e inimigos até a própria natureza frágil do jogador em relação ao ambiente; mas a saga ganhou impulso apenas por ser considerado um jogo extremamente difícil.

Esses acontecimentos assinalam dois pontos: um, *que jogadores Triple A baseiam sua experiência majoritariamente em um aspecto dinâmico, não estético, do jogo* - quando o aspecto estético é mencionado, apenas o é de forma superficial, com contagem de polígonos e

FPS, que são apenas alguns aspectos de um esforço artístico aplicado; e dois, *que o valor de um jogo está na vitória, no objetivo alcançado, dentro do game*. Isso pode implicar o uso de trapaças, “macetes”, modos alterados de jogo que o tornam mais fácil/difícil ou que anulam outros aspectos que o constroem, e também ignorar interpretações e efeitos que tornariam o sistema jogo-jogador mais rico e profundo (Figuras 9 e 10).

A análise de jogos Triple A dentro do prisma da *queer temporality*, no entanto, não apenas é possível como é enriquecedora para a apreciação mais profunda de diferentes títulos para o consumo em massa. Muitos desenvolvedores gostariam de explorar mais seus jogos fora de um paradigma convencional, mas não podem fazê-lo como principal recurso pelos motivos anteriormente citados. Nuances em experiências dentro do sistema podem ser ignoradas se vistas majoritariamente por um ponto de vista convencional. Assim, estudar suas obras fora de um olhar já adestrado para o mercado pode trazer um valor diferente aos videogames.

Figura 9 - *Shadow of the Colossus* hoje é aclamado por sua experiência mística, com direção de arte e de som magníficos. O objetivo do jogo é matar 20 criaturas gigantes para ressuscitar sua amada, mas um novo jogador passará a maior parte do tempo procurando pelas criaturas em um vasto mapa com planícies, desertos, lagos, ruínas e vales, e mesmo os momentos de enfrentamento com os monstros são momentos sublimes.



Fonte: **Shadow of the Colossus**: Jogo digital. Team Ico, Sony Computer Entertainment (Distribuidora), 2005. Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/games/shadow-of-the-colossus-ps3/>>. Acesso em: 18 Dez.

2018.

Figura 10 - Em *Dark Souls*, os feitiços são chamados “Milagres” e são alguns dos ataques mais fortes no jogo. Em *Dark Souls III* (FROMSOFTWARE, 2016), Milagres são os mais fracos. Fãs atentos à mitologia construída durante a série desenvolveram a teoria de que os Milagres se enfraqueceram à medida que a fé nos deuses diminuiu durante a saga. Isso nunca é mencionado nos jogos, mas faz completo sentido, demandando uma percepção além da jogabilidade convencional. (SHODDYCAST, 2018)



Fonte: **Dark Souls III**: Jogo digital. FromSoftware, Namco Bandai Games (Distribuidora), 2016. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/374320/DARK\\_SOULS\\_III](https://store.steampowered.com/app/374320/DARK_SOULS_III)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

### 3.2. Metodologia

*"She spins, plucking strings, matching wits and words, an admiral who will never send ships of her own."*

- Cole (sobre Josephine), *Dragon Age: Inquisition*<sup>22</sup>

De acordo com o visto sobre *queer temporality* e suas questões nos videogames nas últimas seções, estabeleceremos as balizas operacionais para as análises dos jogos *Dragon Age: Origins* e sua continuação, *Dragon Age II*, no capítulo 4. Não serão analisadas as suas DLC (*downloadable content*), apenas o jogo tal e como é vendido singularmente.

---

<sup>22</sup> “Ela rodopia, dedilhando, combinando astúcias e palavras, uma almirante que jamais enviará seus próprios navios.” BioWare, **Dragon Age: Inquisition** (2014)

### *3.2.1. Enquadramento de tempo e espaço:*

A época e os locais onde se passam o jogo são pré-determinados, com mapas, itens, personagens e inimigos fixos. Da mesma forma, os pontos onde eventos-chave ocorrem não estão sob o controle do jogador e não podem ser evitados, apesar de que nenhum dos dois jogos possui um limite de tempo para seu cumprimento, com a progressão sendo determinada pelas missões obrigatórias concluídas. A forma como os jogos se apresentam, tanto pela história como pelas interações, para o jogador, expressa qual o ponto de vista desejado pelos desenvolvedores. Analisaremos qual o foco adotado e suas implicações.

### *3.2.2. Relacionamento com o mundo:*

Como a maioria dos RPGs, a série *Dragon Age* tem como um dos seus pilares o ato de interagir com NPCs e elementos do cenário para receber informações e conseguir itens. Não se faz necessário prestar atenção ao diálogo, uma vez que o game automaticamente faz um registro do objetivo no menu para ajudar o jogador. Apesar de válida como modo de jogo, essa forma utilitarista ignora que outros elementos do jogo além do próprio jogador enriquecem a experiência como um todo. Analisaremos os eventos que não influenciam de forma direta e necessária para alcançar o final do jogo, incluindo, mas não limitando-se a: missões secundárias, diálogos opcionais, conversas entre membros da equipe durante a exploração e *cutscenes* de eventos específicos.

### *3.2.3. Relacionamentos com companheiros de equipe:*

Esta baliza está relacionada com a anterior porque os companheiros de equipe do jogador em ambos os jogos são semi-independentes (“semi”, pois o jogador pode controlar a maioria deles ao andar e lutar, e definir suas habilidades de combate, mas suas personalidades e história já estão pré-definidas). Os companheiros, no entanto, são personagens sempre presentes, constantes, e têm potencialmente grande impacto dentro da história pessoal dos protagonistas e no curso do jogo. Em grande parte das vezes não é obrigatório cumprir com missões relacionadas diretamente a eles para progredir, e quando alguma missão é necessária ainda assim não há a necessidade de agradar algum personagem (ou mesmo prestar atenção

aos acontecimentos) para chegar ao final do jogo. Já que são os personagens mais próximos do jogador durante toda a jornada, a este aspecto será dado especial cuidado, analisando suas interações com o jogador e o impacto destas.

#### **3.2.4. Endgame (*Fim de jogo*):**

Ambos os jogos possuem várias possibilidades de finais, determinados por algumas escolhas tomadas na criação do protagonista e durante o *gameplay*. Mesmo que o jogo sempre possa ser terminado e os resultados sejam relativamente constantes para o estado do mundo de Thedas, na escala do jogador esses finais podem ser radicalmente diferentes. Serão estudadas as possibilidades gerais de finais e a sua importância para o protagonista em um ponto de vista íntimo, não necessariamente relacionado com os grandes atos heróicos que o jogo te obriga a cumprir para alcançar o fim.

A metodologia utilizada foi a análise *Dragon Age: Origins* e *Dragon Age II* pela autora ao jogar os títulos em ordem de lançamento (ela será referida como “jogadora” nas seções adiante), nas plataformas digitais Steam (*DAO*) e Origin (*DA2*) para PC, sem conhecimento prévio algum da história e/ou acontecimentos do jogo. *Dragon Age* permite que se exporte o estado do mundo de um jogo anterior para o seguinte, mantendo a história customizada do jogador, e isso foi feito neste caso: as decisões tomadas em *DAO* são levadas em consideração em *DA2* quando o jogo faz referências a acontecimentos anteriores. Foram jogadas 76 horas e 5 minutos no *gameplay* analisado de *DAO*, e 59 horas e 34 minutos em *DA2*, e foram feitas anotações durante as partidas sobre os aspectos analisados. Os avatares da jogadora foram customizados em aparência e nome (Juliet e Jamille, respectivamente, em vez de Solona e Marian).

#### 4. Análises de *Dragon Age: Origins* e *Dragon Age II* sob a *Queer Temporality*

*"I do wonder. Is it permissible for two Grey Wardens to... oh, what is the word I search for?"*

*"Caboodle?"*

*"Fraternize."*

- Morrigan e Alistair, *Dragon Age: Origins*<sup>23</sup>

Neste capítulo será feita uma análise dos jogos *Dragon Age: Origins* e *Dragon Age II* partindo do princípio da *queer temporality* de Halberstam de visão não-linear e convencional dos acontecimentos, e considerando os games como sistemas complexos onde todos os elementos contribuem para um resultado maior que suas partes. Ele será dividido em três partes: uma para cada título, e uma onde será feita uma comparação da abordagem em ambos.

##### 4.1 Um pequeno histórico

*"We took a different path. We took to the wilderness, never stopping long enough to draw the notice of our shemlen neighbors. In our self-imposed exile, we kept what remained of elven knowledge and culture alive."*

- "O final da Longa Jornada," como contado por Gisharel, protetora do clã Ralaferin dos elfos

Dalish, *Dragon Age: Origins*<sup>24</sup>

A empresa canadense BioWare começou de forma pouco comum. (FAHS, 2012) Seus três fundadores são médicos, e se conheceram trabalhando em programas de simulação educacional para a faculdade de medicina que dois deles estudavam. Com o dinheiro acumulado do trabalho na área médica, os três fundaram a BioWare, e logo encontraram um nicho criando jogos de RPG - já que eram fãs dos jogos de mesa nesse estilo. O jogo que estabeleceu seu nome, *Baldur's Gate* (1998), de fantasia medieval onde a história tem um grande peso, se tornou um grande sucesso e criou o tom dos jogos da empresa a seguir -

---

<sup>23</sup>"Eu me pergunto. É permitido que dois Guardiões Cinzentos... oh, qual é a palavra que estou procurando?" "Façam saliência?" "Confraternizem." **Dragon Age: Origins**: Jogo digital. BioWare, Electronic Arts (Distribuidora), 2009. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/17450/Dragon\\_Age\\_Origins/](https://store.steampowered.com/app/17450/Dragon_Age_Origins/)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

<sup>24</sup>"Tomamos um caminho diferente. Fomos para os sertões, nunca parando por tempo suficiente para chamar a atenção dos nossos vizinhos *shemlem* [humanos]. No nosso exílio autoimposto, mantivemos vivo o que restou da sabedoria e cultura élficas." **Dragon Age: Origins** (2009)

incluindo o clássico de *dark fantasy Neverwinter Nights* (2002).

Depois do tremendo sucesso de *Star Wars: Knights Of The Old Republic* (2003) - considerado por muitos o melhor jogo de RPG de todos os tempos pela amplitude e profundidade das histórias e interações com os personagens - e de iniciar a produção da space opera de ação/RPG *Mass Effect* (2008), a BioWare decidiu retornar às origens da fantasia medieval e recriar um sistema de RPG para o mesmo. Inspirado em seu *Baldur's Gate*, nos livros de *Canção de Gelo e Fogo*, de G. R. R. Martin, e no mundo de J. R. R. Tolkien, a empresa lançou o primeiro trailer de *Dragon Age* na *Electronic Entertainment Expo* (E3) de 2004. Apenas na E3 de 2008 o jogo foi anunciado como *Dragon Age: Origins*, como o primeiro de uma série.

O escritor-chefe da série, David Gaider, comentou que o foco era a criação do mundo primeiro e a da história do jogador depois. Dessa forma, o jogador sentia que o universo era vasto mais além do que sua própria existência. Era um projeto ambicioso, criando um sistema novo para o software e arriscando uma temática social e política de um jogo violento e pesado. Gaider confessa que não sabia se *DA:O* faria sucesso, então várias mudanças foram feitas de última hora antes do lançamento. O resultado foram 3,2 milhões de cópias vendidas até 2010, segundo a Electronic Arts (EA), dona da BioWare, e um lugar de honra entre os primeiros RPGs contemporâneos. (YIN-POOLE, 2018)

Com o sucesso do primeiro título, se tornou claro que o segundo deveria sair. *Dragon Age II* (ou *Dragon Age: Exile*, como foi chamado durante a produção), lançado em 2011, no entanto, brilhou menos que *Mass Effect 2*, a continuação da saga de ficção científica. Com cenários e objetos 3D repetidos *ad nauseam* e um espaço extremamente limitado de exploração, *DA2* foi uma decepção para muitos fãs de *Origins*. Apesar disso, o jogo vendeu mais de um milhão de cópias no ano do seu lançamento, e apesar de ser considerado o mais fraco da franquia pelos fãs, conquistou entre eles uma ala fiel ao seu estilo e história. (YIN-POOLE, 2018)

De acordo com uma fonte na BioWare, a série *Dragon Age* sempre teve como objetivo ser um *open world* “verdadeiro”, sem tempo de carregamento entre seções (como ocorre com frequência em *DA:O*) e onde o jogador controlaria personagens diferentes em cada título para

apreciar a riqueza de Thedas sob diferentes ângulos e missões.<sup>25</sup> Após *Dragon Age 2* não atender a essa premissa, ela foi retomada com sucesso por *Dragon Age: Inquisition* em 2014. A série não tem poucas críticas entre os fãs do gênero, mas tem um passo estável e o costume de experimentar com mecânicas novas que tornam a experiência mais interessante. (YIN-POOLE, 2018)

A franquia *Dragon Age* continua forte até o momento da redação deste trabalho, com o lançamento em 2014 de *Dragon Age: Inquisition* (o mais longo e rico até o momento) e a confirmação da BioWare de que *Dragon Age 4* (ainda sem nome comercial) já está em produção. (LOVERIDGE E SULLIVAN, 2018) Diversos livros, histórias em quadrinhos, e até uma websérie já foram lançados complementando a história do mundo, sem contar a grande quantidade de material escrito e histórias paralelas que ocorrem dentro do próprio jogo.

#### 4.2 *Dragon Age: Origins (DA:O)*

*"The Old Gods will call to you,  
From their ancient prisons they will sing.  
Dragons with wicked eyes and wicked hearts,  
On blacken'd wings does deceit take flight,  
The First of My children, lost to night."*

- O Canto da Luz, Cântico Dissonante do Silêncio 3:6, *Dragon Age: Inquisition*<sup>26</sup>

No primeiro momento desta seção será explicada a história do jogo *Dragon Age: Origins*, além do *background* necessário para o entendimento da lógica da franquia, seguido da análise propriamente dita.

---

<sup>25</sup> Esta fonte trabalhou na BioWare durante o desenvolvimento de *Dragon Age: Inquisition*, mas seu anonimato é necessário por questões legais.

<sup>26</sup> “Os Deuses Antigos o chamarão,/ de suas velhas prisões eles cantarão./ Dragões com olhos e corações perversos,/ em asas enegrecidas a fraude decola,/ Meus Primeiros Filhos, que perdi para a noite.” **Dragon Age: Inquisition** (2014)

#### 4.2.1. História e início

"Ah, ignorance is bliss, isn't it? That's what the Chantry kept telling me, anyhow."

- Alistair, *Dragon Age: Origins*<sup>27</sup>

A história de *Dragon Age* é contada pela sua mitologia, e o primeiro contato que o jogador tem com ela é através da religião dominante do mundo de Thedas, a Chantria da Luz (no original, *Chantry of Light*). Ela conta a história de sete magos poderosos da nação de Tevinter, cada um sumo-sacerdote de um dos Deuses Antigos nos quais acreditavam, que decidiram tomar o poder deles para si. Usando mágica poderosa, eles invadiram a Cidade Dourada onde supostamente os deuses residiam - e a corromperam de imediato. A corrupção tomou seu ser e eles se tornaram os primeiros *darkspawn* (cria das trevas, em tradução livre); de volta ao mundo mortal, essa corrupção foi transmitida rapidamente, e logo exércitos inteiros de *darkspawn* mataram e destruíram toda Thedas. Esse foi o primeiro Flagelo (original: *Blight*), que durou dois séculos.

As nações de Thedas então se uniram para criar a Ordem dos Guardiões Cinzentos (no original, *Grey Wardens*), uma organização militar supranacional com o objetivo de destruir o Flagelo, com direitos sobre toda Thedas e o apoio explícito de todos os países. Os Guardiões passam por um ritual perigoso onde devem beber o sangue infectado, e caso sobrevivam se tornam praticamente imunes à corrupção e conseguem várias vantagens lutando contra *darkspawn*. O Flagelo foi derrotado com a queda do Arquidemônio - um dos Deuses Antigos corrompidos, na forma de um dragão - que a liderava, mas foi apenas o começo. Quatro Flagelos aconteceram até o ponto onde a história de *Dragon Age* se inicia - e quando o jogador toma controle do personagem o Quinto Flagelo está a ponto de explodir.

Após essa breve introdução, o jogador é levado para a tela de construção de personagem, onde pode definir a aparência, voz, nome, e origem de seu avatar. Seu personagem pode humano, elfo ou anão; e guerreiro, ladino ou mago. O gênero do personagem influencia apenas os romances possíveis e alguns diálogos e interações menores, e pode ser masculino ou feminino.

---

<sup>27</sup> "Ah, a ignorância é uma bênção, né? É o que a Chantria vivia me dizendo mesmo." **Dragon Age: Origins** (2009)

Há seis prólogos disponíveis em *DA:O*, a depender da construção do personagem: Nobre Humano (humano + guerreiro ou ladino), Elfo Urbano, Elfo *Dalish* (os dois possíveis para elfo + guerreiro ou ladino), Anão Nobre, Anão Plebeu (os dois possíveis para anão + guerreiro ou ladino), ou Mago (elfo ou humano + mago; anões são imunes à magia). Cada uma oferece um ponto de vista particular da sociedade de Thedas antes de iniciar a jornada contra o Flagelo, e mesmo que a maioria das escolhas e diálogos durante o jogo sejam idênticos para todos uma vez terminado o prólogo, o jogador já é apresentado ao mundo através de uma janela.

Apenas ao iniciar o jogo propriamente dito o jogador começa a compreender três nuances importantes da sociedade de Thedas: a situação dos elfos, a situação dos magos e Chantria da Luz.

#### 4.2.1.1. *Magos e a Chantria*

*"Magic exists to serve man, and never to rule over him.*

*Foul and corrupt are they*

*Who have taken His gift*

*And turned it against His children."*

- O Canto da Luz, Cântico das Transfigurações - Tr 1: Os Mandamentos, *Dragon Age: Origins*<sup>28</sup>

Depois do Primeiro Flagelo, o medo que as pessoas nutriam por magos e magia aumentou exponencialmente - afinal, teriam sido magos os causadores da catástrofe. Magos também eram extremamente suscetíveis à possessão de demônios, e a poderosa magia utilizando energia vital levava a sacrifícios humanos com alguma frequência. Se iniciaram perseguições a pessoas que manifestavam magia e a maioria dos magos foi colocada em uma situação delicada.

Então surgiu Andraste, uma mulher que se autoproclamava noiva e profeta do Criador, o deus supremo do universo - inclusive, o pai dos Deuses Antigos agora corruptos. Andraste escreveu o Canto da Luz e a Chantria da Luz nasceu a partir desses textos sagrados. Traída, Andraste foi queimada na fogueira, mas a Chantria se tornou a religião dominante de Thedas

---

<sup>28</sup> "A magia existe para servir ao homem, e não para comandá-lo. / Infames e corruptos são / os que tomaram Sua dádiva / e a viraram contra Seus filhos." **Dragon Age: Origins** (2009)

e possuidora de grande poder e riqueza através de suas sacerdotisas (Figura 11).

Figura 11 - Arte conceitual da Chantria (*Dragon Age II*)



Fonte: **Dragon Age Wiki**. Disponível em: <<http://dragonage.wikia.com>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

Andraste disse que “A magia existe para servir ao homem, e não comandá-lo”, e condenou a todos que a utilizavam para fins obscuros. A Chantria interpretou esse cântico como uma condenação à organizações políticas onde magos estavam em situações de poder - como a nação de Tevinter, de onde os magos corruptos supostamente vieram - e contra a magia que se utilizava de força vital, chamada Magia de Sangue. Para proteger tanto magos como pessoas não-magos, a Chantria criou os Círculos de Magia (original: *Circles of Magic*): academias onde magos seriam levados desde a infância para viver, estudar, e aprender a utilizar seus poderes, sem contato com o mundo exterior. A depender do Círculo e da nação onde se encontra, o mago tem graus de liberdade variáveis uma vez terminado seu “curso”, mas todos devem se submeter a um encantamento (que ironicamente é uma Magia de Sangue) para que sejam facilmente rastreáveis no caso de fugas ou crimes.

A Chantria também criou uma ordem de soldados especialmente treinados para proteger magos dentro e fora dos Círculos, os *Templários*. Magos que não se apresentam ao Círculo,

são possuídos por demônios, ou praticam Magia de Sangue são considerados *apóstatas*, perseguidos e frequentemente mortos pelos Templários. Magos considerados “perigosos” pelo Círculo (como os com mau temperamento ou interesse incomum por magia proibida) podem ser forçados a se tornar *Tranquilos* - toda a magia é retirada deles, mas como efeito colateral suas emoções são completamente apaziguadas, colocando-os em um estado permanentemente sereno e vazio.

Essa organização existe por séculos em Thedas, mas não sem críticos nem problemas. Abusos contra magos pelos Templários e pelo Círculo são comuns, apesar da aparente desaprovação da Chantria, e muitos magos e suas famílias se queixam pela falta de contato que têm com seus entes queridos, às vezes por toda a vida. No entanto, o medo da magia que permeia Thedas é suficiente para manter esse sistema.

A nação de Tevinter ainda existe, e apesar da existência em seu território da Chantria e de Círculos, Templários, e da proibição da Magia de Sangue, várias adaptações foram feitas. A Chantria de Tevinter é separada da principal, com seu próprio líder, e vários textos do Canto da Luz diferem da versão mais conhecida em Thedas - em particular os fragmentos a respeito dos magos corruptos. Magos são a casta mais poderosa do império, os Templários não tem poder real algum, e a prática de Magia de Sangue a portas fechadas é um segredo muito mal-guardado nesse mundo. Não é surpresa alguma que as relações entre Tevinter e o resto de Thedas sejam permanentemente trêmulas.

#### 4.2.1.2. Elfos

*"Your 'Maker' is a story you humans use to explain the world. We have our own stories. I don't need to borrow yours."*

- Merrill, *Dragon Age II*<sup>29</sup>

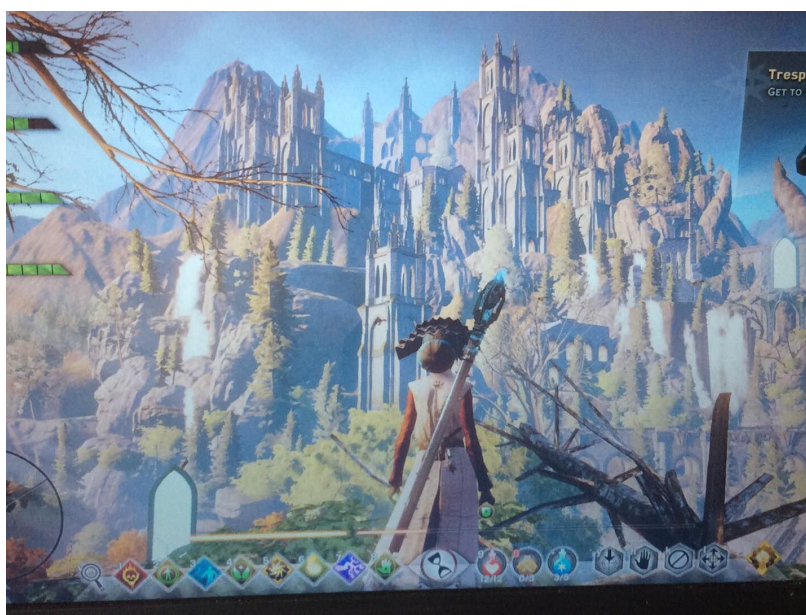
Elfos são uma raça humanóide que existe em Thedas há milênios, mais antiga que os humanos e de natureza muito mais conectada com a magia. Com algumas características físicas únicas (notavelmente as orelhas grandes e pontudas), os elfos tinham uma cultura rica

---

<sup>29</sup> “Seu ‘Criador’ é uma história que vocês humanos usam para explicar o mundo. Nós temos nossas próprias histórias. Eu não preciso pegar as suas emprestadas.” **Dragon Age II** (2011)

e uma expectativa de vida de séculos. No entanto, depois começar a ter relações com os humanos, a essência mágica élfica começou a se deteriorar, e eles começaram a envelhecer e morrer no mesmo tempo humano. Além disso, a união entre um elfo e um humano gera apenas crianças humanas. Ao perceber isso, os elfos se isolaram; mas depois de séculos de separação, os humanos se sentiram ameaçados por eles, e Tevinter derrubou sua maior cidade e seu império milenar, destruiu o máximo possível de sua cultura e artefatos, e os escravizou (Figura 12).

Figura 12 - Ruínas élficas vistas durante *gameplay* (*Dragon Age: Inquisition - Trespasser DLC*)



Fonte: **Dragon Age: Inquisition - Trespasser**: Jogo digital (conteúdo adicional). BioWare, Electronic Arts (Distribuidora), 2015. Disponível em:

<<https://www.origin.com/bra/en-us/store/dragon-age/dragon-age-inquisition/addon/dragon-age-inquisition--trespasser>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

Quando Andraste começou a sua pregação, um líder elfo - Shartan - a ajudou a derrubar Tevinter. Ela entregou aos elfos libertos uma nação chamada Dales, onde eles construíram uma grande capital e um reino próspero. Por várias gerações desde então, elfos e humanos viveram em harmonia, lembrando-se da amizade e apoio mútuo entre Shartan e Andraste, mas com o passar do tempo e o poder político da Chantria aumentando, isso não durou. Depois de

várias escaramuças, incluindo uma cruzada até as Dales para a criação de um império, os elfos caíram pela segunda vez.

Desde então, elfos são considerados cidadãos de segunda classe, sendo comumente empregados como servos ou prostitutas (ou escravos, em Tevinter). Elfos que tentaram se integrar à sociedade humana são vistos com desprezo e relegados a guetos miseráveis nas maiores cidades de Thedas. Os clãs élficos que se recusaram a se render se tornaram nômades, viajando pelas áreas selvagens de Thedas e evitando contato com humanos em níveis variáveis; eles procuram manter os que resta dos costumes élficos vivos, adorando seus próprios deuses, procurando recuperar sua língua, e chamando a si mesmos *Dalish* (originários das Dales) apesar de não ter mais uma nação própria.

#### 4.2.2. Missão e Personagens

*"You are required to do nothing, least of all believe. Shut one's eyes tight or open one's arms wide, either way, one's a fool."*

- Flemeth, *Dragon Age: Origins*<sup>30</sup>

Após o prólogo, o personagem do jogador é convidado a se apresentar em Ostagar, uma fortificação onde todos os Guardiões Cinzentos estão se reunindo para lutar contra o Quinto Flagelo, e a se juntar às linhas de frente como um novo Recruta Cinzento. No entanto, o general Loghain Mac Tir - sogro do sorridente rei, que pretende lutar ao lado dos Guardiões - não tem certeza da necessidade disso. Ele foi herói em uma longa guerra para libertar o reino de Ferelden - seu reino natal - da poderosa nação vizinha de Orlais. Como os Guardiões são uma ordem supranacional, vários membros de Orlais foram convidados a se juntar às forças em Ostagar, e Loghain está desconfiado de que isso possa enfraquecer o reino ainda convalescente. Além disso, o Arquidemônio desta leva ainda não foi encontrado - então Loghain tem razões para crer que a aparição de mais *darkspawn* em Thedas seja apenas uma anomalia, e não um Flagelo verdadeiro.

Loghain suspeita de que os Guardiões estão tentando agir rápido *demais*, trazendo

---

<sup>30</sup> "Você não precisa fazer nada, muito menos acreditar. Tanto fechar os olhos como abrir os braços é uma estupidez." **Dragon Age: Origins** (BioWare, 2009)

forças estrangeiras e até há pouco inimigas de Orlais, mas intocáveis por seu status como membros da Ordem. E por isso Loghain tem certeza de que não há um Flagelo, e sim um golpe orquestrado para derrubar Ferelden de uma vez por todas.

Levado por essa crença, Loghain Mac Tir trai o rei de Ferelden e permite que os Guardiões Cinzentos sejam massacrados pelas forças de *darkspawn* que atacam Ostagar em seguida. Poucos soldados comuns e ainda menos Guardiões sobrevivem ao horror, e dentre esses poucos estão o jogador (o qual será chamado de *Warden* - o termo original - por praticidade de agora em diante) e Alistair, um Guardião humano ex-Templário que estava responsável por você durante a batalha. Na fuga desesperada vocês tentam chegar à cidade natal de Alistair, pois seu tio é o senhor feudal da região - e no caminho cruzam com Flemeth e Morrigan, mãe e filha magas apóstatas que cuidam de suas feridas.

Flemeth é uma bruxa que figura em várias lendas e histórias em Ferelden, e Alistair está corretamente assustado, mas ela oferece assistência e conselho para o Warden. Ela confirma que de fato um Flagelo está começando, e que cabe ao Warden e a Alistair correr por Ferelden buscando o apoio prometido aos Guardiões Cinzentos por todas as raças e feudos há séculos. A missão do jogador em *DA:O* é finalmente estabelecida: realizar missões, encontrar aliados, e derrotar os *darkspawn* e o Arquidemônio que os lidera. Flemeth despede os Guardiões entregando Morrigan a seu serviço, que a contragosto se une ao grupo.

Eis que se inicia a batalha do Warden contra o Quinto Flagelo, que o tornará o Herói de Ferelden.

Alistair e Morrigan são os dois únicos personagens que obrigatoriamente se juntam ao Warden - todos os demais são opcionais ou podem ser despedidos durante o jogo. Durante a partida que foi analisada, um dos companheiros possíveis não foi recrutado, e porque ele é considerado “secreto” e disponível apenas no ato final do jogo, ele não será incluído aqui. Os demais companheiros que o Warden pode ter são (Figura 13):

**Alistair:** Um jovem guerreiro criado desde a infância - e contra sua vontade - para o serviço como Templário, abandonando a carreira de imediato ao receber o convite para se tornar Guardião Cinzento. Alistair é bonachão e um pouco lento, mas é leal e sensível. Ele é o filho bastardo de um já falecido senhor feudal e de uma elfa que nunca conheceu, e por isso ainda hoje é desprezado por sua família nobre. Como ex-Templário, ele desconfia de magos

em geral, e especialmente de Morrigan por ser uma apóstata. Ele pode se envolver romanticamente com Wardens femininos.

**Morrigan:** Filha adotiva de Flemeth, Morrigan não sabe de fato de onde veio, e não se importa. Foi criada pela bruxa na floresta, sem muito contato com outras pessoas; por isso é misantrópica, egoísta, e objetiva, criticando o Warden por decisões generosas que poderiam de outra forma fortalecer o grupo. Ela despreza a Chantria e tudo o que dela vem, fazendo comentários sarcásticos sobre o Círculo, a religião, e os Templários em geral - e a Alistair em particular. Ela pode se envolver romanticamente com Wardens masculinos.

**Leliana:** Uma menestrel - profissão que não raro implicava realizar intrigas, espionagem, e assassinatos - da nação de Orlais. Sentindo-se sem propósito na vida, um dia Leliana tem uma inspiração e se torna devota fervorosa do Criador. O Warden a conhece vivendo como irmã leiga na Chantria de uma vila, e ela considera o encontro como um dever divino para acompanhar o grupo contra o Flagelo, como arqueira e ladina. Leliana pretende voltar a uma vida pacífica depois que tudo termine, e é a única capaz de ser amável com todos na equipe. Ela pode se envolver romanticamente com Wardens de qualquer gênero.

**Sten:** Membro da raça Qunari - humanóides grandes, de pele cinzenta e semblante sério, e principais seguidores da severa religião do Qun - acusado de assassinato de várias pessoas. Ele havia chegado de sua terra havia pouco e foi atacado por *darkspawn*, e em sua confusão ao despertar após o ataque ele cometeu os crimes. Sten foi enviado para investigar sobre as suspeitas de um novo Flagelo, e decide lutar contra ele ao lado do Warden; ele é carrancudo e de poucas palavras, e não respeita a ninguém que se prove forte de caráter. Ele não vai se envolver romanticamente com o Warden.

**Zevran:** É um elfo urbano - criado como servo e vendido para uma famosa guilda de assassinos ao norte de Thedas ainda criança, como aprendiz. A guilda é contratada por Loghain para assassinar o Warden, e Zevran é enviado para cumprir a missão; ao ser derrotado, ele pode ser recrutado pelo grupo uma vez que sua falha lhe custará a vida ao retornar. Zevran é arrogante e esquivo, tentando ocultar a dureza de seu passado do Warden. Ele pode se envolver romanticamente com Wardens de qualquer gênero.

**Wynne:** Uma maga professora do Círculo onde o Warden de origem Maga foi educado, Wynne é encontrada em uma missão onde esse mesmo Círculo está sendo consumido por



#### 4.2.3 *Queer Temporality em Dragon Age: Origins*

*“I see we've all stopped to smell the flowers and adore the sunshine.”*

- Warden, *Dragon Age: Origins*<sup>31</sup>

- Nesta seção analisaremos como o jogo *Dragon Age: Origins* é visto sob a *queer temporality*, de acordo com a metodologia apresentada.

##### 4.2.3.1. *Enquadramento de tempo e espaço em DA:O: histórias de origem*

*“And perhaps the day will come when the humans come and try to take the alienage from us, too. If that day comes, I swear they shall regret it.”*

- História de origem do Elfo da Cidade, *Dragon Age: Origins*<sup>32</sup>

Como já foi mencionado, o prólogo de *Dragon Age: Origins* depende do personagem construído no início. Há seis origens possíveis, e o gênero ou aparência do avatar não são relevantes no jogo, embora a raça (humano, elfo, anão) e classe (guerreiro, mago, ladino) o sejam.

Cada história de origem invariavelmente levará o jogador até o forte de Ostagar, onde ele se tornará Guardiã e será testemunha do massacre que inicia o conflito pessoal do Warden: salvar a nação e o mundo enquanto perseguido pela coroa. A partir desse ponto comum o primeiro capítulo se inicia e o mapa pode ser acessado para exploração.

As histórias de origem foram uma decisão consciente tomada pelos criadores à diferença do jogo anterior da BioWare, *Mass Effect* (2008). Em *Mass Effect*, Comandante Shepard também pode ser de qualquer gênero e aparência, mas sua história de origem se resume um parágrafo explicando brevemente de onde ela vem. Há três opções de história de origem e o jogo se inicia no mesmo lugar independente da escolhida, e esse passado é mencionado apenas de passagem em certas interações.

---

<sup>31</sup> “Parece que todos paramos pra cheirar as flores e aplaudir o sol.” **Dragon Age: Origins** (2009)

<sup>32</sup> “E talvez chegue o dia em que os humanos virão e tentarão roubar o gueto de nós, também. Se esse dia chegar, eu juro que eles se arrependerão.” **Dragon Age: Origins - City Elf Origin**. Disponível em: <[http://dragonage.bioware.com/dao/characters/city\\_elf/](http://dragonage.bioware.com/dao/characters/city_elf/)>. Acesso em: 05 Jan. 2019.

Em *DA:O*, somos convidados a viver esse “passado”, tomar decisões e enfrentar nossas primeiras batalhas nele, como um tutorial, além de justificar a presença do personagem em Ostagar, tornando-se Warden. *DA:O* utiliza-se desse artifício, no entanto, para construir um estado mental onde o jogador está convencido de que essa é a única/melhor escolha para seus interesses, e isso ocorre em todas as histórias de origem.

O jogo pretende que o jogador se coloque no lugar de uma pessoa jovem e/ou inexperiente, mas pronta para tomar um lugar no mundo, e imediatamente atirada em uma situação onde ele/a não teve nenhum controle ou é injustamente acusado de um crime, sendo assim recrutado pelo Comandante dos Guardiões Cinzentos, Duncan. Esse *mindset* é estabelecido ao lado das particularidades da existência de cada raça/classe. O resultado é que o personagem que finalmente chega ao início do primeiro capítulo pode ser de pelo menos seis formas diferentes, cada uma conhecendo certos aspectos do mundo de Thedas e do jogo. A seguir há uma descrição detalhada na história de origem da *gameplay* analisada, para melhor ilustrar esse ponto.

Juliet Amell era uma maga humana. Sua história começa com o exame final para deixar de ser aprendiz e se tornar uma maga completa, adquirindo certas liberdades. O teste consiste em mergulhar no *Fade* (tradução livre: “Desvanecer”) a dimensão dos sonhos e espíritos e fonte de toda magia, e derrotar um demônio; uma falha resultará em possessão, tornando o aprendiz uma abominação que será rapidamente aniquilada pelos Templários presentes na câmara. A experiência é tão perigosa e traumática que o exame foi nomeado *Harrowing* (Tormento); e uma vez dentro do *Fade* Juliet precisa enfrentar vários tipos de espíritos, conversar com outros, e desmascarar e matar um demônio que tenta possuí-la.

Passado o exame (e depois de descansar), seu amigo Jowan vai parabenizá-la e tenta extrair informações. Jowan é mais velho e está há mais tempo no Círculo que Juliet, mas não há sinal de que os superiores desejem fazê-lo passar pelo Tormento ainda, e isso o preocupa. Porém essa preocupação vem de algo muito mais sério: Jowan se envolveu com uma sacerdotisa do Criador e eles desejam fugir juntos, e para isso pedem ajuda a Juliet. Todo mago tem um frasco de sangue guardado no Círculo (filactério, or *phylactery* no original), encantado para servir como bússola caso seu dono fuja. Jowan pede a Juliet ajuda para encontrar e destruir seu frasco, libertando-o. Esta decide pensar melhor sobre o assunto antes

de responder.

A situação se complica quando o Mago Superior vai conversar com Juliet. Ele revela que há suspeitas de que Jowan esteja usando magia de sangue, e que por isso o Círculo pretende torná-lo Tranquilo. Nessa posição, Juliet deixa escapar sobre o plano de Jowan, e após repetidas e frustradas tentativas de fazer o Mago Superior mudar de ideia ele ordena que ela acompanhe Jowan como se fosse ajudá-lo, e o resto se resolverá. De mãos atadas, Juliet retorna ao casal fugitivo e, sem oportunidade de alertá-los, segue com eles por uma masmorra cheia de monstros até a sala dos filactérios.

Juliet questiona Jowan sobre os rumores de ele ser um mago de sangue os quais Jowan refuta veementemente. Quando Jowan encontra seu frasco, no entanto, o trio é surpreendido pelo Mago Superior e seus colegas. Jowan descobre a traição e por fim se revela: ele de fato criou curiosidade por magia de sangue e a havia experimentado. Sua noiva o abandona de imediato, e ele, cheio de dor e raiva, consegue destruir seu filactério e fugir, jurando vingança a Juliet. Esta é imediatamente acusada pelo chefe dos Templários no Círculo de estar associada com Jowan e por isso merecer a pena de morte. O Mago Superior não consegue dissuadi-lo, então Duncan - que estava no Círculo procurando recrutas magos, que são raros - sugere que Juliet vá com ele a Ostagar. Sem escolha, ela o segue.

Nessa *gameplay*, a história de origem nos apresenta elementos fundamentais do mundo de Thedas: os Círculos de Magia, Templários e sua dureza com magos, magia de sangue, e a Chantria. Traz também um ponto de vista de uma pessoa temida por todos por seus poderes, presa em uma torre e forçada a encarar uma dimensão assustadora para provar suas habilidades, sob risco de morte. Além disso, a posiciona em meio de um conflito de interesses: Jowan, como ela, merece a liberdade? E depois do conhecimento de que é um mago de sangue? De que adiantou, se os Templários ainda a ameaçam mesmo sendo inocente?

Juliet Amell passou por um rito de passagem literal (o Tormento) e um metafórico (o conflito com Jowan), sendo acusada injustamente de cumplicidade e logo levada para a ordem dos Guardiões. Vejamos rapidamente uma segunda *gameplay*, de um elfo Dalish ladino.

Mortimer Mahariel é um jovem Dalish que depois de afastar um grupo de humanos intrometidos com seu amigo Tamlen encontra ruínas élficas abandonadas, de milênios atrás.

Investigando o local, eles encontram um grande espelho, e Tamlen o toca - um clarão invade o local e Mortimer desperta no acampamento Dalish, ao lado de Duncan. Ele lhe informa que Mortimer esteve inconsciente e febril por dias, e que o espelho aparente ter, por mágica antiga, espalhado o Flagelo em seu corpo; não há sinal de Tamlen. A líder do clã declara levantar acampamento, mas envia sua sucessora, a maga Merrill, para investigar o local com Mortimer antes de partir. Depois de matar alguns monstros nas ruínas, eles encontram o espelho, com Duncan ao lado; ele reitera que Tamlen, esteja onde estiver, já está morto ou sucumbiu ao flagelo, e destrói o espelho sob protestos de Merrill, que pretende estudar uma relíquia de seu povo. Em seguida o grupo volta ao acampamento, e Duncan leva Mortimer - cada vez mais fraco pelo Flagelo se espalhando em seu sistema - até Ostagar.

Ao comparar a origem Dalish com a maga, vários pontos não coincidem: não há nenhuma menção a problemas com magos, Círculos, ou Templários. Descobrimos que os humanos desprezam elfos mas que os Dalish se sentem superiores aos elfos das cidades, e que sua cultura está morrendo tão depressa que Merrill prefere manter o espelho intacto a evitar seu perigo. No entanto, a estrutura da história também apresenta um rito de passagem semi-literal para a cultura Dalish (encontrar uma relíquia e despertá-la) e um metafórico (destruir a mesma relíquia), e por circunstâncias além de seu controle o recrutamento como Guardiã Cinzento.

*Dragon Age: Origins* toma o tempo necessário para estabelecer essas histórias uma vez que é o primeiro contato do jogador com o mundo de Thedas, que é movido por inúmeros conflitos políticos e militares, mas deliberadamente apresentando a informação apropriada para que o jogador adote um ponto de vista singular quando a batalha ocorre e Morrigan e Alistair se juntam ao Warden.

#### 4.2.3.2. Enquadramento de tempo e espaço em *DA:O: Ferelden*

*“Ferelden cheira a cachorro molhado.”*

- Vários personagens em estrangeiros em *Dragon Age: Origins*

Jogadores de RPGs de mesa como *Dungeons&Dragons* e *Pathfinder* reconhecerão a nação de Ferelden como um típico cenário para aventuras inspiradas na Europa Ocidental

medieval. A própria apresentação do mapa uma vez que se faz possível acessá-lo lembra histórias de capa-e-espada com monstros e tesouros (Figura 14).

Figura 14 - Mapa de navegação do jogador em Ferelden. Os quadrados maiores são pontos de interesse, quanto os menores à sua volta são lugares dentro desses pontos.



Fonte: **Dragon Age: Origins** (2009)

A movimentação pelo mapa de Ferelden se dá clicando nos ícones assinalados, que levam a cidades, torres, florestas, etc. Algumas áreas estão abertas para viagem desde o início, enquanto outras só podem ser acessadas completando certas missões. Ao clicar em um ícone uma trilha formada por gotas de sangue sinalizam a jornada do Warden até o local, e é possível que ele seja interrompido por eventos pré-programados (como o encontro com Zevran) ou aleatórios (como ataques de bandidos) que deve superar antes de prosseguir para o destino. A qualquer momento quando no mapa o jogador pode clicar no botão de fogueira no canto superior direito para montar acampamento, um ambiente que exploraremos mais adiante na seção sobre os companheiros.

Como um mapa já reconhecido por veteranos de histórias medievais, Ferelden não parece especialmente interessante; é apenas o pano de fundo para a aventura épica do Warden buscando salvar o mundo, com florestas temperada, castelos e cavernas. De fato, o *design* dos

mapas e níveis é especialmente cuidadoso por manter essa estética: mesmo a câmera de combate é vista de cima e a batalha ocorre através de comandos a cada personagens, como um tabuleiro de RPG. Essas escolhas estéticas fazem a paleta de cores e a quantidade de modelos 3D do jogo parecer muito limitada e sem vida.

Porém se as câmeras adotadas são, como os demais elementos, programadas com a visão do jogador em mente, analisar a segunda câmera - ao nível dos olhos, em terceira pessoa - se torna interessante. É a visão padrão para o jogo anterior da empresa, *Mass Effect*, o que poderia explicar a reciclagem do posicionamento para o novo título; no entanto, *Mass Effect* é um jogo de ação e tiro, o que justifica a perspectiva desde um ponto de vista dinâmico. Já que *DA:O*, como mencionado, conta com combate tático em vez de em tempo real (onde se pode pausar e ordenar a cada personagem que aja), não teria sentido a adição de mais uma perspectiva de câmera - especialmente porque ela é contraproducente para analisar os arredores (Figuras 15 e 16).

Figura 15 - Visão tática



Fonte: <http://dragonage.wikia.com>

Figura 16 - Visão de 3ª pessoa



Fonte: <http://dragonage.wikia.com>

Independente da intenção dos desenvolvedores em manter uma visão de terceira pessoa no jogo, o que *DA:O* transmite com isso é tão sutil como claro: é uma forma de convidar o jogador a se colocar nos olhos do Warden. Os mapas se tornam mais difíceis de se navegar e outros personagens mais difíceis de se localizar, mas também permite que o jogador se insira na história de forma mais efetiva durante outros momentos que não de conversa/combate.

O trabalho contido nos detalhes do jogo vai de encontro a uma forma convencional e utilitarista de encarar o *gameplay*. Aproximar-se do chão dá uma verdadeira dimensão do mundo e seus elementos. Enquanto um jogador investido na vitória sobre desafios vai apreciar os detalhes do jogo sem percebê-las de fato, um jogador que compreende que a temporalidade de *DA:O* não precisa ser assim vai apreciar muito mais os detalhes. Em contrapartida, a visão tática oferece a perspectiva distante de um cenário medieval, sem vida nem particularidades.

Considerando que *DA:O* foi cuidadosamente planejado para que o jogador compreenda a jornada que é unir Ferelden, um reino com seus próprios problemas já sem os *darkspawn*, contra um monstro que ameaça destruir o mundo, a observação dos detalhes de cada um dos cômodos e áreas abertas do jogo é uma experiência que imerge o jogador em um mundo medieval que parece existir, com conflitos muito reais e à beira da destruição. Ignorada, Ferelden se torna apenas mais um mapa de RPG; apreciada, o jogador pode sofrer certa frustração durante combates e lentidão em avançar, mas mesmo esses efeitos adversos auxiliam para construir a sensação de desespero e cansaço sentida pela população.

#### 4.2.3.3. Relacionamento com o mundo em DA:O

"É como com aquele nobre que Sera [personagem de Dragon Age: Inquisition] queria matar, e eu levei a conversa longe o bastante pra fazer ele render todas as suas terras e bens para o bem da Inquisição, e ela ficou muito feliz com isso."

"Eu matei ele. Ele era um babaca e mereceu."

"Merecia, mas eu pensei, 'bom, a morte seria boa demais (...) Ele merece ser humilhado.'"

"Eu não tenho energia ou recursos para ficar de olho nele. (...) Por isso que na vida real eu só excluo pessoas da minha vida. O equivalente mais próximo em videogames é assassinato."

- Conversa entre a autora e uma amiga por mensagem

Como um renascimento do estilo de fantasia medieval, *Dragon Age: Origins* segue uma linha lógica básica: unir diferentes povos contra um grande mal comum. A jornada do herói de Campbell (CAMPBELL, 2008), onde o herói sai de uma vida comum com um chamado para a aventura e muda a si mesmo e ao mundo até o confronto final, é o *framework* narrativo utilizado para as pinceladas mais gerais da aventura: o Warden sai da vida normal e se torna um Guardião Cinzento, e à medida que o tempo passa e mais missões são completadas mais maduro ele se torna por conta das experiências que teve, até o confronto final contra o Arquidemônio. Diferentes caminhos e diferentes finais para jogos de RPG não eram desconhecidos e fazem sentido para que o peso das escolhas tomadas pelo jogador seja sentido.

O que torna *DA:O* particular são dois elementos: a amplitude dessas escolhas, e sua profundidade. A *amplitude* das escolhas em um jogo não se refere apenas a decisões tomadas em uma árvore de diálogo, e sim a esse e cada um dos aspectos: que arma utilizar, que time montar (uma vez que apenas o Warden e mais três personagens são permitidos por vez em um grupo), a ordem de cumprimento das missões, qual localidade ir primeiro no mapa, aceitar ou retirar membros da equipe, diferentes formas de se resolver conflitos (por exemplo, para recrutar Sten é possível pedir para a Madre Superiora da Chantria da vila para soltá-lo usando charme, lutar contra os guardas e soltá-lo à força, ou arrombar o cadeado), entre outros. Jogos de mundo aberto (*open world games*), onde o jogador pode explorar diferentes lugares e fazer várias escolhas fora de ordem, já eram comuns, mas alinhá-los com uma história que era em parte linear e em parte construída ao redor das ações do jogador ainda não estava bem

desenvolvido. *DA:O* apresenta uma evolução no estilo sendo capaz de alinhar as duas necessidades apresentando uma combinação quase infinita de decisões que o jogador pode tomar.

A grande diferença está na *profundidade*. Este é o impacto que as escolhas do jogador têm em relação ao mundo em geral. A maior parte das escolhas não alteram nem o caminho tomado nem resultado final em grande medida: equipar Alistair com a *Duncan's Sword* ou com a *Maric's Blade* não tornará as batalhas muito diferentes, assim como a maior parte da ordem em que as missões são cumpridas. Conquistar itens mais poderosos e ouro é uma obrigação no jogo, mas pode ser cumprida lutando tediosamente contra inimigos em áreas selvagens; a dedicação no *grind* (tradução livre: treino) contra inimigos e a coleta de ouro e itens de prêmio podem tornar o jogo mais fácil ou difícil. Esse tipo de escolha não é significativo no contexto que estamos analisando, e não é profundo; no entanto, a riqueza de *DA:O* é por tomar um cuidado grande com as que sim o são.

Tomemos como exemplo uma missão que ocorre relativamente cedo no jogo, quando o Warden e sua equipe chega em Redcliffe. Em termos práticos, ao entrar na Chantria da cidade, é possível interagir com um NPC que ativa uma missão secundária. O jogador então se dirige a um local no mapa, interage com outro NPC (o que requer testes de persuasão/intimidação), e consegue uma chave que abre um baú com uma espada, e retorna à Chantria. Dessa forma ele receberá a espada nível 4 *The Green Blade*, por um valor monetário variado dependendo de suas escolhas.

O que realmente acontece, no entanto, é que o Warden vê uma jovem chamada Kaitlyn chorando inconsolavelmente dentro da Chantria de Redcliffe, um feudo que teve seu castelo dominado por *darkspawn* e que todas as noites sofre ataques. Sua mãe foi raptada pelos monstros, e seu irmão Bevin correu para tentar salvá-la.

“Ele é só um garotinho,” ela soluça “não entende que ela se foi”.

Ela implora ao Warden por ajuda, e ele pode recusar e deixar a menina aos prantos; se ele entra na casa de Kaitlyn, contudo, escutamos Bevin segurar a respiração dentro do armário. O Warden pode tentar convencê-lo a sair com ameaças, com persuasão, com chantagens - ou, se Wynne ou Sten estão na equipe, eles podem usar um tom autoritário que Bevin obedecerá de imediato.

Nessa situação, Bevin pode reagir de várias formas: relutante, amigável, intransigente ou aberto para contar sua história: que seu pai lhe havia prometido a espada de seu avô, um matador de dragões, e Bevin havia retornado à casa para buscá-la.

“Eu não quero ir pra Chantria!” ele grita “Eu odeio lá. Eles estão com medo, mas dizem que eu não devo ter medo. Dizem que eu não devo ficar triste porque minha mãe morreu. E-eu não quero estar triste; eu sou corajoso, e vou ser um herói e lutar contra eles!” (Figura 17)

Figura 17 - Conversa com Bevin



Fonte: **DA:O Nightmare (HD) - A Missing Child**. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=WwWT3MOBawc>. Acesso em: 29 Jul. 2018

Quando Bevin finalmente se afasta do Warden, correndo para sua irmã, ele pode ter entregado a chave do baú onde está a espada ou tê-la derrubado - e com ela em mãos o Warden pode retornar à Kaitlyn, que lhe agradece. O Warden pode não perguntar sobre a espada, e apenas ir embora (ou pedir um beijo da moça como recompensa); mas também pode perguntar por ela e comprá-la, pedi-la emprestada com vistas à devolvê-la, ou tomá-la como recompensa. Seus companheiros de equipe no momento podem ter opiniões sobre suas atitudes: se o Warden deixou a espada ou pagou por ela, Morrigan debochará de sua generosidade, comentando como é necessário ter dinheiro e armas para lutar contra os *darkspawn* e isso é prioritário; Leliana terá nojo se o Warden se aproveitar da moça para pedir um beijo, entre várias reações.

É interessante analisar a relação entre os aspectos dinâmico e estético dessa missão. Desde o ponto de vista dinâmico é uma missão moderadamente complexa, ainda que curta, pelas variantes do desfecho: é possível terminar com a espada, ou sem ela; com a carteira intacta ou perdendo diferentes quantidades de dinheiro; com aprovação de certos personagens e desaprovação de outros, etc. Prontificar-se a ajudar a moça ou não e qualquer diálogo travado com Bevin são completamente irrelevantes desde um ponto de vista mais abrangente, uma vez que a única variável é o resultado. Se trata de uma missão destinada a ensinar ao jogador que é possível negociar certos itens e eventos e é uma das primeiras que afeta o julgamento de quase todos os companheiros em volta.

Porém o aspecto estético é o que torna essa missão única dentre as centenas possíveis no jogo. Redcliffe está recebendo refugiados de todas as partes por ter um castelo, mas ninguém sabe o que está ocorrendo nele porque está infestado de *darkspawn*. O horror vivido pela moça órfã e sem bens, traumatizada por ter visto a mãe ser levada, é verossímil e tem uma dublagem excelente. A decisão infantil de Bevin - quero pegar a espada para ser corajoso a salvar a todos - e seu desprezo pela morosidade da Chantria podem não despertar a simpatia de todos os jogadores, mas são verossímeis. Escolher o desfecho, então, deixa de ser uma tarefa direta com ganhos e perdas e ressoa no compasso moral do jogador, refletido pelo julgamento dos colegas.

Mesmo que o jogador não se dê conta, as decisões tomadas em relação aos NPCs e ao mapa são relevantes para a história, desde o início. Detalhes da história pessoal do Warden aparecerão mais adiante na história, mas não apenas a de sua origem escolhida: o Warden mago encontrará Jowan, o amigo mago de sangue que fugiu do Círculo no prólogo, nas masmorras de Radcliffe, mas também encontrará um jovem noivo elfo preso na cidade de Denerim, muito mais tarde - um personagem presente na história de origem dos elfos da cidade ladinos ou guerreiros. A sutileza de um mundo que existe apesar do jogador mesmo quando ele deve ser o herói é um lembrete constante de que o Warden não é um senhor, e sim um servo, atirado em uma situação desesperadora e com o destino do mundo nas costas.

Desde um ponto de vista prático, convencional e direto, é fácil escolher tomar a espada da moça como recompensa por encontrar seu irmão e nunca mais voltar a vê-la. Também é prático ignorar a presença de Jowan na masmorra, porque ele não tem nenhuma

função prática no momento. *DA:O* permite, mas não pretende, que esse ponto de vista seja adotado. O cuidado com o roteiro, com a dublagem e com os modelos de personagem (da época) chega a ser excessivo por parte do jogo, para que o jogador sinta que de fato suas decisões possuem um peso, ainda que no aspecto dinâmico as consequências sejam poucas ou nenhuma.

Eis aqui a questão da *queer temporality* em *DA:O*: o caminho considerado “correto” dentro de um jogo convencional, onde todas as missões são conquistadas e o máximo de itens e ouro coletados, tudo em um intervalo de tempo razoável dentro da quantidade de horas média estipulada para chegar ao endgame, e que é o esperado para a maioria dos jogos Triple A, não é apropriada para a experiência de *Dragon Age: Origins*.

Adotar um posicionamento convencional ao encarar o mundo de Thedas, seus moradores, vilões, heróis, monstros e acontecimentos, torna o jogo consideravelmente mais rápido. Saltar ou ignorar *cutscenes* e diálogos é fácil e não é obrigatório. Essa atitude implica, no entanto, ignorar as intenções do jogo em colocar um peso desproporcionalmente grande em sua estética - sua direção de arte, gráficos, dublagem, sonorização, música, escolhas morais, etc - para que o jogador se sentisse de fato envolvido com o universo que *Dragon Age* convida a participar.

Retornando à definição de jogar significativo do capítulo um, temos que ele não inclui as intenções do criador do jogo em si. Sim, a definição menciona o seguimento das regras, mas jogar desde um ponto de vista convencional não quebra as regras do sistema. Dessa forma, um jogador que extrai prazer em *grinding* e colecionando armas em vez de prestando atenção na história ao seu redor está tendo um jogar significativo.

É fundamental ressaltar que *DA:O* não foi o primeiro jogo a explorar a profundidade dos personagens através de missões secundárias com pouco ou nenhum impacto no final do jogo; não apenas isso sempre foi um artifício em RPGs de mesa, como vários games - mesmo da própria BioWare - se utilizaram disso. No entanto, a atenção aos detalhes e a falta de decisões “erradas” - sim, são crianças órfãs, mas em uma situação onde os recursos são escassos e você, a única salvação do mundo, está também desamparado, quando as crianças tem um teto e comida, a decisão pode não ser tão clara para todos os jogadores -, refletidas pelas reações das companhias mantidas ao seu lado, tornam *DA:O* especialmente cuidadoso

no que diz respeito ao envolvimento do jogador no sistema não apenas para seu próprio benefício, mas para o bem-estar de personagens do jogo.

#### 4.2.3.4. Relacionamentos com companheiros de equipe em *DA:O*

*"I knew nothing of friendship before we met, and I will always consider you such. Live well, my friend.*

*Live gloriously."*

- Morrigan, *Dragon Age: Origins*<sup>33</sup>

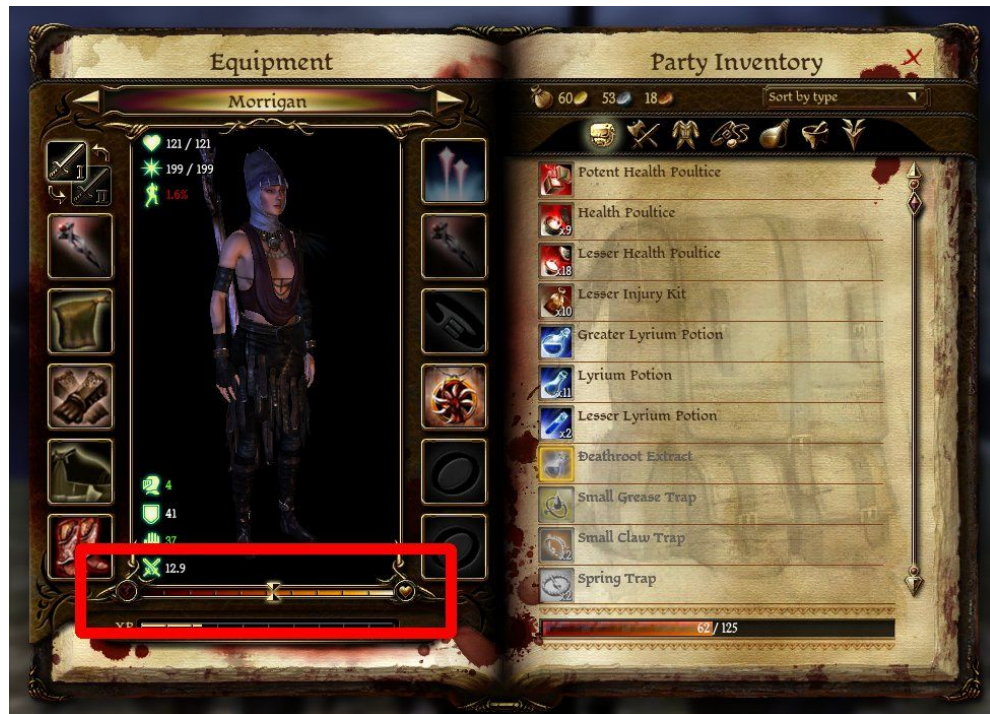
*Dragon Age: Origins* foi extremamente bem recebido em sua época não apenas por apresentar um mundo aberto com alta exploração, bom sistema de combate e uma história envolvente em um novo mundo; *DA:O* se tornou conhecido especialmente pelos relacionamentos entre o Warden e seus companheiros de equipe, com a possibilidade de romance e até de cenas de sexo explícito.

A dinâmica de relacionamento funciona da seguinte forma: certas ações afetam a opinião do personagem sobre o Warden, em maior ou menor grau, e dependendo das escolhas de diálogo/ação com o mesmo personagem/outros NPCs/eventos ele/a pode permanecer neutro, aprovar ou desaprovar. A aprovação de um companheiro é visualizada na parte inferior do menu do personagem, na forma de uma barra; passar o mouse sobre ela mostra um valor numérico de -100 a 100 em que +100 é aprovação máxima e -100 é completo desprezo. Entre parêntesis ao lado desse valor há uma palavra traduzindo o estado de espírito do personagem em relação ao Warden. Esses termos variam dependendo se o companheiro pode se envolver romanticamente com o Warden ou não. Todos os personagens que se unem ao Warden começam com um valor zero (Neutro), exceto o Mabari, que sempre terá aprovação +100 (Figuras 18 e 19).

Figura 18 - A barra de aprovação em *Dragon Age: Origins*

---

<sup>33</sup> "Eu não sabia o que era amizade antes conhecer você, e sempre a considerarei dessa forma. Viva bem, minha amiga. Viva gloriosamente." **Dragon Age: Origins** (2009)



Fonte: <http://dragonage.wikia.com>

Figura 19 - As opiniões possíveis de acordo com o valor numérico de aprovação: Conflito, Hostil, Neutro, Camarada, Amigo. Se o Warden se envolve romanticamente com um personagem as opiniões mudam para Interesse, Gostar, Gostar muito, e Amor.

Approval Rating	Disposition	Romance
(-100)	Crisis	Interested
-99 - -26	Hostile	
-25 - 25	Neutral	
26 - 50	Warm	Care
51 - 70		Adore
71 - 75	Friendly	Love
76 - 90		
91 - 100		

Fonte: <http://dragonage.wikia.com>

Além de reações a diálogos e ações, o jogador pode alterar a aprovação do companheiro através de presentes. “Presentes” são itens que podem ser encontrados, recebidos, ou comprados e podem ser ou vendidos ou entregues a um companheiro, não tendo nenhum efeito em outras situações. Alguns presentes farão determinados companheiros mais felizes que outros, e apesar de que a descrição do item não indica para quem ele seria mais valioso, o jogador pode deduzir isso a partir da observação dos companheiros (exemplo: Leliana é devota da Chantria, então um amuleto de Andraste provavelmente será importante para ela). Algumas informações sobre a preferência dos presentes só podem ser descoberta com maior interação e amizade com os companheiros (exemplo: os Sapatos Azuis de Cetim (*Blue Satin Shoes*) são um item de presente que parecem aleatórios até que descobrimos, ao alcançar certo nível de amizade com Leliana, que ela ama sapatos). Cada personagem também tem um presente favorito, que também ativará uma *cutscene* e uma conversa.

À semelhança de *Mass Effect*, cada companheiro de *Dragon Age: Origins* possui uma missão pessoal que, se aceita e completada, pode aumentar ou diminuir muito a aprovação do personagem em questão, podendo, inclusive, abrir opções de conversa e/ou romance.

Quando um companheiro alcança determinadas percentagens da barra de aprovação, ele/a ganha bônus em suas características de combate (a característica varia dependendo do personagem); caso haja conflitos, os bônus são perdidos. Dependendo da atuação do Warden em certos momentos-chave com determinado companheiro é possível ganhar ou perder bônus de aprovação *gerais*. Por exemplo: na gameplay analisada a Warden Juliet desagradou Alistair durante duas conversas programadas pelo jogo; isso fez com que o valor da aprovação de Alistair quando recebia um presente perfeito - algo que geraria normalmente um valor +10 - gerasse apenas +4. Isso não significa que não é possível avançar no relacionamento com um personagem nessa situação: mais tarde Alistair se apaixonou por Juliet, já que a aprovação subiu por outros modos.

Os sistemas de amizade não são apenas úteis para bônus de combate ou para romance. Certos eventos e opções de diálogo só ocorrem quando o Warden tem alguma intimidade com o companheiro, permitindo encontrar não apenas novos itens como aprofundar mais na história do mundo de Thedas que, como já mencionado, é vasto.

Caminhar pelos mapas tampouco é uma tarefa enfadonha em *DA:O*, por causa dos

companheiros. Enquanto o jogador os controla de um lugar a outro, eles podem começar a conversar entre si. Essas conversas deixam clara as relações que vão se formando entre esses personagens *apesar* da presença do Warden e da missão, e como é a personalidade de cada um: Alistair e Morrigan não se dão bem, e estão sempre discutindo; Wynne se comporta como uma mãe brava com Alistair, e ele responde de acordo; Sten é carrancudo, mas Leliana o vê sendo agradável, entre outros (isso inclui conversas com o Mabari).

Isso também ocorre, embora em menor grau, durante os acampamentos. O acampamento pode ser montado a qualquer hora que o jogador acessa o mapa do mundo, e é uma área segura onde dele pode comprar/vender/equipar itens, salvar o jogo, e conversar com os companheiros. Algumas conversas/eventos só são ativados no acampamento; momentos romântico também acontecem exclusivamente nele.

A BioWare já havia experimentado com personagens carismáticos que se importam com as consequências de seus atos desde *Knights of the Old Republic*, e *Mass Effect* já havia contado com um sistema de Lealdade (*Loyalty*). Sendo a comandante de uma nave, a protagonista Shepard teria de ganhar a confiança de seus subordinados. Shepard possui uma barra de Moralidade, que determina para onde suas ações a levam (*Paragon* ou *Renegade*, Modelo ou Renegado), e frequentemente a lealdade dos companheiros são afetados.

Em termos práticos, os sistemas são similares, com a adição dos presentes em *DA:O* para agradar personagens específicos. No entanto, conceitualmente há uma diferença: enquanto a lealdade dos personagens de refere diretamente à dualidade moral de Shepard em *Mass Effect*, em *DA:O* há mais nuances. Por exemplo: Leliana e Alistair costumam ter posicionamentos morais muito similares, tendendo para compaixão e a generosidade, mas ao arruinar os planos de um mago de sangue escravagista que pretendia contrabandear dezenas de elfos para Tevinter eles divergem em noções do que é certo. Leliana, religiosa, acredita na misericórdia acima de tudo e pretende prender o mago; Alistair, ex-Templário, vê no homem tudo o que sempre temeu e quer matá-lo.

Com um elenco de personagens tão diversos a seu redor, o jogador passa a ter uma possibilidade que é patente em RPGs de mesa, mas não tão clara em games: a de *atuar*. através do relacionamento com os companheiros de equipe, concordando, discordando, agradando ou ofendendo as pessoas ao redor, dando ou recusando presentes, e exercitando

*empatia* em relação a elas, o jogador subitamente sai de um jogo de ações mecânicas e pensamento puramente estratégico para mergulhar no labirinto que é entender o que os demais estão pensando, e como reagir a respeito.

Isso não tira o elemento de estratégia do jogo, especialmente se o objetivo é aprofundar o relacionamento com algum personagem. Mas neste caso são estratégias *sociais*, que demandam prestar atenção no que esses companheiros dizem ou evitam dizer para saber que opção de diálogo escolher e quem levar em quais missões, considerando ofendê-los ou alegrá-los. (Levar Morrigan para a missão no Círculo de Magos pode irritá-la profundamente, por exemplo).

A partir dessa compreensão, também é afirmado que *quase nenhuma dessas interações é obrigatória*. Algumas poucas o são por pura obrigação da história, como algumas com Alistair, apenas porque ele tem um papel importante nos atos finais do jogo; mas isso não inclui tornar-se seu amigo (ou inimigo). Todos os sistemas de socialização em *DA:O* podem ser ignorados em favor de matar monstros e coletar itens e, portanto, são completamente opcionais.

Como a seção anteriormente menciona, contudo, os desenvolvedores claramente não pretendiam que o jogador pensasse neles como *secundários*. Os sistemas MDA para o aspecto de relações íntimas em *Dragon Age: Origins* são extremamente complexos e tomam páginas e páginas de roteiro e programação. A profundidade dos personagens e as inúmeras combinações de reações que influenciam no jogador, de forma efetiva em jogo ou de forma psicológica, foram pensadas para que as relações sociais fossem um dos pontos de maior interesse do jogador, e um dos maiores pontos para a sua imersão.

Por exemplo: durante a partida com a Warden maga humana Juliet, Sten foi pouco utilizado como companheiro de equipe. No entanto, no acampamento, Juliet costumava responder a seus comentários lacônicos e irônicos com respostas igualmente irônicas, o que criou uma amizade entre ambos. Por outro lado, Juliet respondia com sarcasmo às colocações do assassino Zevran, acreditando que ele responderia de forma similar - mas isso aumentou o seu ressentimento, que se acumulou de tal forma que ele se voltou contra o grupo perto do final do jogo.

O relacionamento de Morrigan com Juliet também foi conturbado, devido aos diferentes

posicionamentos morais que ambas expressavam, mas eventualmente Juliet compreendeu o isolamento da companheira e suas interações de tornaram extremamente amigáveis. Por outro lado, Alistair respondeu com risadas à natureza irônica de Juliet à princípio, e quando ela percebeu que era uma reação falsa e que na verdade ele estava se afastando dela, ela passou a tratá-lo com maior gentileza.

De fato, Alistair se tornou um dos melhores amigos de Juliet - desencadeando, sem querer, um início de romance. sua atitude despreocupada e virtude inabalável se tornam charmosas depois de um tempo, e o fato de que ele é capaz de tornar tudo uma brincadeira reflete isso. Quando ele se aproxima para dar a Juliet uma rosa, ela - com medo de ferir seus sentimentos - pergunta se isso seria uma nova arma.

“Sim, exato. Observe enquanto eu destruo nossos inimigos com o grande poder de arranjos florais! Sintam meus espinhos, *darkspawn!* Eu os dominarei com meu aroma de rosas!”<sup>34</sup>  
(BIOWARE, 2009)

Em nenhum momento a dedicação e a expressão de relacionamentos dentro do grupo pareceu forçada, antinatural, ou de alguma forma não-pertencente ao *flow* do jogo. Sem uma análise detalhada, um jogador poderia considerar que relacionamentos com os companheiros é algo completamente necessário ao andamento do game, apesar de que é possível dispensar os companheiros a qualquer momento (menos Morrigan e Alistair, até certo ponto). Ainda que as dinâmicas de relacionamentos com eles tomem muito tempo e exijam um investimento emocional, elas são convincentes em tornar a aventura algo menos solitário apesar dos companheiros serem apenas partes da IA.

A escolha dos dubladores e a escrita das conversas - especialmente para Alistair e Morrigan, os companheiros mais importantes para o grupo na história principal - foi especialmente cuidadosa. A grande quantidade de diálogo entre ambos durante as caminhadas provavelmente foi deliberada, para que se tornassem subconscientemente personagens importantes para o jogador; seu posicionamento moral diametralmente oposto - ele, criado como Templário, brincalhão, generoso; ela, maga apóstata, mordaz, pragmática - cria um conflito difícil de esquecer mesmo se um dos personagens não está sempre no grupo.

---

<sup>34</sup> “Yes, that's right. Watch as I thrash our enemies with the mighty power of floral arrangements! Feel my thorns, *darkspawn!* I will overpower you with my rosy scent!”

É possível afirmar, contudo, que o cuidado extra dedicado aos dois anteriormente mencionados tornam a experiência com os demais ligeiramente menos influentes e marcantes. Zevran, Leliana, Oghren, Sten, Wynne, e o Mabari são carismáticos por si só, com suas próprias missões e seus próprios dilemas, mas à exceção de Oghren e talvez Leliana<sup>35</sup> os efeitos dentro do jogo são mínimos. A quantidade bruta de diálogos entre personagens e *cutsscenes* em que os acima mencionados figuram é menor que as de Alistair e Morrigan, e o cuidado com a continuidade do jogo é inferior com esses personagens.<sup>36</sup>

Não haver um impacto direto no final do jogo, contudo, não significa que não haverá um impacto significativo na forma que o jogador vê o mundo. O mundo de *Dragon Age* é complexo e palco de uma série de conflitos políticos, desde enclaves raciais até lutas de classe. O fato de haver um “grande inimigo” - os *darkspawn* -, que deveria unir todos os povos e nações em torno de um problema comum imediatamente, só aumenta a desconfiança entre lordes. Isso se espalha entre as pessoas comum, representadas pelos seus colegas de equipe.

Tomemos Wynne, por exemplo. Wynne é instrutora no Círculo de Magos em que Juliet, a Warden, foi criada. A recrutamos durante a missão Círculo Quebrado (*Broken Circle*), quando a torre se torna infestada de abominações (magos possuídos por demônios). O inimigo final é Uldred, um mago que ofereceu seu serviços para acender a pira de alerta durante a batalha de Ostagar (a missão que o jogador e Alistair devem completar durante a batalha, e o que ao final os salva do massacre) mas não obteve permissão da Chantria para sair do Círculo; furioso com essa impotência, ele convence outros magos a se rebelar, e se torna hospedeiro de um demônio do Orgulho.

Ao se juntar ao grupo, Wynne reafirma sua crença de que os Círculos são um mal necessário para conter o poder desmesurado dos magos; ela foi levada ao Círculo quando criança e considera que saiu de uma vida miserável para ter conforto material, instrução, e um lar onde era compreendida. Instruiu vários aprendizes em sua vida, incluindo os Wardens magos. Se a Warden se torna sua amiga, ela lhe revela seu único arrependimento:

---

<sup>35</sup> Ver subseção “Romance”

<sup>36</sup> Ver subseção “Romance”

“Fui indicada para ser mentora de Aneirin. Ele foi meu primeiro aprendiz. [Ele] era um elfo criado em um gueto, e não confiava em humanos, especialmente humanos em posição de autoridade. (...) Ele só precisava de tempo para sair da casca para termos uma relação; eu não lhe dei esse tempo. Eu era jovem e arrogante (...) você não consegue ensinar um aluno (...) distante. Aneirin fugiu do Círculo uma noite em que ralhei com ele por algo trivial que nem me lembro mais (...) [Os Templários] tinham seu filactério, e o caçaram. [...] Ele era uma criança, incompreendida e perdida! Eu implorei aos Templários para me dizer se ele sofreu, se lhe deram uma morte rápida; não obtive resposta. Eu era sua mentora, e eles nem me disseram qual foi seu destino.” (BIOWARE, 2009)

Essa é a única vez que Wynne demonstra amargor direto em relação aos Templários, mas não demonstra que tenha tentado sequer impedi-los de perseguir o aprendiz. A fonte do seu arrependimento não é o *status quo* que ela adota, e sim sua falha em tornar o Círculo um lar para Aneirin da mesma forma que foi para ela. Alguns Wardens ficam confusos ao ver um mago tão confortável em sua posição de prisioneiro; o ponto de vista conformista de Wynne vai de encontro à crença de que os magos são oprimidos nesse mundo.

A missão de Wynne é tentar localizar o aprendiz, embora ela acredite que esteja morto; o encontramos como mago em um clã Dalish. Aneirin está, de fato, vivo, embora os Templários quase o tivessem matado; ele perdoou Wynne há muitos anos depois de encontrar seu lugar como mago entre os elfos da floresta. Porém quando Wynne poderia reconhecer que esse é seu lugar - livre, perto de seus pares - ela lhe oferece um lugar no Círculo para ajudar a reconstruí-lo depois da infestação de monstros; um lugar de volta ao *status quo* a que ela pertence.

Os companheiros em *DA:O* são lentes pela qual o mundo se desenvolve, e a opinião que começa a se formar então ajudarão a formar a visão no restante da série. A Warden Juliet, tal e como foi interpretada, não se opunha diretamente ao Círculo, mas certamente não adotaria a visão complacente de Wynne; no entanto, é possível compreender, por ela, como o Círculo pode ser uma proteção contra um mundo que vê magos como bombas-relógio prestes a tornar-se demônios em um instante. Realizar as missões secundárias pode abrir os olhos de jogadores para perspectivas possíveis, mesmo que não passíveis de adoção, em personagens com argumentos fortes para seu posicionamento.

No final das contas, o tempo gasto com paradas desnecessárias em acampamentos para conversar, procurar e comprar presentes, e entrar em missões específicas para os personagens para deixá-los felizes foi tão prazeroso ou mais que simplesmente encontrar castelos e

derrotar criaturas. Há uma conexão daquele grupo com o jogador e de todos - seus medos, esperanças, coragem - com o mundo ao seu redor que não poderia ser conquistado de outra forma que não com uma amizade.

#### 4.2.3.5. *Relacionamentos com companheiros de equipe em DA:O: Romance*

*“It has been some time since I left Lothering. When I stepped out of the cloister I had no idea where my path would lead. I walked where the Maker led me and... he has rewarded me for my faith. I found you.”*

- Leliana, *Dragon Age: Origins*<sup>37</sup>

É possível para qualquer Warden se envolver romanticamente com certos companheiros de equipe, que são: Alistair (heterossexual), Morrigan (heterossexual), Leliana (bissexual) e Zevran (bissexual). Como já mencionado, cada um desses personagens tem uma personalidade única, e isso não é ignorado no romance.

É possível para um jogador iniciar romances com até três personagens ao mesmo tempo, e durante as conversas os mesmos reconhecem que estão em um triângulo amoroso e podem trocar farpas. Em determinados pontos, dependendo de quem está envolvido, os personagens enfrentarão o Warden sobre a situação e exigirão uma escolha. Portanto, só é possível “terminar” (ativar o último evento) um único romance. Outra vez, romance não é obrigatório.

O sistema de romance não é diferente do de amizade: uma vez expressado o interesse no personagem em questão com certas opções de diálogo, o Warden e o companheiro começam um namoro, e os presentes e opções de agrado vão alimentar a afeição do personagem em relação ao Warden. Pode ocorrer, contudo, uma entrada acidental em um romance: no caso de Juliet, as opções de conversa que seriam apaziguadoras e amistosas com Alistair resultaram no início de um romance (evitado gentilmente pelo jogador, mas ainda com efeitos no final do jogo). Isso configura uma falha que viria a ser corrigida nos jogos posteriores, onde a demonstração de interesse é sinalizada claramente.

Com isso, contudo, se pode observar que nenhuma das quatro opções de romance ocorre de forma igual, ou mesmo similar. O relacionamento entre o Warden e o companheiro

---

<sup>37</sup>“Já faz um tempo desde que deixei Lothering. Quando saí do claustro eu não tinha nem ideia para onde meu caminho levaria. Eu andei por onde o Criador me levou e... ele me recompensou pela minha fé. Eu encontrei você.” **Dragon Age: Origins** (2008)

escolhido tem o passo marcado pela sua personalidade. Alistair é um jovem bastardo abandonado pela família, gentil e inocente, aberto ao amor; um relacionamento com ele é completamente distinto de um com o assassino Zevran, ex-escravo e completo devasso que evita se enamorar do Warden depois de sua história de vida. Isso se reflete no relacionamento sexual, também: com Zevran e Morrigan, não é preciso muito esforço para chegar a isso, mas com Alistair e Leliana, sim.

Durante a *gameplay* analisada, Juliet procurou envolver-se com Leliana, a menestrel/ladina. Leliana tem uma personalidade amigável com todos, gosta de contar histórias, e fala com a suavidade de quem cresceu em um ambiente sofisticado. Entre o entusiasmo desajeitado de Alistair e a malícia suspeita de Zevran, Leliana parecia a opção mais afinada com a perspectiva que Juliet pretendia adotar durante sua jornada. Além disso, ela tem duas características particularmente interessantes para a jogadora desta *gameplay*: as afinidades religiosas similares, e os dilemas que provém do conflito entre os ensinamentos-padrão e as experiências de vida anteriores.

Leliana se une ao Warden porque acredita que essa é a missão que o Criador tem para ela: lutar contra o Quinto Flagelo ao lado da justiça. Ela tem tato para canções e histórias, e se delicia quando o Warden a questiona sobre a vida na corte do império de Orlais antes de se tornar irmã leiga da Chantria; ela revela gostar de sapatos e roupas finas, e que se divertia com as intrigas em seu trabalho de espiã. No entanto, conforme a amizade entre os dois se aprofunda, Leliana começa a mostrar tristeza e dúvida em relação ao presente: ela largou a vida de ladina para se tornar completa devota do Criador, mas as aventuras ao lado do grupo a fazem sentir falta de sua personalidade materialista e insensível à vida do passado. Ela questiona se, na verdade, o Criador não gostaria que ela fosse apenas uma arma, e que talvez essa devoção seja uma farsa.sxd

Esse dilema abre uma característica única em Leliana: a “dureza” ou a “doçura” (original: *hardening* e *softening*). A missão específica que estabelece o fim do conflito é também a missão pessoal de Leliana: o encontro com a antiga mentora e amante da menestrel, Marjolaine. Marjolaine trabalhou com Leliana no império de Orlais por anos até trair a antiga pupila, o que a forçou a fugir para Ferelden. Ao descobrir o paradeiro da moça como irmã leiga da Chantria, Marjolaine decide matá-la, e Leliana pede ao Warden que a ajude a

encontrar a mulher para acertar as contas de uma vez por todas.

Caso o Warden aceite e Marjolaine seja encontrada, ela oferece uma justificativa para a tentativa de assassinato: estava convencida de que Leliana havia se infiltrado ali como espiã, buscando matá-la. Ela não se desculpa pela traição e não dá importância ao fato. O reencontro deixa Leliana perturbada, no ápice de sua dúvida: deve matar a mulher de uma vez por todas, ou permitir que fuja sob a promessa de sair de sua vida? O Warden deve ajudar a escolher o caminho e uma vez decidido, Leliana também escolherá seu lado: matar Marjolaine significa assumir ser uma assassina e ignorar a “farsa” que é pensar que poderia ser misericordiosa (Leliana “dura”), mas deixar que fuja a dá esperanças de que ela pode encontrar um caminho de compaixão (Leliana “doce”). Curiosamente, quando Leliana volta a aparecer no terceiro jogo da série, *Inquisition*, ela está “dura” - dez anos depois de *Origins*, muitas coisas aconteceram, e é possível “suavizá-la” nesse jogo seguindo passos muito específicos.

Leliana começa a se apaixonar pelo Warden quando chega ao nível “Gostar muito” - e então, há três *cutscenes* que oferecem a oportunidade de iniciar um romance com ela (elas sempre ocorrerão, e no evento do romance já ter se iniciado elas aumentam a aprovação de Leliana). Leliana dança em torno do tema do envolvimento romântico repetidamente, aceitando beijos e palavras doces mas sem convidar o Warden para sua tenda até que esteja completamente apaixonada por ele (aprovação “Amor”). Avançar para “Amor” só vai acontecer depois da missão pessoal de Leliana, nunca antes.

O único momento em que Leliana pode romper em definitivo com o Warden (com ou sem o romance ativo, mas muito mais dramático nesse caso) é durante a missão Obrigatória da Urna das Cinzas Sagradas (*The Urn of Sacred Ashes*). Ela envolve encontrar as cinzas da sagrada Andraste para curar uma doença maligna em um governador. Ao se aproximar da entrada da caverna, o líder de um culto local se aproxima pedindo para que as cinzas sejam “purificadas” com a adição de sangue de dragão. Se este decidir corromper as cinzas com o sangue e Leliana não está na equipe no momento, ela o enfrentará no acampamento e pode ser convencida de que na realidade as cinzas estão a salvo; no entanto, se ela estiver na equipe, não for “dura” e o Warden não tiver níveis altos em intimidação ao falar com ela, a

aprovação de Leliana cairá a -100 e ela atacará - e pode ser morta.<sup>38</sup>

O mais interessante na escolha de Leliana como namorada é justamente o fato de isso não interferir diretamente com o final do jogo. *DA:O* tem Alistair e Morrigan como escolhas-padrão do personagem, e os dois estão ligados a decisões críticas do final do jogo e consequências em jogos posteriores, mas ter um relacionamento com Leliana ou Zevran não. É uma escolha curiosa, uma vez que Leliana retorna no terceiro jogo com um papel fundamental, mas pouco associado com a presença de um romance.

No entanto, um romance com Leliana implica em uma mensagem sutil em relação ao mundo real: ela é um personagem religioso e LGBTQ+. Nenhuma lei do mundo conhecido de Thedas proíbe relacionamentos homossexuais e a Chantria da Luz é capaz de realizar casamentos entre pessoas do mesmo gênero, então isso não é um problema *in-game*<sup>39</sup> - mas causa um paralelo incomum dentro dos videogames ao estabelecer que a religião dominante inspirada na Igreja Católica Apostólica Romana é indiferente à essa questão. E ainda assim, as dúvidas da menestrel espelham dúvidas encontradas em pessoas LGBTQ+ criadas dentro de religiões cristãs: Deus aceitaria uma pessoa que vai de encontro com a mensagem ecoada dentro dos templos de braços abertos? Na Chantria se crê que o Criador não se comunica com as pessoas diretamente, e ainda assim Leliana afirma que Ele falou com ela e a instruiu a seguir o Warden; seu desafio a um ensinamento significaria um equívoco no mesmo, ou ela está se autoenganando?

Eis a grande nuance de Leliana: torná-la “dúrcia” não significa uma rejeição à Chantria, e sim um aceite de que o Criador não aceitaria alguém como ela completamente; o real desafio é mantê-la fiel em sua convicção de que a Chantria não pode estar completamente

---

<sup>38</sup> *Dragon Age: Inquisition* tenta corrigir esse evento com Leliana comentando que despertou na câmara das cinzas - agora perdidas - em agonia, e conseguiu sobreviver. O herói desse jogo não acredita que ela pode ter voltado da morte, e Leliana simplesmente responde: “Acredite no que quiser, [mas] eu ainda estou aqui.”

<sup>39</sup> “O que considero mais interessante é que, apesar da falta de discussão aberta nos assuntos da sexualidade humana, há um consenso em todas as terras Andrastianas. Normalmente hábitos sexuais são considerados naturais e separados da procriação (...) A visão sobre a luxúria com membros do mesmo gênero varia em cada terra. (...) Em lugar nenhum é proibido, e sexo de qualquer tipo só é considerado digno de julgamento se excessivo ou consumado em público.” GELLINAS, Ben et al. **Dragon Age: The World of Thedas Volume 1**. Dark Horse, 2013, p. 72.

certa mesmo que o Criador esteja. Sua doçura tranquila de quem acredita no que faz é uma inspiração, intencional ou não, para quem se enamorou dela jogando com uma Warden mulher.<sup>40</sup>

Se, no final do jogo, Leliana e o Warden estão juntos, eles podem decidir vivem juntos na capital Denerim ou viajar juntos por um tempo; caso o Warden decida viajar sozinho, eles terminam. No caso de Juliet, ambas decidiram viajar juntas para ajudar os Guardiões em Amaranthine e suas aventuras conjuntas continuaram até o início de *Dragon Age II*.<sup>41</sup>

#### 4.2.3.6. *DA:O - Endgame*

*"Think about what I offer you: a chance to avoid death."*

- Morrigan, *Dragon Age: Origins*<sup>42</sup>

O jogo se aproxima do final quando o Warden enfrenta Loghain e a nação de Ferelden se prepara para enfrentar o Arquidemônio, um dragão infestado pelo Flagelo, e um exército de *darkspawn* que avança em direção à capital. Nesse momento todos os conflitos criados dentro da equipe encontram uma resolução, seja com a lealdade renovada, seja com companheiros deserdando ou virando-se contra o Warden. É neste momento que a importância de Alistair e Morrigan para a trama principal é revelada.

Um pouco antes do confronto final, temos o Encontro das Províncias (original: *Landsmeet*), onde o Warden deve provar ao reino que os Guardiões não traíram o rei e que Loghain Mac Tir foi o responsável pelo massacre em Ostagar. A rainha Anora, filha de Loghain, tem certeza de que seu pai não está falando a verdade, e por enfrentar Loghain é

---

<sup>40</sup> “Bem-aventurados os mansos, porque eles herdarão a terra”. Bíblia. Português. **Bíblia sagrada**: Edição Corrigida e Revisada Fiel ao Texto Original (ACF). Tradução de João Ferreira Annes d'Almeida: Sociedade Bíblica Trinitariana do Brasil, 1994. Disponível em: <<https://www.bibliaonline.com.br/acf/mt/5>>. Acesso em: 18 dez. 2018.

<sup>41</sup> As aventuras do Warden em Amaranthine aparecem em *Awakening*, a DLC de *DA:O*, mas Leliana não participa, aparentemente já vivendo em Denerim. Ela envia uma carta de amor para o Warden, e se comenta no epílogo que estão vivendo juntos depois dos acontecimentos da DLC. (**Dragon Age: Origins - Awakening**: Jogo digital (conteúdo adicional). BioWare, Electronic Arts (Distribuidora), 2010. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/47730/Dragon\\_Age\\_Origins\\_Awakening/](https://store.steampowered.com/app/47730/Dragon_Age_Origins_Awakening/)>. Acesso em: 18 Dez. 2018)

<sup>42</sup> “Pense no que te ofereço: uma chance de evitar a morte.” **Dragon Age: Origins** (2009)

presa em um castelo; salvá-la ganha sua aliança. Apesar de se recusar a que seu pai sofra, Anora é inteligente e capaz de ser rainha de Ferelden; se o Warden for um humano, ele pode se oferecer para casar-se com ela (rompendo qualquer romance). Juliet, sendo mulher, não pôde fazer essa oferta; mas como Alistair é filho bastardo do rei, foi arranjado que ele se casaria com Anora para manter o reino em segurança. (Alistair, apaixonado pela Warden, não gostou da ideia, mas prefere estar nessa posição do que deixar a filha de seu inimigo sozinha no trono)

Durante o Encontro das Províncias, atitudes que o jogador toma durante o jogo são finalmente postas em cheque: missões obrigatórias concluídas sempre serão mencionadas, mas o que vira a mesa em favor do Warden sempre serão as missões secundárias, especialmente as realizadas na capital Denerim. Quase todas se referem a beneficiar algum nobre que veio à cidade para o encontro ou para resolver algum assunto, mas em nenhum momento é explicitamente mencionado que essas missões valem algo durante esse momento crítico; elas são apenas missões encontradas por acaso durante as missões principais, e um Warden desatento pode escolher matar pessoas de interesse em vez de resgatá-las e conseguir bons votos.

Ao final, Loghain e o Warden se enfrentarão. No *gameplay* analisado, Juliet convenceu as províncias de sua inocência, mas Loghain se recusa a abandonar o trono, o que inicia um combate. Após a vitória do jogador, um Guardiã Cinzento anteriormente encontrado em uma prisão chamado Riordan (que estava em Orlais quando a batalha em Ostagar ocorreu) pede ao grupo que a vida de Loghain seja poupada para que se torne um Guardiã Cinzento - uma punição digna para quem devastou a ordem. Nesse ponto mais uma vez o destino final está em jogo, mas também estão as perspectivas laterais do que o futuro de Ferelden será.

Alistair deseja executar Loghain - torná-lo Guardiã fará com que este entre na equipe, mas afastará Alistair em definitivo. Porém Anora se recusará a matar seu pai. Após o encontro com tantos pontos de vista distintos, é possível entender o medo de Loghain em ver Ferelden dominada por outra nação acima do medo sobrenatural de um Arquidemônio. Tornar Loghain Guardiã Cinzento também compensaria não ter Alistair ao lado durante a batalha final. Além disso, tornar o relutante e simplório Alistair rei sem a perspicácia de Anora ao seu lado pode não soar como uma ideia genial. O peso de não optar por ter um romance com Alistair se

sente nesse momento: caso Juliet e Alistair estivessem envolvidos, Loghain poderia ser executado e o Warden tomaria as rédeas por um momento para nomear Alistair rei e sentar a seu lado como rainha.

Juliet se recusa a matar Loghain, incapaz de trair seus princípios, mas permite que Alistair cometa o ato. Como último da linhagem real, Alistair tem direito ao trono, e aprisiona Anora em seus aposentos. Caso Juliet tivesse tomado a morte de Loghain em suas mãos, eles poderiam se casar; mas agora Alistair se encontra sozinho e despreparado para reerguer uma nação em pedaços.

Com a sucessão de Ferelden assentada e a nação reunida para combater a horda de *darkspawn*, Alistair e o Warden descobrem um destino sombrio: para destruir o Arquidemônio e erradicar o Flagelo, o Guardiã que desfere o golpe final precisa se sacrificar. Ele absorve a essência do demônio graças ao seu sangue adulterado, e sucumbe.

Morrigan tem uma solução, contudo: o real motivo de ela ser enviada por Flemeth para combater os *darkspawn*. Ela conhece magia antiga capaz de aprisionar a essência do dragão em uma criatura ainda por se formar, desde que tal criatura seja cria de um Guardiã Cinzento - e portanto já com essência de *darkspawn* nas veias. O preço para que os Guardiões vivam é que um deles gere um filho em Morrigan - e como Juliet é uma mulher, a tarefa recairia em Alistair.

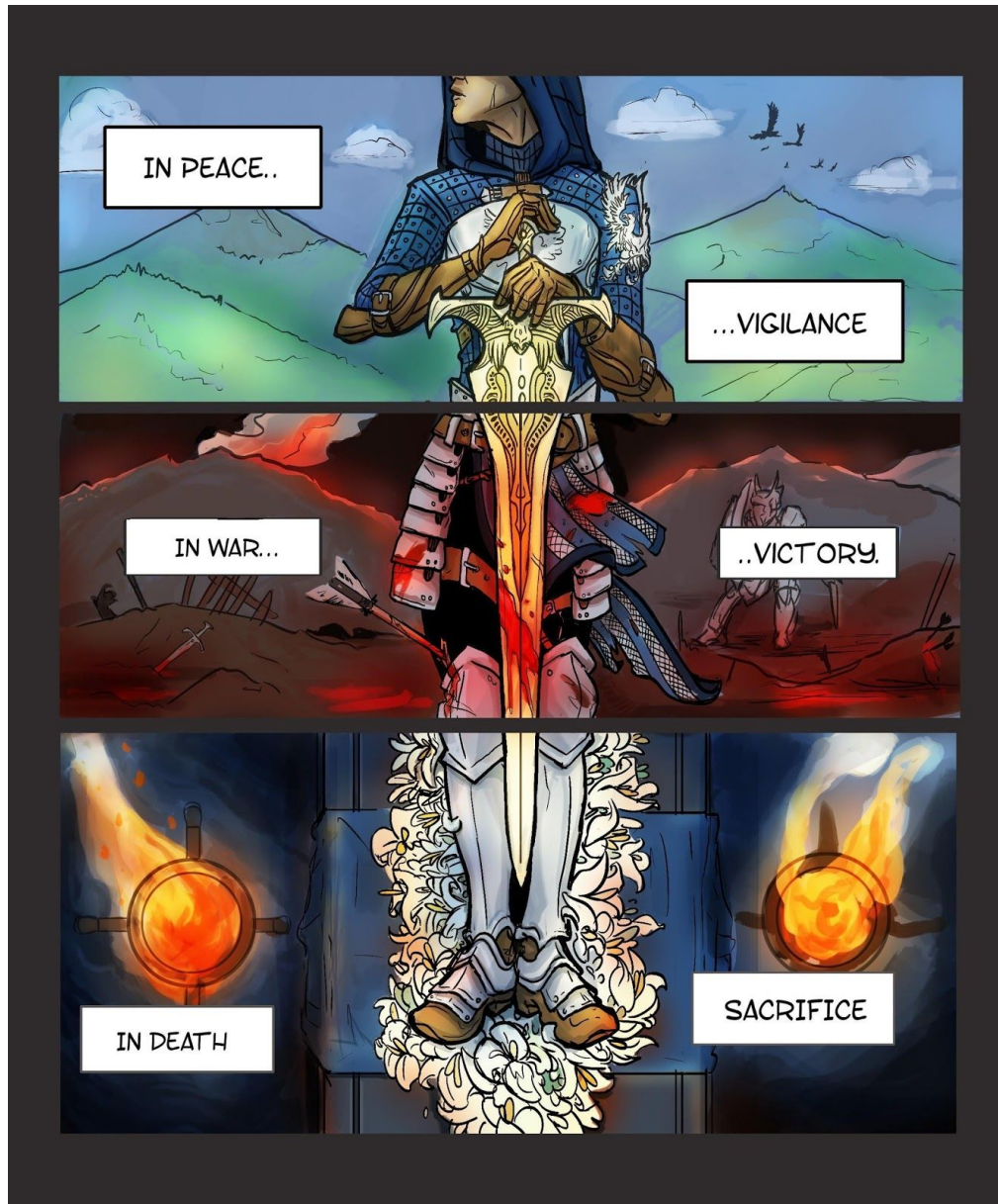
Morrigan se mantém propositalmente misteriosa ao explicar ao Warden detalhes do plano, afirmando que a criança nascerá normalmente e não manifestará nenhuma característica demoníaca durante a vida, mas exigindo liberdade e privacidade para criá-la sozinha, sem interferência dos companheiros. Morrigan, apesar de leal, nunca deixou de ser individualista e pragmática; que tivesse seus próprios motivos para acompanhar o Warden além da ameaça da destruição do mundo quando poderia permanecer escondida na floresta faz sentido.

Eis que o jogo torna parte de sua missão principal, aquilo que o jogador trabalhou por cerca de cinquenta horas, uma pergunta central na *queer temporality*: qual o tipo de existência que o Warden deseja para si?

Todo Guardiã Cinzento tem seus dias contados: uma vez infectado pelo sangue *darkspawn*, passa a sofrer pesadelos relacionados a eles. Em menos de trinta anos ele ouvirá

um Chamado que anuncia o decaimento de seu espírito para a natureza sombria, e tira a própria vida - ou sucumbe lentamente ao Flagelo. O destino e a honra dos Guardiões é combater *darkspawn* e encerrar os Flagelos quando ocorrem, como anuncia seu lema: “Na guerra, vitória. Na paz, vigilância. Na morte, sacrifício.” (Figura 20)

Figura 20 - O lema e o destino dos Guardiões Cinzentos



Fonte: ST. JOHN, Emma. **Untitled**. Disponível em: <<https://twitter.com/artofEmmaSTJ>>. Acesso em 10 Jan.

2019.

Para o Warden, o caminho correto, traçado, decidido por ele por força das circunstâncias sem discussão, é a morte. Para o jogador também - a perda de um avatar construído com cuidado por dezenas de horas também é uma perda. O jogador inicia a partida sem saber que seu destino está selado quando o jogo se inicia propriamente, em Ostagar. Seu Warden será reverenciado na morte, tratado como herói, mas perdido; caso a Warden tenha um relacionamento com Alistair, este se sacrifica em seu lugar - ela perde seu grande amor, e o jogador, um personagem querido.

Morrigan, como o proverbial diabo, faz uma oferta tentadora: renunciar à morte, desafiar o destino, e continuar vivendo até a chegada do Chamado; possivelmente casando-se com seu interesse romântico, talvez até tornando-se rei ou rainha. Ter uma vida feliz depois da guerra, filhos, uma história para contar. A contrapartida, contudo, é nebulosa e assustadora, lidando com magia certamente proibida e gerando um ser com alma corrupta. Morrigan afirma que não há risco, mas exige ser deixada em paz para criar o filho à sua maneira; mas se ela mentiu até agora, o que impede que esteja mentindo sobre isso, e buscando poder para si na forma de um demônio sob seu controle?

A ordem natural da existência foi alterada para os Guardiões. A temporalidade convencional que o personagem conheceria antes de Ostagar - casar-se, procriar, envelhecer - foi perdida para uma morte imunda contra demônios. Dentro de *DA:O*, o que seria “convencional” para um Guardião Cinzento é a vida curta e sacrificada em favor do dever, o caminho forçado sobre ele pelo mundo em vez da vida normal que poderia ter. Juliet não teve agência - a desconfiança dos Templários a enviou para Ostagar, e a roubou de uma vida.

A possibilidade de desfrutar de uma vida *normal* depois do final do jogo é enquadrada como algo tão inconcebível que para alcançá-la o jogador deve aceitar um pacto faustiano. Desejar um final feliz significa arriscar o futuro de Thedas, colocando-o nas mãos de uma bruxa que segue apenas seus próprios interesses. O custo de uma temporalidade alternativa é alto e egoísta, mas é também o único que é o resultado de uma *escolha*.

No *gameplay*, a jogadora decidiu que Juliet era jovem demais para morrer; ela havia saído do Círculo e conhecido o mundo, o amor, e a guerra. Sua amizade com Morrigan parecia sincera (sua aprovação estava alta e sua missão pessoal foi completada com sucesso), e ela decidiu confiar na bruxa. Em seguida acudiu a Alistair que, ainda de coração partido e

depois de uma cuidadosa escolha de opções de diálogo, aceita o acordo com *muita* relutância. Alistair parece confuso com tudo o que está havendo - seu novo papel como rei, a batalha iminente, e agora essa proposta de Morrigan - para ter controle total sobre suas decisões, o que dá força para o Warden insistir (seja isso correto ou não) para que Alistair aceite.

Logo em seguida, a batalha final se inicia. E quando o Warden e seus companheiros se aproximam do caos, cada um dos mesmos se aproxima para dizer suas últimas palavras ao seu líder antes de mergulhar em combate. Este momento, um clímax emocional, está planejado para que os companheiros mais próximos falem por último, terminando com o interesse romântico. Leliana faz parte da equipe acompanhando o Warden contra o Arquidemônio:

- Você é meu melhor amigo e meu amor; você iluminou meu caminho pela escuridão e estarei a seu lado, aconteça o que acontecer.

O clímax de um jogo Triple A costuma ser a grande batalha final - neste caso, contra o dragão Arquidemônio. Em *DA:O*, o final do último ato inteiro é o clímax, acertando em diferentes alvos. O adeus dos companheiros que andaram e lutaram juntos por um ano é o primeiro grande momento. Todos estão assustados, mas resolutos e gratos por ter participado da jornada. A sensação é de que estão falando com o jogador através do Warden, não apenas com um avatar; como se o jogo agradecesse a oportunidade de apresentar-se ao jogador, na forma dos companheiros de aventura.

Como já foi dito, é possível chegar a esse momento do jogo sem nenhum companheiro, ou sem agradá-los; o destino final é a luta contra o dragão. Mas o adeus é a confirmação definitiva de que *DA:O* não foi concebido para ser jogado sem os rodeios advindos da atenção e carinho para com os personagens e suas realidades. Criar essas bolhas de relacionamentos com os colegas, esquecendo dos objetivos gerais do jogo em favor da lealdade e do amor para com eles e escutando o que dizem - essa foi a jornada. Independentemente do resultado - vencer, morrer, viver, perder - o tempo passado naquele mundo, com aquelas pessoas virtuais, é o único tesouro que o jogador poderá levar. De certa forma, *Dragon Age: Origins* termina aqui.

Após várias batalhas difíceis contra o exército de *darkspawn* em direção ao alto da torre (e o emocionante sacrifício do Guardião Riordan para ferir a asa do dragão, impedindo-o de voar bem), o grupo finalmente enfrenta o último *chefão* do jogo: Urthemiel, o Arquidemônio.

No final da batalha, a Warden Juliet toma uma poderosa espada e consegue desferir um golpe mortal no monstro; ele agoniza e sucumbe, destruindo a horda de *darkspawn*.

O desfecho, depois da coroação do novo rei, é com o Warden sendo reverenciado como o Herói de Ferelden, em seu funeral (se morto) ou sendo carregado pelo povo. Aceitando ou não a oferta de Morrigan, o final é sempre uma recompensa clássica pela aventura épica, com uma grande vitória reconhecida para o jogador.

### 4.3 *Dragon Age II (DA2)*

*"Does that not match the stories you've heard, Seeker?"*

*"I'm not interested in stories. I came to hear the truth."*

*"What makes you think I know the truth?"*

- Varric e Cassandra, *Dragon Age II*<sup>43</sup>

Após o sucesso de *Dragon Age: Origins*, BioWare recebeu o sinal verde da Electronic Arts, sua dona, para produzir uma continuação. O próximo jogo na franquia seria *Dragon Age: Inquisition*, onde um novo herói defenderia Thedas contra uma ameaça diferente. O prazo concedido, no entanto, foi de apenas onze meses; para um jogo Triple A com ambições de expandir o mundo aberto, isso seria inviável. A BioWare decidiu então criar um jogo que seria uma ponte entre *Origins* e o futuro *Inquisition*: mais curto e consumindo menos recursos. O resultado foi *Dragon Age II*.

*Dragon Age II (DA2)* teve uma recepção pobre no seu lançamento, em 2011. Após poder explorar o país de Ferelden em *DA:O*, os jogadores esperavam uma experiência voltada para essa amplitude. O que eles receberam foi uma aventura focada apenas em uma cidade, com um número muito menor de lugares para desbravar, cenários repetitivos, e uma falta de estrutura formal de narrativa de "herói de capa e espada". O jogo foi considerado um fracasso.

A equipe de desenvolvimento, contudo, defende *DA2*. Apesar da grande decepção para os fãs (muitos, inclusive, enviaram cartas e mensagens exigindo a demissão dos responsáveis), o diretor Mike Laidlaw afirma: "Reconheço que [*DA2*] não é tão bom quanto *Origins*. Mas é um jogo com muito coração. Assumi muitos riscos. Contou uma história

---

<sup>43</sup> "Não é como as histórias que você ouviu, Investigadora?" "Não estou interessada em histórias. Vim ouvir a verdade." "O que te faz pensar que eu sei a verdade?" **Dragon Age II** (2011)

diferente.” (YIN-POOLE, 2018) Apesar da falta de exploração e de um mundo aberto, *DA2* entrega uma excelente história com escolhas significativas e personagens marcantes. O game se volta para desenvolver as relações entre o protagonista e as pessoas ao seu redor, e acompanhar sua história pessoal desta vez é tão ou mais importante que participar dos eventos que influenciam o resto do mundo.

#### 4.3.1. História e personagens

“People make mistakes.”

“That's why they need you to believe in them. If you never made mistakes, it wouldn't matter if you believed.”

- Anders e Merrill, *Dragon Age II*<sup>44</sup>

Durante os eventos de *DA:O*, a família Hawke tenta fugir da vila de Lothering, a primeira a ser dizimada pelo Flagelo. O patriarca, um mago apóstata, foi morto; sua esposa e os três filhos - os gêmeos Bethany e Carver e o personagem do jogador, referido por todos apenas como “Hawke” - correm de sua propriedade destruída em direção ao mar para pegar um navio de refugiados para a cidade-Estado de Kirkwall, onde vivem alguns parentes. Os *darkspawn* os perseguem incessantemente, até que a tragédia se abate sobre a família mais uma vez: durante um ataque direto, um dos gêmeos perde a vida. Qual deles é determinado pela classe escolhida pelo jogador durante a criação de Hawke: caso seja um mago (e nesse caso, igualmente não-pertencente ao Círculo), o guerreiro Carver viverá; caso seja um guerreiro ou ladino, a maga apóstata Bethany será poupada.

Após a perda traumática do irmão ou irmã, Hawke leva o restante da família e a soldado viúva Aveline, que conhece no caminho, em segurança até Kirkwall. No entanto, a cidade está de portas fechadas: o imenso influxo de refugiados está causando um impacto enorme, e apenas pessoas com permissão especial podem entrar na cidade. A mãe de Hawke se apresenta e argumenta sobre a influência de sua rica família, mas descobre, para seu horror, que o tio de Hawke perdeu toda a fortuna no jogo. Esse tio consegue permissão para que a família ingresse e vá viver com ele na Cidade Baixa (*Lowtown*), desde que os dois filhos

---

<sup>44</sup> “Pessoas erram.” “É por isso que elas precisam que você acredite nelas. Se você nunca cometesse erros, não faria diferença acreditar ou não.” **Dragon Age II** (2011)

Hawke se apresentem para trabalhar sem pagamento para um grupo de mercenários ou assassinos (à escolha do jogador) por um ano.

Depois de um salto temporal até o final do contrato, a família se encontra outra vez em uma situação difícil. Apesar de terem construído uma boa reputação entre os prestadores de serviços “alternativos” na Cidade Baixa, os irmãos Hawke agora são imigrantes sem trabalho e sofrem com as constantes discussões entre sua mãe e seu tio, que está insinuando expulsar a família de sua casa. Para tornar o quadro pior, a comandante dos Templários em Kirkwall domina a cidade com mão de ferro: o Círculo de Kirkwall é especialmente conhecido pelo maltrato aos magos e transformações em Tranquilos por motivos fúteis. Um passo em falso, e o apóstata da família pode ser preso ou morto.

Eis que o mercador anão Varric se aproxima com uma oferta: ele e seu irmão estão organizando uma excursão por cidades anãs abandonadas graças aos *darkspawn* à procura de riquezas, e precisam de um grupo experiente. Varric oferece a Hawke uma fatia grande dos ganhos caso entre com um investimento inicial de 50 moedas de ouro - e garante que é a chance de uma vida. Sem muitas opções, Hawke aceita.

Assim começam as desventuras de Hawke, o futuro Campeão de Kirkwall. Diferentemente do Warden, que desde o início possui um objetivo claro, Hawke só está tentando sobreviver e cuidar dos seus. Seu papel na história de Thedas só se faz claro nos próximos Atos do jogo, que narra os acontecimentos em um período de dez anos em Kirkwall.

Da mesma forma que o Warden, Hawke conhece seus companheiros pouco a pouco, e não pode dispensar Bethany/Carver nem Varric. Todos eles são (figura 21):

**Carver:** Irmão mais jovem de Hawke, gêmeo de Bethany, e sobrevivente caso Hawke seja mago, Carver se sente inferiorizado por não haver nascido com magia como seus irmãos. Dessa forma, ele está sempre tentando provar seu valor e procurando seguir regras, antagonizando Hawke caso este decida ser mais relaxado com normas. Carver foi morto durante a partida analisada, então não haverão muitos detalhes a seu respeito. Naturalmente, não vai se envolver romanticamente com Hawke.

**Bethany:** Irmã mais jovem de Hawke, gêmea de Carver, e sobrevivente caso Hawke não seja mago, Bethany é quase o oposto de seu irmão. Sendo maga e nunca enviada por seus pais para nenhum Círculo, ela é, em si, uma ruptura das regras. Bethany é esperta e divertida,

mesmo que um pouco ingênua, o que mascara seu medo constante de ser capturada. Naturalmente, não vai se envolver romanticamente com Hawke.

**Varric:** Um anão da casta mercante de Orzammar, Varric nunca esteve em sua terra natal, sendo nascido e criado na superfície. Seu irmão mais velho, Bartrand, é o cabeça de sua família e responsável pelos negócios, enquanto Varric trata de encontrar e administrar contatos para facilitar as transações da família - sob a imagem de ser um escritor boêmio que vive em tavernas. Varric tem a fala mansa e escrúpulos flexíveis, mas é leal, divertido, e bom conselheiro para o grupo. Ele não vai se envolver romanticamente com Hawke.

**Aveline:** Durante a fuga de Lothering, a família Hawke cruza com um Templário e sua esposa, a soldado Aveline, fugidos do massacre em Ostagar. O Templário está sucumbindo ao Flagelo, e Aveline o mata como ato de misericórdia, escapando para Kirkwall com Hawke. Ela prontamente é recrutada como guarda da cidade, e apesar de estar sempre censurando as atitudes do grupo ela decide fechar os olhos para os negócios suspeitos de seus amigos (em uma parte das vezes, ao menos) para protegê-los. Aveline é correta, honesta e rigorosa em tudo o que faz. Ela não vai se envolver romanticamente com Hawke.

**Isabela:** Uma pirata, capitã de um navio naufragado nos arredores de Kirkwall, procurando meios de conseguir um novo e sair da cidade. Isabela não dá muitos detalhes sobre as circunstâncias que a levaram até ali, e acompanha Hawke tanto por ver vantagens em tê-lo por perto para seus próprios objetivos, como porque ela vive de forma livre e se diverte com as aventuras - e tem muito poucos escrúpulos. Ela pode se envolver romanticamente Hawke independente de seu gênero.

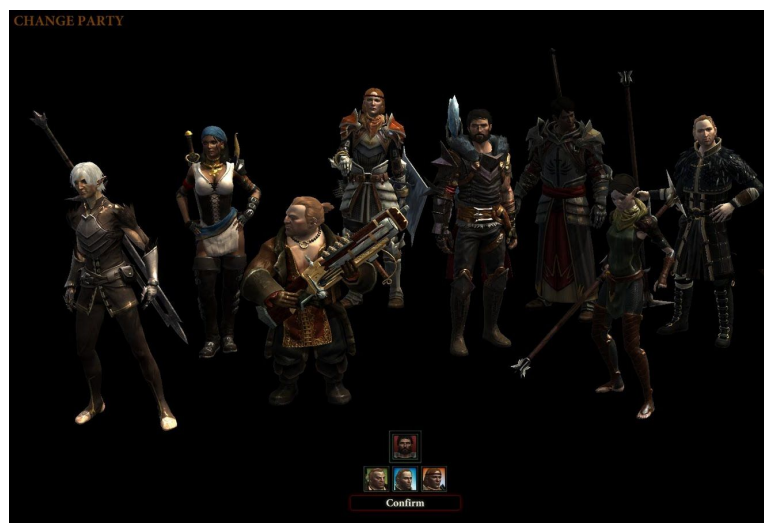
**Fenris:** Um elfo escravizado, fugido de Tevinter. Seu mestre, um mago que realizava experiências com Magia de Sangue, a utilizou para tatuar em seu corpo linhas de Lyrium, material mágico que aumenta o poder de magos e dá poderes especiais a Templários. A experiência foi tão traumática que Fenris esqueceu seu nome verdadeiro e sua família. Quando escapou para Kirkwall, descobriu que seu mestre ainda o procurava, e se une a Hawke para encontrá-lo e matá-lo. Fenris odeia magos, culpando-os e a seus poderes descontrolados por tudo o que lhe ocorreu e a outros elfos - e não admite falta de respeito a outros de sua raça. Ele pode se envolver romanticamente Hawke independente de seu gênero.

**Anders:** Anteriormente parte dos Guardiões Cinzentos, Anders comete um dos maiores

crimes possíveis para um mago: se permite ser possuído por um espírito, ainda que este seja o espírito da Justiça. Ele o faz como uma medida desesperada para tentar libertar magos dos grilhões dos Círculos, acusando a Chantria de distorcer as palavras de Andraste e de ser conivente com abusos. Anders é um curandeiro e mantém uma clínica clandestina nas favelas mais profundas de Kirkwall, para onde se mudou com vistas a ajudar e proteger magos fugidos do Círculo local e espalhar seu manifesto. Ele pode se envolver romanticamente Hawke independente de seu gênero.

**Merrill:** Merrill é uma maga elfa Dalish, e é vista pela primeira vez no prólogo do Warden Dalish em *DA:O*. Nesse prólogo eles encontram um antigo espelho élfico que claramente possui poderes espirituais, mas o Warden parte logo em seguida. Em *DA2* vemos que seu clã agora vaga pelo norte da cidade, e que Merrill caiu em desgraça por fazer um pacto com o espírito no espelho com vistas a tentar ajudar seu povo - similar ao que Anders realizou, com a diferença de que, procurando reconstruir o espelho, ela começou a utilizar Magia de Sangue. Ao contrário do que se esperaria, contudo, Merrill é doce, ingênua - quase infantil -, e devotada a ajudar seus amigos, mesmo que Anders e Fenris não percam oportunidades de censurá-la. Ela pode se envolver romanticamente Hawke independente de seu gênero.

Figura 21 - Tela de seleção de equipe com todos os personagens disponíveis em *Dragon Age II* (menos os companheiros dos conteúdos adicionais)



Fonte: *Dragon Age II* (2011)

### 4.3.2 *Queer Temporality em Dragon Age II*

"Alas, so long as the music plays, we dance."

- Flemeth, *Dragon Age II*<sup>45</sup>

Nesta seção analisaremos como o jogo *Dragon Age II* pode ser visto sob a *queer temporality*, de acordo com a metodologia apresentada.

#### 4.3.2.1. *Enquadramento de tempo e espaço em DA2*

"Start at the beginning."

- Cassandra Pentaghast, *Dragon Age II*<sup>46</sup>

O *gameplay* analisado de *Dragon Age II* foi o de Jamille Hawke<sup>47</sup>, uma ladina (*rogue*<sup>48</sup>), o que significa que a irmã maga Bethany sobreviveu. No entanto, como *DA2* não se fia em diferentes histórias de origem nem em escolhas globais tão dramáticas (como será explicado mais tarde), não há necessidade de um detalhamento tão profundo no *gameplay* analisado como com *Dragon Age: Origins*.

*Dragon Age II* foi lançado com uma premissa muito diferente do seu antecessor, e isso é apreciado de imediato no prólogo, onde Varric está sendo agressivamente interrogado pela misteriosa Investigadora (*Seeker*) Cassandra. Ele escreveu um livro contando várias aventuras do Campeão e seus amigos, quem a Investigadora quer encontrar e depressa; para isso ela quer saber a versão verdadeira dos "acontecimentos em Kirkwall". Ou seja: *DA2* não ocorre em tempo real, e sim no passado, de acordo com a narração de Varric - há momentos em que ele deliberadamente exagera ou mente sobre acontecimentos e é interrompido por Cassandra para que conte a versão real. No entanto, esses momentos são raros, e Varric é um narrador habilidoso; é inteiramente possível que ele seja um narrador não confiável mas muito

---

<sup>45</sup> "Enfim, enquanto a música tocar, dançamos." **Dragon Age II** (2011)

<sup>46</sup> "Comece do início." **Dragon Age II** (2011)

<sup>47</sup> Hawke e a Warden maga são primas pelo lado materno - é o brasão dos Amell que é exibido diante da mansão de Hawke a partir do Ato 2. A jogadora achou conveniente dar a elas nomes similares.

<sup>48</sup> Em jogos de RPG como a série *Dragon Age* isso costuma representar habilidades furtivas como atacar sem fazer barulho ou arrombar fechaduras, e habilidade com arco e flecha e/ou facas.

convincente, exagerando ou diminuindo episódios de propósito para efeito dramático, para sua própria proteção, por nervosismo ou simplesmente por falhas na memória depois de tantos anos (Figura 22).

Figura 22 - “Você ainda ouve as histórias, claro. Com cada conto elas aumentam, mesmo que em seu centro a verdade permaneça.”



Fonte: **Dragon Age II** (2011)

Em jogos de fantasia, não é raro que o jogador seja convidado a ser o protagonista de uma lenda ou conto já estabelecido há muitos anos, como no início de um conto de fadas. É incomum, no entanto, que esse fato seja evidenciado pela narrativa. Quando se estabelece que uma história é uma lenda, temos uma “licença poética” para desenvolver essa lenda da maneira que achamos apropriado, uma vez que aspectos mundanos - como interações banais, vestimentas, etc - normalmente não recebem atenção. No entanto, as aventuras de Kirkwall ocorreram há muito pouco tempo, e foram registradas por alguém que participou ativamente delas. O enquadramento sai das liberdades poéticas, de “a verdadeira história por trás de uma lenda” que ocorreu em tempos imemoriais, para um interessante meio-termo onde não temos certeza de se o que estamos executando de fato aconteceu ou foi inventado por Varric.

Essa primeira revertida na apresentação do tempo em *DA2* não altera em nada as mecânicas e dinâmicas do jogo, mas a percepção estética deixa de ser um registro absoluto da verdade para ganhar uma ludicidade única. Os tempos de transição onde “nada interessante” acontece, como os momentos em que Hawke está comendo, dormindo, ou apenas se

divertindo com os amigos, são cortados porque Varric está pulando essa parte. O comentário comum de que “eu não vi esse personagem ir ao banheiro/comer/trocar de roupa nenhuma vez” em jogos e filmes não é levantado. O enquadramento temporal permite que essas liberdades sejam tomadas sem objeções.<sup>49</sup>

Por fim, esse tipo de enquadramento permite cobrir um tempo muito maior entre eventos. O terceiro jogo da série, *Dragon Age: Inquisition*, se passaria dez anos após os eventos de *Dragon Age: Origins*; *DA2* precisava cobrir esse período, e poderia escolher entre criar uma história ininterrupta cobrindo um ou dois anos desse intervalo - como se costuma fazer nos jogos, onde o jogador não perde o controle do tempo a não ser em *cutscenes* - ou registrar as mudanças ocorridas em Thedas durante toda essa década, se utilizando de saltos temporais durante o tempo que Hawke viveu em Kirkwall. Essa não é uma escolha intuitiva ao se fazer um jogo, pela suspensão do controle que causa; mas porque Varric precisa se focar apenas nas “partes importantes” para agradar à Investigadora, essas quebras no *flow* do jogo são justificadas por essa “camada externa” da história.

#### 4.3.2.2. Enquadramento de tempo e espaço em *DA2: Kirkwall, a cidade-personagem*

“*It's never really gone.*’ The nobleman smiled. ‘Kirkwall. It finds its way into your soul, and once it gets there, you carry it always.’”

- Varric Tethras, *High in Hightown*, capítulo ???, *Dragon Age: Inquisition - Trespasser DLC*<sup>50</sup>

Dado o curto período para produção, *DA2* se passa exclusivamente na cidade-Estado de Kirkwall e arredores durante esses dez anos. Como o jogo anterior se passou com a exploração de um país inteiro com muitos ambientes e cidades diferentes para explorar, tornar

---

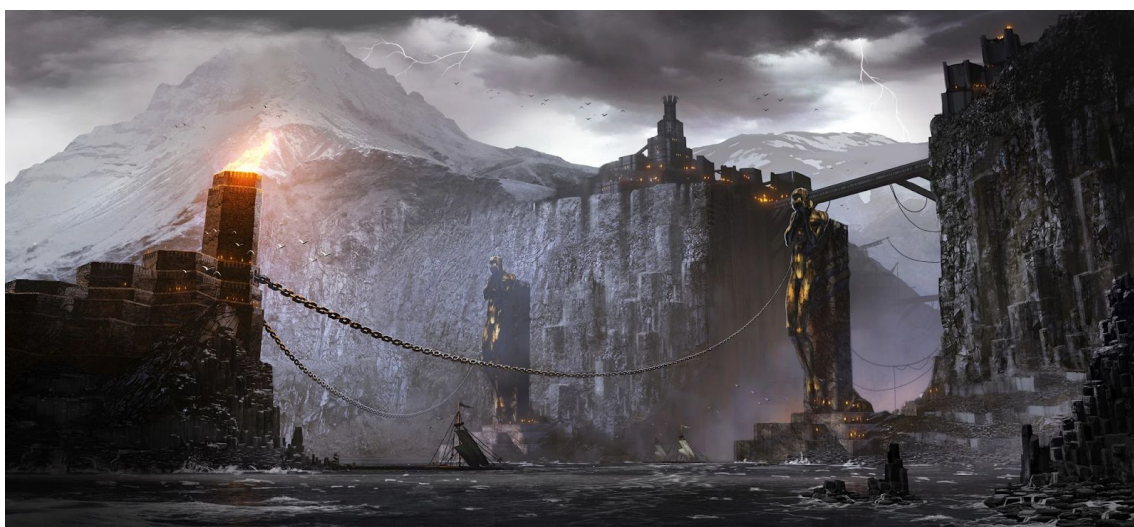
<sup>49</sup> De fato, uma das teorias mais famosas entre os fãs do jogo é a de que os cenários e mapas, que são repetidos *ad nauseam* em várias missões do jogo cada, o são porque a história é a visão de Cassandra - e ela simplesmente não tem imaginação bastante para conceber uma grande gama de ambientes distintos. Evidentemente que a criação de cenários e ambientes diferenciados foi limitada por conta da falta de tempo de produção, mas porque o jogo acontece como uma narração de Varric essa se torna uma desculpa divertida que quase torna a incansável repetição tolerável.

<sup>50</sup> “‘Nunca vai embora’, sorriu o nobre. ‘Kirkwall. Ela entra na sua alma, e uma vez que chega lá, você sempre a carrega consigo.’” **Dragon Age: Inquisition - Trespasser DLC** (BioWare, 2015)

um único local igualmente interessante para os fãs de *DA:O* era imperativo. A solução encontrada pelos desenvolvedores foi tornar a cidade de Kirkwall um personagem tão interessante como Hawke e seus companheiros.

Diferentemente do Warden em *DA:O*, que sempre viveu no reino de Ferelden e que reconhece, ainda que marginalmente, a geografia e a história do seu país, Hawke é um refugiado de guerra. Sem propriedades, com o pai e um dos irmãos mortos, com o título de nobreza roubado e como novo responsável pelo que restou de sua família - sendo um dos membros um mago clandestino - Hawke não conhece Kirkwall, não faz parte de sua história. E ao se aproximar de navio, se assombra não com as grossas correntes que servem o propósito prático de fechar o estreito porto se necessário - e sim com as estátuas em torno das quais as correntes se enrolam, representando os escravos que construíram, mantiveram, e eventualmente tomaram a cidade do império de Tevinter. A fortaleza que se encontra logo além do porto, onde se encontram os portões de acesso à cidade, também era o pelourinho dos escravos em tempos passados e está decorada com grotescas estátuas representando seu sofrimento para destruir o espírito dos mesmos ao chegar - é conhecida como Forca (*Gallows*). A mensagem para os refugiados também se faz clara: não há boas-vindas em Kirkwall, e como representação espiritual disso o mesmo Hawke é forçado à servidão por um ano ao chegar (Figura 23).

Figura 23 - Arte conceitual da chegada a Kirkwall (*Dragon Age II*)

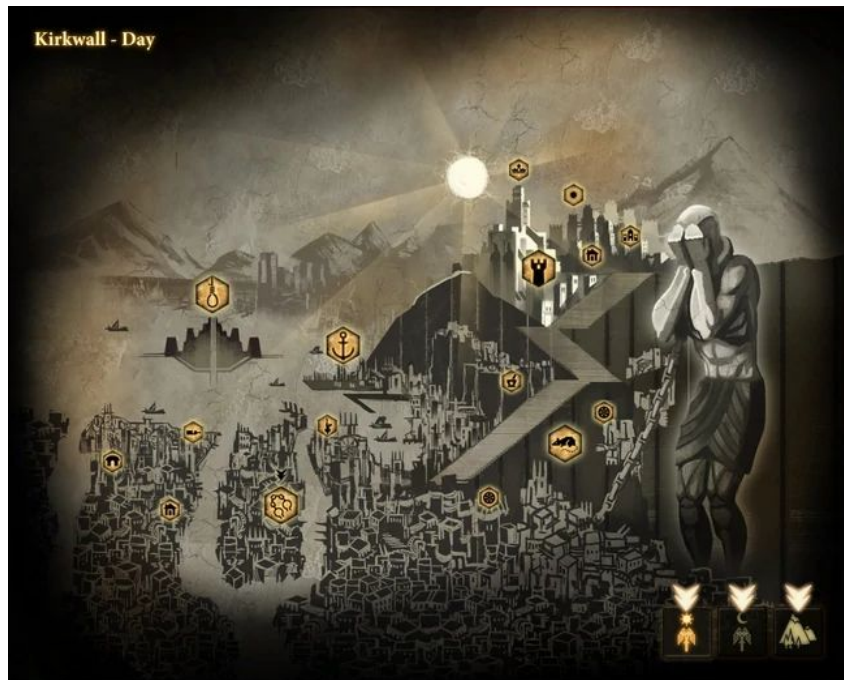


Fonte: <http://dragonage.wikia.com>

Quando o jogador finalmente toma controle de Hawke na cidade, podemos explorá-la por dentro. Como Kirkwall é o único lugar onde Hawke pode estar para proteger sua família, faz sentido que não seja possível ir muito além das praias e montanhas próximas, e que seja necessário procurar trabalho dentro das muralhas da cidade. Para isso se faz necessário caminhar muito e conversar com as pessoas em todos os lugares possíveis, realizando missões grandes e pequenas em troca de dinheiro, *status*, e contatos - e é então que a hostilidade do local começa a se fragmentar.

Como já foi mencionado, Kirkwall tem uma história dura. Depois da liberação, a cidade se reorganizou em uma zona rica, uma pobre, e uma favela em um complexo de cavernas abaixo delas (Figura 24). Criminosos negociam às claras e a região mais miserável da cidade abriga algumas das guildas mais perversas de assassinos, traficantes, e magos de sangue. Não é incomum ter amigos tratando de negócios escusos. Mesmo Aveline, a soldado que se torna guarda da cidade e que tem um senso de dever incomparável com o de qualquer membro da equipe, frequenta a taverna onde sabidamente há criminosos procurados como fregueses (e onde Varric e Isabela, ambos também figuras duvidosas, alugam quartos).

Figura 24 - Mapa de navegação do jogador em Kirkwall. Os hexágonos maiores são os bairros (*Hightown*, *Lowtown*, *Darktown*, as Docas, e a Forca) e os menores são lugares importantes nesses bairros (como a mansão do Visconde em *Hightown*). Os três símbolos no canto inferior direito são os "espaços" possíveis de se explorar: Kirkwall durante o dia, Kirkwall durante a noite, e os Arredores (que incluem a Orla, a Montanha, e um sistema de cavernas)



Fonte: **Dragon Age II** (2011)

Kirkwall constantemente nos lembra das injustiças, o que se reforça com a necessidade de caminhar pelos mesmos mapas repetidamente. A maior parte destes é estrategicamente labiríntico, o que causa a ilusão de que são muito mais extensos e com mais novidades do que são na realidade. Essa impressão naturalmente diminui quanto mais o jogo avança - mas a familiaridade com a cidade e com seus moradores, que crescem com o tempo que Hawke vive na cidade, começam a frequentar sua casa e a fazer amizade com seus colegas, torna Kirkwall menos um exílio e mais um lar. É uma cidade perversa e quebrada, onde os pobres não têm nada e onde Templários abusam dos magos a níveis escandalosos até para os padrões de Thedas, mas é a cidade que Hawke decide defender.

Esse fenômeno se torna muito mais presente a partir do segundo ato do jogo, que se inicia três anos depois que Hawke vai na expedição organizada por Varric e consegue recomprar a mansão e o título de nobreza da família de sua mãe. A partir desse ponto, Hawke não apenas conseguiu se estabelecer na cidade como uma figura relativamente proeminente e dar conforto a seus parentes como também já tem um grupo fixo de amigos – todos morando em locais definidos em Kirkwall, facilmente acessíveis pelo mapa. A sensação de poder sair de casa e ir visitar seus amigos apenas para vê-los, sem nenhum interesse escuso, é imitada

por esse esquema e pelos NPCs que já conhecem Hawke há anos. É no segundo ato que vemos também a primeira marca deixada por Hawke em Kirkwall: o brasão de sua família na frente da sua mansão.

A partir do último ato do jogo, há algumas alterações grandes no mapa das Docas – sendo o mais evidente uma estátua de bronze representando a expulsão dos invasores qunari no final do ato anterior por Hawke. A partir desse ato, Hawke é referido como a/o Campeã/o de Kirkwall, e goza de alto status entre as classes dominantes da cidade. Ironicamente, a estátua do Campeão que libertou a cidade se encontra pouco além das estátuas de escravos da Forca. Todos os visitantes de Kirkwall que se sentiram oprimidos pelas marcas de dominação na entrada da cidade agora podem relaxar ao ver um defensor logo em seguida; a ascensão social de Hawke e seus atos heróicos tornaram Kirkwall simbolicamente mais receptiva.

É na última batalha do jogo que a mensagem se cimenta. Esta é travada na própria Forca, o primeiro local onde o jogador chega como refugiado, contra o poder máximo da cidade, a Comandante Local dos Templários Meredith. Agraciada com um poder extraordinário ao final do jogo, ela anima as estátuas dos escravos como inimigos de Hawke e seus companheiros. Ao destruir as estátuas dos escravos agonizantes ao matar a Comandante, Hawke simbolicamente liberta Kirkwall de suas últimas correntes: os Templários, que dominaram o Círculo de Magos com mãos de ferro.

A consequência dessa liberdade conquistada no clímax do jogo, o último empurrão, é severa: Kirkwall é arrasada, com muitos de seus habitantes assassinados por magos ou Templários rebeldes. Mas esse foi o estopim de algo muito maior: os demais Círculos em Thedas são inspirados a se rebelar, causando uma guerra civil generalizada. Hawke foge de Kirkwall, permanecendo escondida até os eventos do terceiro jogo.

Dentro da *queer temporality*, a relação das pessoas com os espaços é intrínseca. A ideia de que o indivíduo existe apesar do espaço, ou que o molda a seu bel-prazer, pertence a uma lógica convencional de que o Homem supera todos os obstáculos; não é isso o que acontece aqui. Se tentarmos enxergar os eventos de *DA2* através das lentes utilitárias do convencional, Kirkwall é uma série de repetições de cenários, mapas invertidos para dar a ilusão de ser diferentes, e os mesmos caminhos alterados por filtros de dia/noite. É enfadonho jogar em ambientes que se repetem sem novidades, com os mesmos NPCs, sem novas áreas.

É por isso que a relação do jogador com Kirkwall não apenas pode, mas deve ser vista desde um olhar longe do que prevalece no universo Triple A. Não apenas a cidade muda com a ação de Hawke, mas o Hawke que o jogador chega a conhecer - o refugiado, o nobre, o Campeão - só existe por causa de Kirkwall, e porque ele decidiu mergulhar na defesa da cidade, de seus moradores, e de seus amigos a qualquer custo.

#### 4.3.2.3. *Relacionamento com o mundo em DA2*

“How do you do it, living in the city without picking a side? Doesn't it matter to you?”

“Of course it does. That's why I don't take sides.”

“That doesn't make any sense.”

“I've got you and Aveline, Fenris and Anders. Hawke. Isabela. I've got friends in the Circle and drinking buddies in the templars. All of them matter.”

- Merrill e Varric, *Dragon Age II*<sup>51</sup>

Apesar de sua simbologia, Kirkwall seria um terreno estéril sem personagens que nela vivessem. Os moradores da cidade, com seus problemas, lojas, e vitórias, se tornam conhecidos de Hawke com o passar dos anos. Como a história se estende não por ter um mapa amplo como Ferelden, mas sim por se passar em um período de tempo de uma década, podemos apreciar os mesmos NPCs mudando a cada ato do jogo.

Como já mencionado na seção anterior, a série *Dragon Age* espera que o jogador se ambiente a través de narrativa ambiental e de contato com os NPCs e seus dramas. Porém com a apresentação do imenso mundo pela primeira vez e com a missão principal de destruir os *darkspawn*, isso pode ser ignorado pela simples quantidade de informação passada em pouco tempo. Em *DA2* o escopo espacial e as ambições heróicas caem dramaticamente, forçando os dramas pessoais dos NPCs para um primeiro plano.

Em *DA2*, há um foco acentuado na relação tensa entre magos e Templários em Kirkwall, que levarão à rebelião generalizada nos Círculos de Thedas no epílogo - um dos focos do terceiro jogo da série, *Inquisition*. Hawke, como apóstata/irmão de uma apóstata,

---

<sup>51</sup> “Como você consegue viver na cidade sem escolher um lado? Você não liga?” “Claro que ligo. Por isso não tomo partido.” “Isso não faz nenhum sentido.” “Eu tenho você e Aveline, Fenris e Anders. Hawke. Isabela. Tenho amigos no Círculo e bebo com Templários. Todos eles são importantes.” **Dragon Age II** (2011)

sente na pele o medo da captura pelo cruel Círculo da cidade, e não é um consolo que os outros dois praticante de magia que o acompanham sejam um militante radical pelos direitos dos magos fugido do Círculo de Callenhad (o Círculo de origem do Warden mago) e uma Dalish maga de sangue. Boa parte da relação com os personagens em Kirkwall gira em torno da relação dos magos com a Chantria e com os Templários, apresentando argumentos desde todos os pontos de vista.

Um bom exemplo de como isso é alcançado é o arco de Feynriel. Feynriel é filho da Dalish Arianni com um humano da cidade, que o rejeitou ao nascer. Porque crianças meio-elfas praticamente não manifestam herança élfica (exceto, às vezes, por sensibilidade maior à magia) e por conta da disparidade sócio-racial entre humanos e elfos, Feynriel e sua mãe foram rejeitados por seu clã e forçados a viver no gueto élfico de Kirkwall, desprezados por todos. Ao crescer um pouco, a criança começou a manifestar poderes mágicos e sua mãe, sabendo que nunca mais veria seu filho se o entregasse ao Círculo e confiante em seu conhecimento Dalish, procurou ensiná-lo a controlar seus poderes.

Hawke descobre a respeito de Feynriel quando sua mãe lhe pede ajuda: seus poderes eram mais fortes do que ela imaginava, e o adolescente tem pesadelos onde demônios tentam possuí-lo. Temendo por sua vida, Arianni pede ajuda a um Templário conhecido por sua simpatia por magos para que o menino fosse introduzido ao Círculo sem penalidades. No entanto, Feynriel descobre o plano e foge.

Ao procurar o menino, Hawke descobre que ele tentou primeiro procurar o pai, que mais uma vez o rejeita tanto por ser mestiço como por ser mago, mas lhe passa um contato que pode ajudá-lo a sair da cidade. Hawke logo descobre que Feynriel caiu nas mãos de contrabandistas de Tevinter que o levarão como escravo; ao resgatá-lo, é possível entregá-lo ao Círculo ou deixá-lo com o clã Dalish de Merrill, que o acolherá.

No Ato 2 do jogo, Arianni volta a fazer um pedido a Hawke: Feynriel caiu em um coma profundo, e a líder do clã Dalish revela que o menino tem a habilidade especial de explorar o Desvanecer em seu sono, e que um demônio o está tentando. É possível concordar em tornar Feynriel um Tranquilo se ele for possuído, ou se recusar a isso, mas independente da escolha Hawke tenta resgatá-lo. No Desvanecer, Hawke encontra dois demônios que tentam enfraquecer a resistência de Feynriel à possessão, jogando com suas fantasias: um fabrica

memórias onde seu pai está presente por toda a vida, e o outro cria um cenário onde o garoto é aclamado por todos os magos do Círculo de Kirkwall. Ao derrotá-los, cada um pode convencer um companheiro de Hawke a traí-lo com fantasias e mentiras, o que veremos na próxima seção.

O demônio que de fato está tentando dominar Feynriel oferece a Hawke um acordo: poder (em pontos em características de combate, com três opções distintas) em troca de possuir o rapaz. Se o garoto é salvo, ele desperta normalmente; se ele for assassinado dentro dos sonhos, isso o tornará Tranquilo. É também possível aceitar o acordo e convencer Feynriel de que não há perigo, e ele despertará em total controle.

Por estar relacionada a um personagem secundário sem conexões com os protagonistas, consequências da escolha na missão no Desvanecer não interferem no desfecho do jogo. Isso não as torna menos impactantes: se Feynriel é salvo, ele foge deixando uma carta para sua mãe afirmando ter ido para Tevinter estudar magia, e seu destino é incerto - ele já havia quase sido levado para lá como escravo, e Tevinter é conhecida por métodos questionáveis de magia. Se Hawke permite a possessão, o rapaz volta a viver com sua mãe no gueto sem mais problemas, mas relatos de uma criatura invadindo os sonhos de pessoas para enlouquecê-las e matá-las começam a surgir. E se Hawke torna Feynriel um Tranquilo, o rapaz perde toda a magia e emoções - para o desespero de sua mãe, que comete suicídio.

A história de Feynriel é posicionada como uma alegoria para o conflito entre magos e a Chantria. Ele é uma criança assustada, rejeitada por todos por ser maga em um ambiente hostil. Sua mistura racial é utilizada menos como um ponto em relação ao racismo contra os elfos e mais como uma metáfora para reforçar o isolamento sofrido por quem manifesta magia. Seu tipo “especial” de magia (acessar o Desvanecer com facilidade) relembra que magos tem um contato muito fácil com espíritos e demônios, e que um mago sem treinamento adequado pode facilmente sucumbir à manipulação emocional daqueles e realizar magia de sangue. Cada resultado para sua missão representa uma possibilidade se os Círculos não forem uma opção - liberdade completa e risco de magia poderosa e abusiva; retirada dos poderes mágicos e de toda a personalidade da pessoa; ou fuga incerta e perigosa. Nenhum deles é completamente satisfatório, mas os Círculos tampouco o são.

Trazendo essas questões à frente com esta e outras missões relacionadas a magos e

Templários o jogo prepara o terreno para o que levará a uma guerra mundial: normalmente, missões envolvendo personagens secundários sem relação com companheiros nem com o protagonista não são consideradas obrigatórias, mas a primeira missão de Feynriel sim o é. A visão do jogo como um ponto de vista alternativo à maior parte dos games é a de que Hawke não é considerado um salvador: ele conhece o problema aos poucos, tomando a vida de sua família, amigos e cidade como referência, e no momento em que a grande questão se desdobra diante dos seus olhos, o jogador inadvertidamente já escolheu um lado.

#### 4.3.2.4. *Relacionamentos com companheiros de equipe em DA2*

*“You know, Isabela, if someone had told me that I'd put up with you for all these years, I'd have punched them flat.”*

*“And if someone had told me I'd still be here, I'd have done the same.”*

- Aveline e Isabela, *Dragon Age II*<sup>52</sup>

Os sistemas de Aprovação de *DA:O* se mantiveram em *DA2*, com algumas mudanças. A aprovação e desaprovação passaram a se chamar Amizade e Rivalidade, e a barra de aprovação inicia com um marcador em seu centro (no que seria “zero”, ou “Neutro”); aumento na Rivalidade faz crescer o lado direito, enquanto aumento na Amizade faz crescer o lado esquerdo. Certas opções de diálogo e *cutsscenes* mudam completamente dependendo da Amizade/Rivalidade com o companheiro, e alta Rivalidade gera tensões entre Hawke e o personagem em questão. No entanto, a Rivalidade de *DA2* não significa inimizade, e os companheiros apoiarão Hawke até o perto do final. Os personagens julgarão Hawke de acordo com suas personalidades e crenças.

Altos níveis em Rivalidade ou em Amizade abrem uma nova árvore de Especialização de combate para o companheiro. Essa árvore tem uma habilidade ativada se a Rivalidade chegar ao nível máximo, e uma se isso ocorrer com a Amizade (Figuras 25 e 26).

---

<sup>52</sup> “Sabe, Isabela, se me dissessem que eu ia te aguentar por todos esses anos, eu teria enchido a pessoa de porrada.” “E se me dissessem que eu ainda estaria por aqui, teria feito o mesmo.” **Dragon Age II** (2011)

Figura 25 - A barra de aprovação em *Dragon Age II*



Fonte: <http://dragonage.wikia.com/>

Figura 26 - A árvore de Especialização aberta com 50% de Amizade ou Rivalidade com Fenris. O ícone com as asas se acenderá se o personagem for amigo de Fenris, e o vermelho de baixo se o contrário ocorrer.



Fonte: <http://dragonage.wikia.com/>

Os presentes ainda existem, mas não são mais numerosos e comuns; cada companheiro tem apenas dois presentes possíveis, e cada um ativa uma *cutscene* com diálogo específico. Isso evita que os jogadores explorem o sistema entregando vários presentes para um único personagem para subir sua aprovação, e torna a interação especial também desde um ponto de

vista da história (ver mais adiante).

Em *DA2*, à diferença de *DA:O*, o protagonista tem todos os diálogos dublados, e às vezes os textos das opções de fala não correspondem diretamente ao que é efetivamente dito. Para auxiliar o jogador, essas opções agora estão acompanhadas de ícones de “intenção” de fala ou ação. Uma opção marcada com um “?” indica que a fala é de curiosidade ou investigação, um coração ativa um flerte, e espadas cruzadas terminam a conversa e iniciam um combate, por exemplo. Naturalmente, nem todas as opções estão disponíveis para todas as situações.

Os ícones mais comuns são os três que determinam o “tom” de Hawke e, por conseguinte, sua personalidade: Diplomata/Atencioso, Brincalhão/Charmoso, e Agressivo/Direto. A maioria das interações terá uma opção de cada tipo para resposta, e às vezes essas opções influenciam diretamente no resultado da interação (por exemplo: uma resposta agressiva durante uma missão conseguirá intimidar um inimigo, enquanto as outras implicam suborná-lo). O tipo de opção mais escolhida pelo jogador influenciará certas *cutscenes* e conversas com os colegas durante a exploração no mapa (que retornam nesse jogo). Certos personagens também preferem determinados tipos de atitude: Varric e Isabela costumam se divertir com Hawke brincalhão, enquanto Fenris prefere o mais agressivo.

Esse estilo de diálogo já estava presente na franquia *Mass Effect* (com os pesos morais em vez de personalidade, nesse caso), e a mudança provavelmente foi altamente influenciada pelo feedback dos jogadores. Vale a pena mencionar, contudo, o quão conveniente essa escolha foi para a história em questão.

O enquadramento espaço-temporal de *DA2* permite que vejamos o mundo de baixo para cima, desde a chegada de Hawke como refugiada até a transformação em nobre ou mesmo Visconde/ssa da cidade. Ao chegar, Hawke e sua família se envolvem com membros das classes mais baixas e oprimidas da cidade - de fato, Hawke é a única nobre no grupo, ainda que tenha perdido a fortuna. Não há indicação de que sua vida tenha sido luxuosa em Ferelden, mas certamente não era tão dura como na tensa Kirkwall. E isso torna a principal experiência do jogador com os companheiros de equipe parte da *queer temporality*: sendo parte e convivendo com os rejeitados sem um destino certo, *DA2* vira a atenção do jogador de grandes atos heróicos imortalizados em canções para as pequenas lutas diárias e os caminhos

tortos das pessoas comuns.

Nos primeiros anos Hawke não se importa com as condições do Círculo dos Magos, desde que sua família seja mantida longe dele, como sempre. O Ato 1, que se passa no segundo ano da família Hawke na cidade, tem como objetivo conseguir 50 moedas de ouro para investir na exploração de túneis abandonados organizada por Varric; mas como o personagem Earn da série de TV *Atlanta* (2016) comenta, “Gente pobre não tem tempo para investimentos, porque gente pobre está muito ocupada tentando não ser pobre.”<sup>53</sup>

É por sobrevivência, para se proteger e apoiar uns aos outros, que os companheiros de Kirkwall se unem. Todos são apóstatas, refugiados, trapaceiros ou escravos; sua experiência de vida os tornou quem são e é seu motivo para viver, na maioria das vezes sem pretensões de moralidade. Por exemplo, Varric é um escritor boêmio que usa sua lábia para lidar com seu lado dos negócios da família, sem nunca tomar partido; Isabela é uma capitã pirata que perdeu seu navio e acompanha Hawke por diversão; e Aveline tenta proteger a cidade como guarda, mas compreende que é necessário fechar os olhos às vezes. Os amigos de Kirkwall vivem na área cinzenta do cotidiano urbano, onde a pressão por atos heróicos e decisões que destruirão o mundo simplesmente está distante demais da realidade imediata.

O uso da palavra *amigos* não foi leviano. Os companheiros de Hawke passam tempo juntos não por obrigação ou extrema necessidade, mas porque de fato *querem*, e os conflitos estão mais baseados no melodrama que em problemas globais. Eles não estão contidos em uma situação de guerra ou em um acampamento; cada um tem sua própria vida, alojamentos próprios, uma rotina e amizades, inclusive uns com os outros. Há *cutsscenes* e conversas representando acontecimentos em que Hawke não esteve presente, incluindo os inúmeros subornos de Varric para a cidade inteira deixar a distraída Merrill em paz<sup>54</sup> e um relacionamento sexual casual entre Isabela e Fenris se Hawke não se envolver (ou demorar a se envolver) com um deles.

Essa sensação de camaradagem é ainda mais acentuada considerando o tempo passado -

---

<sup>53</sup> “*Poor people don’t have time for investments, because poor people is too busy trying not to be poor.*” **Streisand Effect, The.** (Temporada 1, ep. 4). Atlanta [Seriado]. Direção: Hiro Murai. Estados Unidos: Produtoras FX Productions, MGMT Entertainment, 2016. 24 min., son. color.

<sup>54</sup> Não por ser maga de sangue, e sim por andar sozinha de noite sem proteção e por seu hábito de colher flores nos jardins dos nobres.

o grupo segue unido por dez anos. O jogo também não economiza em representar os efeitos na vida familiar de Hawke e o impacto deste na vida pessoal dos demais, com episódios tragicômicos. Após a morte da mãe de Hawke, há uma *cutscene* onde o interesse romântico de Hawke se aproxima para oferecer consolo, e todos os companheiros com alta Amizade/Rivalidade fazem comentários sentidos quando o jogador fala com eles pela primeira vez depois da missão. Encontrar-se com Aveline, em especial, ativa uma missão única em que ela - a personagem com menos tato do grupo - tem uma conversa emocionante sobre seu falecido pai. Por outro lado, quando a mesma Aveline se interessa romanticamente por um subordinado na guarda Hawke pode ajudá-la a conquistá-lo em uma hilária comédia romântica, e quando um grupo de arruaceiros causa confusão na taverna frequentada pelo grupo Hawke pode aceitar o convite de Isabela de se meter na briga de bar.

Nem todos do grupo vivem nessa relativa alienação amistosa, contudo. Fenris está procurando seu antigo dono, de Tevinter, para matá-lo; o elfo foi horrendamente torturado com magia a ponto de ter seu corpo tatuado com *lyrium*, e por isso tem ótimas razões para acreditar que magos não são de confiança. No extremo oposto, Anders foi levado para o Círculo na infância e sempre o considerou uma prisão, tentando fugir sempre que possível; se tornou Guardião Cinzento para conseguir sair da torre e fugir para Kirkwall, chegando ao extremo de se deixar possuir por um espírito da Justiça para lutar pela liberdade incondicional para os magos. Por fim, Merrill é uma elfa meiga e distraída que fez um pacto com um demônio para tentar reconstruir uma relíquia élfica - o espelho destruído na história do Warden Dalish em *DA:O*. Ela acredita que o espelho pode recuperar o amigo engolido por ele e ajudar seu clã com magia antiga, e por isso aceitou o pacto, tornando-se uma pária mas nunca desistindo de sua missão.

Fenris e Anders são os dois pontos de referência perto de Hawke na questão dos magos, mostrando o horror que a magia descontrolada pode causar em Fenris e na possessão de Anders, que ocasionalmente deixa o espírito da Justiça se transformar no violento demônio da Vingança. Em contrapartida, a violência contra os magos é clara em Kirkwall e Hawke é/é irmão de uma apóstata, e Merrill é a prova de que é possível ter um pacto com um demônio, usar magia de sangue, e continuar incorruptível. O único ponto de acordo entre Fenris e Anders é que Merrill é uma abominação, e no entanto ela é a que menos demonstra

agressividade; Fenris e Anders, levados pela moralidade e desejo de retaliação, causam mais problemas que a pessoa que mais potencial destrutivo tem.

Esse tipo de dinâmica de relacionamento de grupo justifica a mecânica de Amizade/Rivalidade adotada em *DA2*. Afinal, nem todos os membros de um grupo de amigos tem uma excelente relação entre si, o que não significa que não haja admiração mútua e outros sentimentos que os levam a estar na companhia um do outro. Para eles é uma questão de sobrevivência no lugar hostil que é Kirkwall: mesmo quando Hawke recupera seu título e sua casa e se torna Campeão da cidade ele continua correndo perigo por sua família (ou por sua natureza) maga. Discussões entre membros do grupo não são mais importantes que a necessidade nascida internamente de proteger uns aos outros.

As missões e ações relacionadas aos companheiros então se tornam muito mais poderosas dentro desse escopo fixado nos caminhos e não no final. No *gameplay* analisado, Jamille possuía Amizade com todos os personagens exceto com Fenris, que tinha Rivalidade. Isso causou farpas entre ambos, alcançando um ponto sensível quando Jamille oferece a Fenris um presente: uma espada Tevinter, considerada uma honra entre os magos de lá. A intenção de Hawke era dar ao ex-escravo poder simbólico sobre seu passado, mas Fenris considera o presente uma ofensa terrível - acredita que Hawke o está *comparando* com os magos. O choque da cena deixa patente que a Rivalidade não é o mesmo que ódio - é uma profunda falta de comunicação e compreensão entre as partes que ainda se respeitam e às vezes tentam se entender, com pouco sucesso.

#### 4.3.2.5. *Relacionamentos com companheiros de equipe em DA2: Família*

*"You make sense. Are you sure you're a Hawke?"*

*"Sometimes I wonder."*

- Aveline e Bethany, *Dragon Age II*<sup>55</sup>

A família de Hawke é uma constante em *DA2*, influenciando na narrativa e nos objetivos finais. A primeira que o vemos, durante o tutorial/relato inicial de Varric, Hawke é apresentado ao lado de Carver ou Bethany. Quando a história de fato de inicia, ele está

---

<sup>55</sup> "Você tem juízo. Tem certeza de que é uma Hawke?" "Às vezes tenho minhas dúvidas." **Dragon Age II** (2011)

fugindo com ambos e sua mãe, e pouco depois tem um de seus irmãos massacrado. Em Kirkwall, a família é acolhida pelo tio viciado em jogo que perdeu todo o dinheiro recebido de herança, e o principal motivo para Hawke aceitar procurar o investimento para a exploração de Varric é conseguir um retorno suficiente para recomprar a mansão familiar na Cidade Alta. Há diversas missões, principais e secundárias, relacionadas com a família de Hawke: desde reunir o tio com sua filha perdida a tentar proteger sua irmã dos Templários.

Apesar do crescimento da fama de Hawke na capital, a sombra do passado familiar sempre paira sobre ele: sua mãe, Leandra, jamais esquece da morte terrível de seu filho/a durante a fuga de Ferelden e é possível notar que ela culpa Hawke em parte pela tragédia. O tio é avarento e viciado em jogo, planejando expulsar a família de sua pequena casa na Cidade Baixa e agindo de forma desagradável com Leandra mesmo quando todos se mudam para a mansão. E o irmão sobrevivente é consumido pelo luto da perda de seu gêmeo e dividido entre a admiração e a inveja de seu irmão mais velho.

A presença da família como parte integral e emocional da aventura, e não apenas como objetos decorativos do passado do herói, é uma fuga das estruturas mais popularizadas de narrativa nos games. Apesar de que Hawke não participa de atividades mais domésticas, a presença desse núcleo o conecta com sua vida anterior em Ferelden. Sozinho, Hawke estaria à completa mercê dos caprichos do jogador em Kirkwall; a família é a lembrança de que Hawke não é uma *tabula rasa*, um avatar, e sim alguém com uma história anterior que foi igualmente exilada para a nova cidade.

Como já foi mencionado, a falta de foco em problemas globais leva os conflitos a ser mais interpessoais. A família de Hawke é possivelmente o maior ponto de melodrama, por suas tragédias e problemas emocionais inevitáveis em uma partida normal. Além da morte do pai e do irmão, da pobreza e dos problemas com o tio, há a expedição do Ato 1 e o conflito entre magos e Templários: se Hawke decide levar seu irmão ou irmã para os túneis, ele/a é atacado por um *darkspawn* (que existem naturalmente nas cavernas) e é infectado pelo Flagelo. Se Anders estiver na equipe, ele pode ajudar a transformar o/a jovem em Guardião Cinzento, mas é necessário que este abandone a família para se unir à ordem; do contrário, Carver/Bethany sucumbe à praga, para o horror de Hawke e Leandra. Se Hawke tenta manter sua/seu irmã/o seguro em casa, no entanto, voltará para descobrir que sua irmã foi denunciada

como maga para o Círculo e levada, ou que seu irmão voluntariamente se uniu aos Templários para caçar magos. De todas as formas, Hawke mais uma vez é afastado do seu único irmão restante e mais repreendido pela mãe.

O momento menos convencional da partida em relação à família é, contudo, quando Hawke investiga um assassino em série que seduz mulheres mais velhas, enviando lírios brancos antes de sequestrá-las. Após algumas missões à sua procura, Leandra menciona que conheceu um homem gentil, e quando ela sai para encontrá-lo o jogador é informado que ela recebeu um buquê de lírios. A missão desesperada para encontrar o último membro da família ainda presente na vida de Hawke termina em tragédia, com Leandra morrendo nos braços do filho/a por culpa de um mago apóstata tresloucado (Figura 27).

Figura 27 - A morte de Leandra



Fonte: **Dragon Age II** (2011)

A presença de uma família que influencia e participa nas decisões do personagem principal é não é comum por estabelecer um laço poderoso com certos personagens que podem não ser do interesse do jogador - mas no caso de *DA2*, a intenção é criar situações melodramáticas que reflitam justamente a impotência do Campeão. Hawke não é especial, não é todo-poderoso, e não pode evitar que a tragédia se abata sobre as pessoas que mais ama: é necessário entender e aceitar essa realidade da melhor forma possível

#### 4.3.2.6. *Relacionamentos com companheiros de equipe em DA2: Romance*

“Why are you smiling?”

“No reason.”

“Ooh, ooh! It's something dirty, isn't it? Tell me, tell me!”

“It... it isn't anything dirty. I'm just... happy.”

- Merrill e Isabela, *Dragon Age II*<sup>56</sup>

Em *DA2* há quatro opções de romance, todas bissexuais: Fenris, Anders, Isabela e Merrill. De acordo com uma ex-empregada da BioWare, a escolha de tornar todos os personagens acessíveis independente do gênero de Hawke se deu pelo pouco tempo de desenvolvimento disponível e para testar a reação do público a todos os caminhos de romance abertos. As respostas, no entanto, foram em sua maioria negativas, afirmando que “não seria realista” um elenco formado apenas por pessoas sem preferências no gênero de seus parceiros.

As ações que levam a romances são relativamente lineares, com uma diminuição no número de momentos românticos entre personagens. Em contrapartida, o nível de Aprovação de um personagem não influencia diretamente nos romances: é possível namorar um personagem de quem Hawke seja rival, o que alterará algumas dessas cenas entre ambos para refletir esses sentimentos mais conflitantes.

Mais uma vez, cada tipo de romance se desenvolve em seu próprio tempo e desenvolver um relacionamento com um personagem requer compreender o que é importante para ele e o que ele deseja para o seu futuro juntos, alterando as dinâmicas de flerte em certos casos. Por exemplo, Fenris (por ter problemas para confiar nos outros) e Isabela (que prefere permanecer solteira) aceitam que Hawke flerte com outros mesmo depois de iniciado um relacionamento, e só de fato se apaixonam muito mais adiante. Já Anders e Merrill só dormirão com Hawke se estiverem emocionalmente envolvidos, e se mudarão para a mansão imediatamente depois de confessar seu amor.

No *gameplay* analisado, a personalidade brincalhona de Jamille pareceu combinar com

---

<sup>56</sup> “Por que você está sorrindo?” “Por nada.” “Ooh, ooh! É uma safadeza, né? Conta, conta!” “Não... não é nenhuma safadeza. Eu só estou... feliz.” **Dragon Age II** (2011)

a irreverência da pirata Isabela (Figura 28), um espírito livre cujas interações com os demais (em especial com a rígida Aveline e com Merrill, com quem parece ter um carinho fraternal) são divertidas. Além disso, ela parecia quase diametralmente oposta à Leliana em comportamento e motivações, o que oferecia diversidade à análise.

Figura 28 - Cena de apresentação de Isabela. “Diga-me, Lucky, vale a pena morrer por isso?”



Fonte: **Dragon Age II** (2011)

Isabela é do reino de Rivain, mais ao norte de Thedas, e vive na taverna tentando encontrar uma forma de conseguir um novo navio. Por suas roupas reveladoras e sua conhecida promiscuidade Isabela tem uma fama pouco lisonjeira, o que costuma fazer com que seja subestimada como capitã e assassina por outros bandidos até ser tarde demais para eles. As opções românticas de Isabela são as primeiras a serem oferecidas a Hawke mas seu avanço é lento; ela só permite uma aproximação no Ato 2, e se Hawke não se envolver com mais nenhum personagem e continuar próximo dela eles seguem dessa forma até o Ato 3.

Após a primeira noite juntos, Isabela avisa que não está disposta a nada mais que um relacionamento casual e aberto, explicando que quando era adolescente sua mãe a vendeu em casamento a um homem que a quis por sua beleza. Ela afirma que ele nunca foi violento, mas que a tratava “como um brinquedo” e ela eventualmente se envolveu com um assassino de

Antiva - Zevran, com quem continuou amiga por anos depois do término do relacionamento. O marido foi assassinado por motivos de negócios, e Isabela fugiu com seu navio. Quando se apaixonou outra vez, anos mais tarde, o novo amor lhe pediu em casamento, e ela fugiu. Por gostar de Hawke, ela prefere não pensar no namoro como um compromisso por medo.

No final do Ato 2, é descoberto que o navio de Isabela foi naufragado pelos Qunari porque ela roubou uma relíquia de valor incalculável para eles - e o real motivo de estar em Kirkwall por tanto tempo é estar procurando o objeto. Enquanto isso, a nação Qunari estabelece uma colônia na cidade pelo mesmo motivo. Quando os Qunari e Kirkwall entram em conflito direto, Isabela foge com a relíquia recém-encontrada; caso o jogador não seja seu amigo nesse ponto, ela vai embora em definitivo. Do contrário, ela volta para ajudar Hawke a lutar contra o chefe dos Qunari, e parte em seguida.

Isabela permanece fora de Kirkwall nos três anos entre os Atos 2 e 3, e ao retornar pede perdão pela sua atitude egoísta. Se Hawke a perdoa e volta a ter um relacionamento com ela, Isabela finalmente se sente segura em baixar a guarda e começa a se apaixonar. Sua confissão só acontece, no entanto, quando ela convida Hawke a partir e navegar com ela no futuro; ela diz que tinha medo de se apaixonar de verdade e pede que Hawke não a deixe.

Analisando através do prisma da *queer temporality*, Isabela poderia ser uma das personificações do termo nos games. Isabela é uma pessoa que procura o que quer e costuma conseguir, independente das opiniões moralistas do mundo - seu único medo é estar atada a alguém que não esteja disposto a retribuir, como sua mãe e seu falecido marido. Sua falta de poder sobre seu destino foi tão traumática que ela se recusa a se arriscar a perder essa autonomia de propositalmente desafiar a ordem estabelecida. Por isso mesmo ela não tem posicionamento oficial com relação aos conflitos a seu redor, mesmo os que afetam à ela ou pessoas próximas - o que explica seu carinho com Merrill apesar de sua associação com magia de sangue - já que envolvimento com causas mesmo ligeiramente alheias à sua realidade significa abrir mão da liberdade de seguir suas próprias regras. Isabela se apaixona por Hawke apenas quando este deixa claro que não tentará prendê-la ou mudá-la - e que não a abandonará pelo que ela é. Sob esse olhar, a lealdade de Isabela no final do jogo (na seção a seguir) se torna comovente.

#### 4.3.2.7. DA2 - Endgame

*“Varric, how does the story end?”*

*“Which story, Daisy?”*

*“The big one. With us and Hawke, the mages and templars. Everything.”*

*“You want to know before it happens? You're not worried about spoiling the surprise?”*

*“I might not see it end.”*

*“You have to stick with us if you want to find out how it turns out, Daisy..”*

- Merrill e Varric, *Dragon Age II*<sup>57</sup>

O Ato 3 do jogo prepara de fato os acontecimentos para o clímax e o desfecho. Hawke, após ser apontado pela Comandante-Geral dos Templários, Meredith como Campeão de Kirkwall por sua vitória contra os Qunari, precisa lidar com uma delicada situação: Meredith considera magia uma maldição que deve ser duramente controlada. Sua agressividade e intolerância com magos tem se tornado cada vez mais sufocante com o passar dos anos, chegando a impedir que o Visconde (morto durante a invasão Qunari) seja substituído e institucionalizando uma lei marcial na cidade.

O Mago Superior responsável pelo Círculo local, Orsino, está cada vez mais desesperado para proteger os magos dos abusos dos Templários e da Tranquilidade imposta aos que tentam fugir. Hawke é recrutado pelos dois lados com missões para diminuir o caos da situação (ambos usando o fato de Hawke ser mago apóstata/ter uma irmã maga como um sutil “incentivo”), mas a pressão interna de Kirkwall está chegando a seu limite. Há rumores de que Meredith pediu à Papisa da Chantria uma ordem preemptiva para o Direito de Anulação, que concede aos Templários o direito a matar todos os magos de um Círculos como último recurso para restaurar a ordem.

E então Anders destrói a Chantria de Kirkwall.

---

<sup>57</sup> “Varric, como a história termina?” “Que história, Florzinha?” “A grandona. Com a gente e com Hawke, magos e Templários. Tudo.” “Você quer saber antes de acontecer? Não está preocupada em estragar a surpresa?” “Eu posso não ver o final.” “Você vai ter de ficar junto da gente se quiser saber como termina, Florzinha.”

Figura 29 - A destruição da Chantria



Fonte: **Dragon Age II** (2011)

Procurando instigar uma rebelião, Anders coloca explosivos mágicos na Chantria e a destrói. Hawke tem a opção de matá-lo imediatamente, deixá-lo ir, ou permitir que ele continue acompanhando o grupo; a depender da inclinação de Hawke em defender magos ou Templários durante o Ato 3, da sua atitude com Anders, e do diálogo subsequente com o grupo, alguns companheiros podem voltar-se contra ele - independente de romances, Amizade/Rivalidade, ou presentes. Certas coisas, mesmo entre amigos, são imperdoáveis. É possível, alterar a percepção de um personagem antagônico se certas condições forem atendidas (a variar de personagem para personagem).

Com o atentado e a morte imediata de todos dentro da Chantria, Meredith decretou a ação do Direito da Anulação, apesar das súplicas de Orsino. A situação já desbancou em carnificina nas ruas. O grupo de Hawke se reúne na Forca para se preparar para a última batalha, após encontrar com Bethany/Carver e ter a oportunidade de convidá-los para a equipe novamente. Hawke tem a oportunidade de conversar com cada um deles para dizer adeus antes do final do jogo, e finalizar qualquer romance iniciado (isso é indicado pela conquista “Romântico” após a conversa).

Os companheiros estão visivelmente abalados com como suas vidas saíram de aventuras ocasionais entre amigos para uma batalha de vida e morte que certamente influenciará o resto do mundo. Apesar de estarem envolvidos indiretamente com a tensão entre magos e Templários por viver na cidade e diretamente em várias ocasiões durante as missões, e apesar de todos estarem alertas com as atitudes cada vez mais severas de Meredith nos últimos anos, nenhum deles esperava ser atirado para o meio de uma batalha dessas proporções sem aviso. Nesse ponto, mesmo os membros que estão do lado escolhido por Hawke parecem posicionar-se mais por lealdade que por inspirações ideológicas (excetuando-se Anders, inflamado pelas suas ações).

No *gameplay* de Jamille Hawke, que esteve sempre a favor dos magos, Anders foi mantido na equipe por motivos práticos: ele era o médico do grupo. Não há nenhum tipo de consequências para ele nesse caso.<sup>58</sup> Fenris, incapaz de aceitar a situação, se afasta; mais tarde a equipe o encontra e tenta convencê-lo a voltar, em vão - a batalha se inicia e Fenris é morto. Antes da batalha final a prudente Aveline - que se manteve ao lado de Jamille por amizade, pois tende a apoiar os Templários - resume a situação quando Hawke se aproxima:

- Mas que zona. Você realmente testa nossa lealdade, sabia? (...) Com sorte... bem, digamos que vamos precisar de sorte.
- Está começando a duvidar de mim? - pergunta a brincalhona Hawke.
- Nunca. - o tom de voz de Aveline é firme e completamente sério. Mas após um momento seu rosto adquire uma expressão apologetica: - *Quase* nunca. (BIOWARE, 2011)

A irritação e o medo são evidentes em Isabela, a namorada. Em qualquer outra situação Isabela já teria fugido, e um Hawke brincalhão pode observar isso; mas ela está completamente séria, com a voz trêmula, quando anuncia que jamais sairá do lado de Hawke.

- Irônico, não? Eu finalmente encontro alguém com quem quero estar, e os Templários decidem enlouquecer e matar todo mundo. (BIOWARE, 2011)

Quando o jogador finalmente está pronto para avançar, ele reúne seus amigos e escolhe

---

<sup>58</sup> A autora deixou uma sugestão nos fóruns do jogo para que, no evento de uma remasterização para gráficos mais recente, haja a adição de uma opção para dar um soco em Anders. Até a data de publicação deste trabalho não houve resposta da BioWare.

a equipe com quem avançará; em seguida, dará ordens aos demais para agir de forma independente, mesmo que isso não seja diretamente traduzido *in-game*. Por fim, Hawke diz um derradeiro discurso influenciado pela personalidade predominante no jogo e pela escolha de por quem lutar (um total de seis versões do discurso).

Estes momentos antes da luta final são o ponto mais brilhante de *Dragon Age II*: eles condensam os sentimentos conflitantes dos personagens do jogo, unidos por uma amizade tão improvável quanto natural, fundada na proteção mútua e na lealdade, em uma luta que não lhes diz respeito - mas que *sempre* lhes disse respeito. O conflito entre magos e Templários é marcado desde o princípio, mesmo antes da chegada de Hawke a Kirkwall, quando Aveline decide ignorar os crimes por magia da família e unir-se a eles na jornada como refugiada. É reforçado pela tolerância entre Fenris, Anders e Merrill apesar das discrepâncias constantes, e pela presença de Isabela e Varric, sempre a ponto de partir e sempre permanecendo. Kirkwall está viva, e faz parte de suas identidades tanto quanto os laços formados entre eles durante uma década; e agora que está dividida, somos rudemente recordados das motivações pessoais de cada um.

Apesar de tudo a maioria, se não todos, permanecem ao lado de Hawke. O respeito não advém do título de Campeã/o, ou do fato de ser o único nobre da equipe; Hawke não é um prometido, um escolhido, ou último membro de uma ordem criada para salvar o mundo tampouco. É apenas um refugiado de guerra que adotou Kirkwall como sua casa e um grupo de desajustados como seus melhores amigos. E no instante mais desesperado antes de entrar em uma batalha praticamente perdida, o Hawke brincalhão que escolheu os magos - como Jamille - torna suas últimas palavras antes de entrar em batalha a sentença mais brilhante do jogo:

- Vamos sair dessa - e eu pago as bebidas quando tudo acabar.

De forma magnífica *DA2* consegue tornar o que seria uma frase trivial na maior parte dos contextos uma declaração do verdadeiro significado daquela jornada. Mesmo sem a maior parte (ou sem nenhuma) de sua família, mesmo sem sua terra natal, e agora mesmo sem Kirkwall, que agoniza em chamas e combates, Hawke ainda tem seus *amigos*. Esses amigos que tem muito medo, e mesmo algumas dúvidas, mas que se uniram para conseguir viver e

permanecerão juntos pelo mesmo motivo. Vencendo ou perdendo, o que importa é sobreviver mais uma vez, juntos, e mais uma vez celebrar como sempre fizeram em dez anos de amizade. E dessa forma a jornada de Hawke efetivamente se conclui: não com uma vitória ou derrota, e sim com a apreciação de que o verdadeiro prêmio foi acompanhar o crescimento de Hawke e sua família de excluídos.

O que ocorre depois disso é uma série de lutas contra Orsino (que, desesperado, realiza um pacto com um demônio e se torna uma abominação, forçando Hawke a matá-lo), Templários, e finalmente contra a Comandante Meredith. Três anos antes ela entrou em contato com uma substância chamada *lyrium* vermelho, descoberta por Varric e seu irmão na exploração das cavernas no Ato 1. O *lyrium* enlouqueceu o irmão de Varric, e o que resta da substância termina nas mãos de Comandante - e potencializou suas paranoias ao mesmo tempo que a tornou capaz de realizar magias poderosas apesar de não ser maga, como animar as estátuas da Força para atacar Hawke e seus companheiros.

Após matar Meredith, Kirkwall está em frangalhos, mas - como simbolizado pelas estátuas de escravos pelo chão, com correntes quebradas - livre do domínio dos Templários. O jogo termina com Hawke tornando-se Visconde/ssa de Kirkwall caso tenha apoiado os Templários, ou fugindo da cidade e tornando-se um símbolo da rebelião dos magos caso contrário. Os companheiros o acompanham por algum tempo antes de tomarem seus rumos.<sup>59</sup> A *cutscene* final de *DA2* apresenta Varric terminando a história para Cassandra, que não estava informada sobre a verdade sobre Meredith e que, na verdade, estava coletando informações tanto para tentar conter a já ubíqua rebelião dos Círculos em Thedas como para combater uma nova ameaça. Ela acredita que Hawke é uma figura-chave para ajudar nessa missão, e Varric lhe diz que não sabe onde o Campeão está no momento. Varric é liberado e Cassandra se reúne com Leliana de *DA:O*, lamentando que tanto Hawke como o Warden estejam desaparecidos.

Esse final estabelece a continuação já então planejada, *Dragon Age: Inquisition*, e é palpável como a partir do momento que Hawke parte para enfrentar os Templários e Orsino

---

<sup>59</sup> É revelado em *Inquisition* que Hawke e Varric continuam próximos e em contato, reconstruindo Kirkwall. É também estabelecido no terceiro jogo que o relacionamento romântico de Hawke segue firme, embora estejam separados no momento.

todo o foco se torna preparar o terreno para o futuro jogo - um que, como já foi mencionado, deveria ser a continuação direta de *DA:O* desde o princípio. Há uma sensação de descoordenação entre o clímax emocional do jogo - no discurso - e o clímax do *gameplay*, durante a batalha com Meredith. É muito claro que era necessário estabelecer Cassandra e Leliana no final do jogo como objetos de interesse para Inquisition, mas não houve tempo ou recursos para atar esse seguimento à história de Hawke de maneira apropriada.

Isso não significa, no entanto, que a importância do arco de Hawke e seus amigos em Kirkwall for desperdiçada. As motivações de Hawke, apesar ter nuances políticas em seu discurso e ações, estão mais relacionadas com seu próprio desejo pessoal de cuidar de sua família e amigos (Figura 30).

Figura 30 - Quadrinho caricaturando as motivações dos heróis na série *Dragon Age*



Fonte: VannaStatocaster. **War Cries of the Heroes of Thedas**. Disponível em:

<<https://stratocastersupertramp.tumblr.com/post/170397277192/original/amp>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

Baseado em: TR, Holly. **War Cries of the Heroes of Thedas**. Disponível em:

<<http://harukoooo.tumblr.com/post/131756213816/war-cries-of-the-heroes-of-thedas>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

Isso mostra que o final “verdadeiro” para Hawke está no discurso. É o ponto em que encerramos a jornada do refugiado solitário como um Campeão respeitado e rodeado pela família que construiu. A história de Hawke e seus amigos não existe apenas no contexto dos acontecimentos à volta, e sim como um conto pessoal de um grupo de exilados em uma cidade decadente que precisou lutar por longos anos para construir uma reputação e uma fortuna que a maior parte dos heróis em histórias épicas já possui desde o princípio. A jornada de Hawke não tem a *possibilidade* de ser vista através da *queer temporality*; ela é um exemplo de um conto fora dos padrões esperados para a mídia de jogos Triple A, e não existe fora de uma perspectiva que contemple essa quebra de padrão.

*Dragon Age II* foi um jogo severamente criticado pelos jogadores por vários motivos, e embora haja um consenso desde o ponto de vista técnico, as críticas sobre o valor da história são divisivas. Os jogadores que esperavam um game Triple A tradicional com *DA2* se encontraram com um conto que não encaixava dentro da ideia de um jogo épico como foi o antecessor. No entanto, *DA2* conseguiu uma legião de fãs que ingressaram na série justamente por não seguir o paradigma vigente de um jogo de fantasia, concentrando-se nas dores e tribulações dos excluídos e sua jornada em direção à glória - não na vitória, mas no caminho.

#### 4.4 Uma comparação entre ambos

*“We sing, rejoice  
We tell the tales  
We laugh and cry  
We love one more day”*

- *Leliana’s Song*, Inon Zur e Aubrey Ashburn<sup>60</sup>

O ciclo de desenvolvimento de *Dragon age: Origins* foi de seis anos desde sua concepção até a entrega final. *DA:O* tem como premissa a exploração do mundo e como o jogador pode influenciá-lo através do Warden, uma vez que cada título da série tem seu

---

<sup>60</sup> “Cantamos, nos alegramos/Contamos histórias/Rimos e choramos/Podemos amar um dia mais” ASHBURN, Aubrey; ZUR, Inon (compositor). **Leliana’s Song**. Estados Unidos: 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EAANKFPchtA>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

próprio herói. Não estamos acompanhando o crescimento do Warden, e sim de seus companheiros e de Thedas como um todo através de seus olhos. *Dragon Age II*, por ter apenas nove meses para desenvolvimento, sofreu por falta de conteúdo, de tamanho de mundo e da liberdade de escolha do jogador. O personagem principal é muito mais pré-definido, com o olhar nivelado em sua realidade diária e em seu avanço enquanto os acontecimentos do mundo o afetam de forma cada vez mais direta até que Hawke se encontra mergulhado no conflito central.

Apesar de pertencerem ao mesmo universo e possuírem algumas características em comum (como várias mecânicas nos sistemas de combate), *DA:O* e *DA2* poderiam ser jogos independentes pelas diferenças em suas premissas. Como *Inquisition* provou mais tarde, o caminho que a série está seguindo é o começado por *DA:O*, embora os acontecimentos de *DA2* sejam explorados emocionalmente no terceiro jogo - em especial com a presença de Varric outra vez como membro da equipe.

Comparar *Dragon Age: Origins* e *Dragon Age II* é, portanto, uma análise de como dois jogos Triple A da mesma franquia, produzidos pela mesma desenvolvedora e quase a mesma equipe e apresentando-os em ordem cronológica de acontecimentos em que o segundo se inicia aproximadamente quando o primeiro se encerra, apresentam esse universo sob diferentes condições e visões a ponto de serem tão distintos um do outro. A *queer temporality* nos ajuda a entender essas diferenças.

*DA:O* é um jogo fixado como sucessor espiritual de RPGs antigos, em que o herói era o responsável por derrotar monstros e coletar tesouros. Ele é extremamente bem-sucedido nesse aspecto convencional de contar uma história de aventura onde o herói passa por provações terríveis e sai vitorioso. Era também sua missão introduzir o jogador ao universo de Thedas e suas estruturas sociopolíticas para os seguintes volumes da franquia. A necessidade de dar ao jogador uma perspectiva estendida dos acontecimentos do mundo enquanto provia uma experiência épica dá pouco espaço para uma análise intimista e alternativa do que é existir nesse mundo perigoso de fantasia. O desafio que *DA:O* oferece na visão convencional advém das expectativas que os jogadores já possuíam com jogos do mesmo estilo, mas não era possível que o próprio jogo oferecesse um canal alternativo de sua própria visão ao mesmo tempo em que esta estava sendo estabelecida.

*DA2* tem a liberdade de se inspirar no que foi feito em *DA:O* e subverter as regras para criar uma experiência onde os papéis estão invertidos e o personagem principal não é um herói, mas se tornará um, e que acompanhará os acontecimentos do mundo em vez de ser seu principal catalisador. Isso permitiu que *DA2* fosse mais leve, divertido, e com ritmo mais ligeiro que o lento explorar de *DA:O*. Também foi a situação ideal para explorar diferentes situações causadas pelos fatores complicadores da estruturação do mundo de Thedas, em especial o conflito entre magos e Templários.

Ainda assim, *DA:O* apostou nos relacionamentos entre companheiros de equipe e conexões que o jogador criaria com os NPCs e o universo para criar uma relação com o jogador que supera o clássico matar-pilhar-explorar dos RPGs clássicos, o que foi explorado dentro do escopo limitado de *DA2*. A série provou que Thedas possui histórias interessantes que vão desde um grande herói que salva o mundo de uma catástrofe global até as crônicas de um refugiado em meio de um conflito político, tornando o universo vivo e cheio de contradições que só podem ser apreciadas quando tomamos em conta as escalas de ambos.

Por exemplo: em *DA:O*, é possível compreender o posicionamento de Wynne em considerar o Círculo seu lar, já que ela era uma criança miserável que foi levada para um local de conforto e proteção. Feynriel de *DA2*, no entanto, seria levado para uma prisão verdadeira, e por isso sua mãe o escondeu. Há nuances que devem ser consideradas ao julgar os posicionamentos dos personagens que tem a ver com as circunstâncias em que se encontram. A exposição dos temas sociopolíticos de Thedas em *DA:O* permitiu a exploração desses temas em *DA2* com maior introspecção, sacrificando o aumento do escopo do universo pela sua profundidade.

Considerando as subversões do gênero que *DA:O* apresenta, contudo, seria difícil considerar que ele não convida o jogador a questionar o próprio gênero de RPG medieval. A fantasia de poder que esse tipo de jogo apresenta, com um herói vencendo todos os desafios e sendo venerado por todos, é possível e desejável, mas neste caso vemos os *custos* dessa aventura - em particular, para o próprio Warden. Como já foi dito, o jogo inverte a percepção convencional declarando que o melhor final, o mais seguro, culmina com a morte - e que buscar um final feliz significaria envolver-se em magia depravada e na incerteza do futuro de Thedas. Mesmo que sacrifícios heróicos não sejam raros em histórias épicas, a apresentação

deste em oposição a aceitar a oferta de Morrigan de adquirir a essência do Arquidemônio põe em questão as obrigações postas sobre o Warden desde o início do jogo.

Em *DA2*, outra vez o personagem principal é atirado em uma situação onde ele não tem controle algum e está vulnerável, mas ele não é um herói escolhido e não está em uma missão grandiosa. Ao contrário de *DA:O*, Hawke não tem poder nenhum no início, e seu nome é construído *através* das pessoas que ele conhece, e não apenas *ao lado* delas. O foco de *DA2* é caminhar ao lado dos companheiros em busca de uma vida decente, e não cumprir com um grande destino prometido.

Dentro dessa perspectiva, temos que *DA:O* possui certa subversão a favor da *queer temporality* comparado com as histórias capa-e-espada clássicas, com seus elementos de luto e consequências e com as profundas relações criadas com os colegas. É um jogo que faz o possível para apresentar seus personagens como pessoas, e não apenas como peões que podem ser mortos sem nenhum tipo de perda, mesmo que, dentro do sistema de jogo, a ausência deles possa não fazer diferença.

A existência de seis histórias de origens sempre torna a experiência de cada jogador ao menos em parte incompleta, apresentando um ponto de vista muito particular de determinada raça/classe. Um jogador atento perceberá, através de interações com outros personagens e especialmente em uma segunda partida, que sua realidade de origem não passa de uma possibilidade dentro de muitas em um mundo complexo. A atenção às missões secundárias, conversas com NPCs, e exploração de mundo são encorajadas para que o jogador tenha em mente que *DA:O* não é apenas a aventura de um herói, e sim a responsabilidade de levar todo o Reino (e possivelmente o mundo) nas costas - e ainda assim poder ser capaz de ter amigos, de se apaixonar, de até se divertir às vezes.

Já *DA2* tem o luxo de ser o segundo título, e adotar o primeiro como o parâmetro convencional do que é um jogo da franquia *Dragon Age*. O jogador já começa conhecendo Thedas e seus principais conflitos, o que permite o desenvolvimento de um jogo muito mais intimista e focado no crescimento pessoal dos personagens e dos NPCs dentro de um espaço mais limitado. De fato, enquanto *DA:O* tinha várias possibilidades de origem porque precisava mostrar que o mundo é tão extenso que qualquer personagem presente ali teria muito o que aprender, *DA2* possui apenas uma história fixa porque diversas possibilidades

distrairiam o jogador do eixo emocional da narrativa.

A escolha em transformar uma história épica em uma série de aventuras do dia a dia de Hawke em Kirkwall já é, dentro do gênero Triple A, uma rebelião. Ao colocar o personagem crescendo ao lado do conflito e sendo inserido nele pouco a pouco, a sensação de estar na situação não por escolha, mas por necessidade, é muito mais poderosa que a exprimida em *DA:O*. O Warden tampouco teve escolha, e de fato seu destino é muito mais trágico que o de Hawke; mas o enquadramento espaço-temporal de *DA2* permite que sejamos introduzidos ao conflito central da história lentamente, e nos sintamos muito mais próximos dos amigos de Hawke e dos problemas de Kirkwall.

De certa forma, podemos comparar a jornada do Warden como ser forçado pelas circunstâncias a seguir uma temporalidade regrada, onde certos objetivos devem ser cumpridos em certos momentos, marcados pelas missões principais. O Warden é uma figura de autoridade, e apesar de que presentes e favores feitos a seus companheiros podem vir de um lugar genuíno de amizade e encarados como algo fora dos padrões, um jogador mais pragmático pode encarar isso de forma cínica: o Warden precisa manter a lealdade da equipe através de gestos generosos. Um Warden que jamais questiona seu lugar na jornada concordará em realizar tarefas que lhe parecem fora de seu escopo e, no final, morrerá uma morte prematura como um animal criado para o abate porque é isso que a ordem dos Guardiões Cinzentos fazem.

A jornada de Hawke, em contraste, é a de alguém completamente despido de qualquer autoridade, e relegado às margens da sociedade - a visão da *queer temporality*. A vida de Hawke, comparada à do Herói de Ferelden, é mundana e difícil, à mercê das circunstâncias de pobreza e crime encontradas em Kirkwall, uma realidade que ele precisa enfrentar com unhas, dentes, e muita sorte para superar - e só consegue, em parte, porque é capaz de recomprar o título de sua família. Diferente do Warden, Hawke não tem um caminho traçado do qual divergir, apenas uma família apóstata e pobre que deve proteger; mas isso significa que também pode andar em seu próprio tempo, sem a pressão de uma grande missão. O respeito que ele inspira vem de seu próprio esforço por expulsar os Qunari de Kirkwall e de sua dedicação (ou falta de) às autoridades da cidade, não da causalidade de ter de assumir uma responsabilidade por ser a única alternativa.

Isso se estende à relação de Hawke com seus amigos, muito mais franca e carinhosa que a relação do Warden com os colegas. As circunstâncias desesperadoras da jornada do Warden leva o heterogêneo grupo a permanecer junto por vários meses, caminhando por Ferelden e acampando. Todos os membros dessa equipe, inclusive, são especiais em alguma forma, com talento, nascimento ou autoridade reconhecidos de uma forma ou outra, e todos estão deixando suas diferenças de lado para lutar contra o Flagelo. Em Kirkwall, apesar de Hawke ser o principal eixo do grupo, cada membro escolhe participar das aventuras com o Campeão e os outros. Todos têm sua própria casa, amigos, e negócios, e nenhum deles tem autoridade ou poder a oferecer além daquilo mesmo que fazem: suas habilidades de combate, cura, magia, etc. Quando o grupo se une por problemas sérios pela primeira vez, é porque os Qunari ameaçam destruir sua cidade; na segunda é por pura lealdade à figura e decisões de Hawke, que os guiou e protegeu melhor que qualquer outra pessoa.

No fim, podemos dizer que *DA:O* permite uma leitura lateral da situação do Warden e de sua relação com o mundo através da *queer temporality*, e não realizá-la significa perder uma grande parte do poder da narrativa dessa jornada. Não é algo que salta aos olhos de um jogador ao atravessar Ferelden lutando contra *darkspawn*, mas os desenvolvedores tiveram o cuidado de elaborar essa sutileza para jogadores atentos que percebem a beleza e tragédia de ser um Escolhido em um mundo terrível.

Já em *DA2*, os desenvolvedores forçam o jogador a viver essa *queer temporality* em relação às histórias Triple A, com um herói excluído e seus amigos desajustados. O caminho de Hawke como aventureiro em troca de dinheiro, tesouros e fama para cuidar dos seus pode ser visto como uma metáfora para todos os excluídos da sociedade. Seguindo um padrão mais convencional no estilo, Hawke (e o jogador) é o único dentre tantos que “chega lá” e se torna o herói; mas o foco emocional de Hawke não é glória e o poder, e sim a possibilidade de viver bem na cidade que adotou. Ignorar a visão intimista e sincera de *DA2* em favor de uma visão tradicional majoritária torna a experiência intragável - o que causou a fúria de tantos jogadores na época do lançamento.

## 5. Conclusão

“I hear you found the templar that hurt you.”

“Yes. I tried to kill him. I thought it would fix it, fix me.”

“Did it?”

“No. But I'm more real now. I'll remember.”

“Good. Remembering is the only way you learn.”

“It hurts.”

“It does.”

- Blackwall e Cole, *Dragon Age: Inquisition*<sup>61</sup>

Esta seção irá revisar a análise dos jogos Triple A *Dragon Age: Origins* e *Dragon Age 2* sob o olhar da *queer temporality*, examinando os métodos utilizados para e discutindo as implicações do estudo.

Os jogos eletrônicos são uma realidade há sessenta anos, e sua evolução constante e veloz nos trouxe ao formato dos jogos Triple A hoje em dia, considerados os padrões da indústria. Apesar da vasta diversidade existente no mundo dos games, a padronização de uma experiência Triple A pode ser limitadora na focalização do “explorar-matar-pilhar”, e a adoção de um paradigma que contemple a percepção espaço-temporal de experiências não-tradicionais seria enriquecedora na apreciação desses jogos.

A cultura *gamer* como é estabelecida atualmente e a indústria comandada com empresas multibilionárias se retroalimentam em certos padrões para uma garantia de vendas e satisfação constantes. Isso estreita as possibilidades de desenvolvimento de um olhar menos voltado para esse consumo dentro desse modelo, criando uma zona de conforto fechada. Jogos independentes, por não sofrerem com essas amarras, tem maior liberdade para explorar outros paradigmas, mas seu alcance é mais limitado e sua influência cultural tende a ser menor simplesmente por não contar com um orçamento que permita um marketing efetivo, distribuição adequada, entre outros motivos. Isso não significa que alguns jogos Triple A não

---

<sup>61</sup> “Ouvi falar que você encontrou o Templário que te feriu.” “Sim. Eu tentei matá-lo. Achei que fosse ajeitar ele, me ajeitar.” “E conseguiu?” “Não. Mas eu sou mais real agora. Vou lembrar.” “Bom. Lembrar é a única forma de aprender.” “Dói.” “Dói.” **Dragon Age: Inquisition** (2014)

possuam, em sua concepção e seu *ethos*, uma visão que escapa aos formatos convencionais.

O conceito de *queer temporality* de Halberstam é uma perspectiva que pode ser aplicada dentro dos videogames. Ele é definido por não estar limitado à ideia dos tempos e espaços considerados normais e convencionais de determinada cultura, particularmente à cultura branca burguesa ocidental. Pessoas que não se encaixam dentro da narrativa esperada pela sociedade - certas formas de se vestir, certos lugares para se frequentar, os tipos de prazeres permitidos, horas e lugares para trabalhar, dormir e se divertir, um roteiro pré-definido de vida - vivem dentro da *queer temporality*, que é tão variada quanto particular. Nos games, é possível ver a *queer temporality* em títulos independentes com frequência, mas a ideia de se viver um tempo não definido pela forma “tradicional” de se jogar jogos dentro dos Triple A não é extensamente explorada pelos jogadores.

O trabalho consistiu em escolher dois jogos Triple A convencionais para a análise sob a *queer temporality*, e os títulos escolhidos foram *Dragon Age: Origins* e *Dragon Age 2*, os dois primeiros jogos da trilogia de RPG de fantasia política *Dragon Age* da empresa BioWare. Estes foram escolhidos por pertencerem à mesma franquia, oferecendo um ponto inicial comum, mas tendo premissas completamente diferentes no que diz respeito aos objetivos e ao escopo. Além disso, *Dragon Age* tem como base a construção do universo, o que oferecia um universo que se expande a cada título onde o jogador é encorajado a explorar as questões socioeconômicas. Assim, a metodologia consistiu em definir quatro balizas operacionais sob o olhar da *queer temporality* e analisar os dois jogos sob elas: Enquadramento de tempo e espaço, relacionamento com o mundo, relacionamentos com os companheiros de equipe, e *endgame*. Em seguida, foi feita uma comparação entre as duas análises.

Notou-se que os jogos adotam atitudes muito distintas em relação à perspectiva do jogador dentro da aventura. Enquanto *DA:O* é uma história clássica de um herói de uma ordem lendária capaz de salvar o mundo, *DA2* são as crônicas de um azarão que escala socialmente dentro de uma cidade. Ambos os jogos se dedicam à construção do ambiente por onde o jogador pode explorar, com personagens, locais e missões secundárias que enriquecem a história de Thedas, e há muito cuidado com o desenvolvimento de relacionamentos entre o herói e seus companheiros de equipe. No entanto, a diferença no escopo em ambos os jogos e principalmente entre a dinâmica espacial e temporal (*DA:O* foca mais no espaço percorrido,

*DA2* no tempo passado) torna as abordagens diferentes. A *queer temporality* como conceito funciona muito bem durante a narrativa de *DA2*, enquanto que em *DA:O*, apesar de presente (em especial no final), é relegada como uma perspectiva muito mais secundária.

Se pode deduzir que *DA:O* foi um experimento na construção em um mundo de *dark fantasy* que atendesse aos fãs de RPG e ainda desse espaço e tempo para exploração independente e escolhas significativas dentro das histórias dos personagens - a decisão de ter seis histórias de origem, por exemplo, que segundo o diretor Mike Laidlaw foi extremamente difícil para implementar (YIN-POOLE, 2018), permaneceu para dar essa dimensão de que o mundo funciona em tempos diferentes, mas que um grande mal deve unir a todos. Como primeiro título, *DA:O* mostrou como o mundo de Thedas poderia ser o palco de diversos conflitos, através do engajamento em uma história tradicional.

Com a data-limite apertada para o segundo título, contudo, o time precisou adotar uma perspectiva que não estava planejada (já que o segundo título deveria ter sido *Inquisition*, se houvesse tido tempo). Como a exploração espacial extensa não seria possível, a equipe se aprofundou no estado emocional e histórico dos próprios personagens e da realidade local de Kirkwall, e conscientemente tornou os companheiros de equipe, a família, e o ambiente elementos tão familiares e auxiliares como hostis e imprevisíveis. Há um mergulho mais intenso nas dinâmicas de opressão que não poderiam ser apreciados sem um olhar afastado da narrativa convencional - ser um mago, um refugiado, ou qualquer classe que não pré-determine um caminho linear nesse mundo é essencialmente existir na *queer temporality*.

Mesmo que *DA2* tenha sido o resultado de um ciclo de desenvolvimento corrido e sua recepção tenha sido negativa entre os *gamers*, sua existência complementa *DA:O*. A história do Campeão ilustra como a vida em Thedas se articula em um microcosmo onde o jogador sente na pele o que as pessoas comuns em mundos de RPGs sentem. A presença dos dois jogos torna a experiência de *Dragon Age* muito mais profunda e dá à série uma identidade única, de uma aventura em que o herói é obrigado a reconhecer que é tão responsável pelas suas decisões como vítima das circunstâncias ao ver o mundo desde realidades distintas. A rejeição da época pode ter sido resultado da falta de familiaridade com esse estilo; hoje em dia oito anos mais tarde, experimentos na indústria Triple A com a adoção da *queer temporality* como ponto de partida poderiam ser mais aceitos e apreciados.

Essas conclusões podem gerar reflexões a respeito de como a *queer temporality* é vista e aplicada em outros títulos Triple A, pertencentes a outros gêneros (aventura, ação, FPS, *puzzle*, e outras categorias mistas), e mesmo em jogos com plataformas *multiplayer*, analisando como narrativas fora do tradicional têm impacto sobre a relação entre os jogadores. Por exemplo: recentemente o *multiplayer* em primeira pessoa *Overwatch* anunciou seu segundo personagem LGBT+, o vigilante casca-grossa com um estereótipo típico do militar americano Soldier: 76, através de um conto oficial de autoria do escritor-chefe da franquia (CORRIGAN, 2018); é o segundo personagem oficialmente homossexual do jogo e um dos mais populares entre os jogadores. Uma análise a médio ou longo prazo sobre como o jogo em si pretende desenvolver essa narrativa presente no *gameplay* e as reações entre os jogadores sob o prisma da *queer temporality* pode gerar insights a respeito dos caminhos trilhados pelas empresas Triple A no final dos anos 2010 e início dos 2020.

É possível também realizar estudos sobre como os games indies influenciaram a indústria Triple A através do desenvolvimento sob o conceito da *queer temporality* na última década, depois da “maré indie” do início dos anos 2010 e do gradual mas veloz acesso à vozes menos privilegiadas nos meios tradicionais. Dentro do universo de *Dragon Age*, análises que partem do ponto de vista dos oprimidos em Thedas desde diferentes pontos de vista acadêmicos - como Direito, Saúde Pública, Economia e Sociologia - poderiam ser bases para a análise de games e ficção interativa dentro da construção de conhecimento prático.

Por fim, um aprofundamento de como a *queer temporality* é vista pelo público gamer atual através das experiências de games (sejam eles Triple A ou indie, através do jogar solitário, *multiplayer*, ou transmissões de outros jogadores por vídeo, entre outras possibilidades) e como visões mais convencionais contrastam e complementam perspectivas não-convencionais dentro da produção e análise dos jogos dariam margem à uma discussão rica sobre a pluralidade da mídia como um todo, estendendo-a a públicos antes desconfiados do foco altamente comercial dos games e possivelmente gerando resultados interdisciplinares e intergeracionais imprevisíveis e notáveis.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1993 Senate Committee Hearings on Violence In Video Games. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nD-Afpg4P2U>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. The Johns Hopkins University Press, 1997.

APPERLEY, Thomas H. **Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres**. *Simulation Gaming*, v. 37, 2006.

ARONSON, Pamela. **The Markers and Meanings of Growing Up: Contemporary Young Women's Transition from Adolescence to Adulthood**. *Gender and Society*, v. 22, No. 1, pp. 56-82. Fevereiro 2008.

ASHBURN, Aubrey; ZUR, Inon (compositor). **Leliana's Song**. Estados Unidos: 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EAANKFPchtA>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

ATTIA, Dove (compositor); MOTHE, Florent; ZAHO. **Mon Combat (Tir Nam Beo)**. Paris: 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1YBaFshVwE8>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

BAKER, Chris. **Nimrod, the World's First Gaming Computer**. Disponível em: <<https://www.wired.com/2010/06/replay/>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

BERLIN, Irving (compositor); HUTTON, Betty; KEEL, Howard;. **Anything You Can do (I Can do Better)**. Estados Unidos: 1950; Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=WO23WBji\\_Z0](https://www.youtube.com/watch?v=WO23WBji_Z0)>. Acesso em 10 Jan. 2019.

Bíblia. Português. **Bíblia sagrada**: Edição Corrigida e Revisada Fiel ao Texto Original (ACF). Tradução de João Ferreira Annes d'Almeida: Sociedade Bíblica Trinitariana do Brasil, 1994. Disponível em: <<https://www.bibliaonline.com.br/acf/mt/5>>. Acesso em: 18 dez. 2018.

BOGOST, Ian. **Persuasive Games**: The Expressive Power of Videogames. Cambridge: The MIT Press, 2010.

BRACKETT, Eric. **“League of Legends” tournaments coming to ESPN+ starting in July**. Disponível em: <<https://www.digitaltrends.com/computing/espn-league-of-legends-coverage>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

BRAGANÇA L. C.; MOTA, Rosilane R.; FANTINI, Eduardo P. C. **Twine Game Narrative and discussion about LGBTQ representation**. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157380.pdf>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

Brookhaven National Laboratory. **The First Video Game?** Disponível em: <<https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

CALLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Tradução: Meyer Barash. University of Illinois Press, 2001

CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. New World Library, 2008

CAPELAS, Bruno. **“Nós acreditamos na cultura digital”; diz Marta Suplicy**. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/geral,nos-acreditamos-na-cultura-digital-diz-marta-suplicy,10000032114>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

**Caper In The Castro:** Jogo digital. C. M. Ralph, 1989. Disponível em: <[https://archive.org/details/hypercard\\_caper-in-the-castro](https://archive.org/details/hypercard_caper-in-the-castro)>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

CONDIS, Megan Amber. **Playing the Game of Literature:** Ready Player One, the Ludic Novel, and the Geeky “Canon” of White Masculinity. *Journal of Modern Literature*, v. 39, n. 2, pp. 1-19. Março 2016.

CONSALVO, Mia; PAUL, Christopher A. **Welcome To The Discourse Of The Real:** Constituting The Boundaries Of Games And Players. 2013. Disponível em: <[http://www.fdg2013.org/program/papers/paper08\\_consalvo\\_paul.pdf](http://www.fdg2013.org/program/papers/paper08_consalvo_paul.pdf)>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

CORRIGAN, Hope. **Overwatch: New Short Story Explores Soldier 76's LGBTQ Backstory.** Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2019/01/07/overwatch-new-short-story-explores-soldier-76s-lgbtq-backstory>>. Acesso em Jan. 2019.

**DA:O Nightmare (HD) - A Missing Child.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WwWT3MOBawc>>. Acesso em: 29 Jul. 2018

**Dark Souls III:** Jogo digital. FromSoftware, Namco Bandai Games (Distribuidora), 2016. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/374320/DARK\\_SOULS\\_III](https://store.steampowered.com/app/374320/DARK_SOULS_III)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Dark Souls Remastered:** Jogo digital. FromSoftware, Namco Bandai Games (Distribuidora), 2011. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/570940/DARK\\_SOULS\\_REMASTERED/](https://store.steampowered.com/app/570940/DARK_SOULS_REMASTERED/)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

DEL REY, Lana. **Video Games.** Santa Monica: Interscope Records, 2011. Disponível

em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cE6wxDqdOV>>. Acesso em 10 Jan. 2019.

**Detroit: Become Human:** Jogo digital. Quantic Dream, Sony Interactive Entertainment (Distribuidora), 2018. Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/games/detroit-become-human-ps4/>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Developer Update | Play Nice, Play Fair | Overwatch.** Disponível em: <[https://www.youtube.com/results?search\\_query=Developer+Update+%7C+Play+Nice%2C+Play+Fair+%7C+Overwatch](https://www.youtube.com/results?search_query=Developer+Update+%7C+Play+Nice%2C+Play+Fair+%7C+Overwatch)>. Acesso em: 29 Jul. 2018

**Dragon Age: Inquisition:** Jogo digital. BioWare, Electronic Arts (Distribuidora), 2014. Disponível em: <<https://www.origin.com/bra/en-us/store/dragon-age/dragon-age-inquisition>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Dragon Age: Inquisition - Trespasser:** Jogo digital (conteúdo adicional). BioWare, Electronic Arts (Distribuidora), 2015. Disponível em: <<https://www.origin.com/bra/en-us/store/dragon-age/dragon-age-inquisition/addon/dragon-age-inquisition--trespasser>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Dragon Age: Origins:** Jogo digital. BioWare, Electronic Arts (Distribuidora), 2009. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/17450/Dragon\\_Age\\_Origins/](https://store.steampowered.com/app/17450/Dragon_Age_Origins/)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Dragon Age: Origins - City Elf Origin.** Disponível em: <[http://dragonage.bioware.com/dao/characters/city\\_elf/](http://dragonage.bioware.com/dao/characters/city_elf/)>. Acesso em: 05 Jan. 2019.

**Dragon Age: Origins - E3 2008 Trailer 2.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sP1m8ACWWKA>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

**Dragon Age: Origins - Awakening:** Jogo digital (conteúdo adicional). BioWare, Electronic Arts (Distribuidora), 2010. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/47730/Dragon\\_Age\\_Origins\\_Awakening/](https://store.steampowered.com/app/47730/Dragon_Age_Origins_Awakening/)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Dragon Age II:** Jogo digital. BioWare, Electronic Arts (Distribuidora), 2011. Disponível em: <<https://www.origin.com/bra/en-us/store/dragon-age/dragon-age-ii>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Dragon Age Wiki.** Disponível em: <<http://dragonage.wikia.com>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

**Entertainment Software Rating Board website.** Disponível em: <<http://www.esrb.org/>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

FAHS, Travis. **IGN Presents the History of BioWare.** Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2010/01/22/ign-presents-the-history-of-bioware>>. Acesso em: 15 Dez. 2018.

FLANAGAN, Mary. **Critical Play: Radical Game Design.** Cambridge: The MIT Press, 2009.

FORD, Ian. **Dragon Age: Inquisition:** Mike Laidlaw on the creative process, part one. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/28/dragon-age-inquisition-mike-laidlaw-creative-process>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

FORD, Ian. **Dragon Age: Inquisition's Mike Laidlaw on stories and sequels.** Disponível em:

<<https://www.theguardian.com/technology/2014/dec/01/dragon-age-inquisitions-mark-laidlaw-on-stories-and-sequels>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

FRASCA, Gonzalo. **Ludologists Love Stories, Too: Notes From A Debate That Never Took Place.** 2003. Disponível em: <[https://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](https://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf)>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

\_\_\_\_\_. **Videogames Of The Oppressed: Videogames As A Means For Critical Thinking And Debate.** 128 f. Tese (Mestrado), - School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, 2001

FULLERTON, Tracy. **Game Design Workshop: A Playcentric Approach To Creating Innovative Games.** Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

GELLINAS, Ben et al. **Dragon Age: The World of Thedas Volume 1.** Dark Horse, 2013.

**Harvest Moon: Back to Nature:** Jogo digital. Victor Interactive Software, Natsume (Distribuidora), 1999. Disponível em: <[https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-NPUJ01115\\_00-0000000000000001](https://store.playstation.com/pt-br/product/UP9000-NPUJ01115_00-0000000000000001)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Hello? Hell...o?:** Jogo digital. tachi, data desconhecida. Disponível em: <<http://vgperson.com/games/hellohello.htm>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

HUNICKE, Robin; LEBLANC, Matt; ZUBEK, Robert. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.** 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** Tradução: João Paulo Monteiro. 4ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

JUUL, Jesper. **Games Telling stories?** - A brief note on games and narratives. The International Journal Of Computer Game Research, vol. 1, nº 1. 2001.

KEOGH, Brendan. **Just making things and being alive about it:** The queer games scene. Disponível em: <<https://www.polygon.com/features/2013/5/24/4341042/the-queer-games-scene>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

KOCH, Christof. **How the Computer Beat the Go Master.** Disponível em: <<https://www.scientificamerican.com/article/how-the-computer-beat-the-go-master/>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

LANDSMAN, Vardit; STREMERSCHE, Stefan. **Multihoming in Two-Sided Markets:** An Empirical Inquiry in the Video Game Console Industry. Journal of Marketing, v. 75, 39–54. Novembro 2011.

LAUREL, Brenda. **Computers As Theatre.** 2ª ed. Upper Saddle River: Pearson Education Inc., 2014.

LEE, Timothy B. (Ed) **Easter eggs, explained.** Disponível em: <<https://www.vox.com/2014/4/7/17959960/super-super-secret-easter-eggs>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

**Legend of Mana:** Jogo digital. Square, Square Electronic Arts (Distribuidora), 1999. Disponível em: <[https://store.playstation.com/en-us/product/UP9000-NPUJ01013\\_00-0000000000000001](https://store.playstation.com/en-us/product/UP9000-NPUJ01013_00-0000000000000001)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**LGBTQ Video Game Archive.** Disponível em: <<https://lgbtqgamearchive.com/>>.

Acesso em: 29 Jul. 2018.

LIEN, Tracey. **No girls allowed.** Disponível em: <<https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

**Life is Strange:** Jogo digital. Dontnod, Square-Enix (Distribuidora), 2015. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/319630/Life\\_is\\_Strange\\_Episode\\_1/](https://store.steampowered.com/app/319630/Life_is_Strange_Episode_1/)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

LIVING TOMBSTONE, THE. **No Mercy.** Estados Unidos: 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=S9uTScSgzm>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

LOVERIDGE, Sam; SULLIVAN, Lucas. **First Dragon Age 4 trailer heralds the return of the Dread Wolf, and everything else we know** Disponível em: <<https://www.gamesradar.com/dragon-age-4-confirmed-release-date-solas-wishlist-news/>>. Acesso em: 28 Dez. 2018.

MacINNES, Paul. **What's up PewdiePie? The troubling content of YouTube's biggest star.** Disponível em: <<https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/apr/05/whats-up-pewdiepie-the-troubling-content-of-youtubes-biggest-star>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

MARKOFF, John. **A Long Time Ago, in a Lab Far Away...** Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2002/02/28/technology/a-long-time-ago-in-a-lab-far-away.html>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

MARSHALL, Cass. **The debate over harassment in Overwatch rages on.** Disponível em: <<https://www.heroesneverdie.com/2017/10/24/16533474/overwatch-harassment-toxicity-deba>>

te>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

MITCHELL, Melanie. **Complexity: a guided tour**. Nova York: Oxford University Press, Inc., 2009.

MURRAY, Janet H. **Inventing The Medium: Principles Of Interaction Design As A Cultural Practice**. Cambridge: The MIT Press, 2012.

NESTERIUK, Sergio. **Indie games como paradigma da indústria criativa: perspectivas e possibilidades comunicacionais**. Revista Organicom, n. 23, 124-137, 2º semestre 2015.

**Nintendo - Corporate History**. Disponível em: <<https://www.nintendo.co.uk/Corporate/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html>>.

Acesso em: 29 Jul. 2018.

**Nintendo NES "Now You're Playing With Power" - 1986 Commercial**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=C6KOIC393lo>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

**OFF: Jogo digital. Versão 2.0. Mortis Ghost, 2008**. Disponível em: <<https://forum.starmen.net/forum/Fan/Games/OFF-by-Mortis-Ghost/page/3#post1907821>>.

Acesso em: 18 Dez. 2018.

ORRICO, ALEXANDRE. **“Jogos não são prioridade para Vale-Cultura”, reafirma ministra Marta Suplicy**. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/08/1324457-jogos-nao-sao-prioridade-para-vale-cultura-reafirma-ministra-marta-suplicy.shtml>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

**Overwatch: Jogo digital. Blizzard Entertainment, 2016**. Disponível em: <<https://us.shop.battle.net/pt-br/product/overwatch>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Overwatch Cinematic Trailer.** Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=FqnKB22pOC0>>. Acesso em: 29 Jul. 2018

**Overwatch League comes to ESPN, Disney and ABC.** Disponível em:  
<[http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/24062274/overwatch-league-comes-espn-disney-abc](http://www.espn.com/esports/story/_/id/24062274/overwatch-league-comes-espn-disney-abc)>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

PEPE, Felipe (Ed.). **The CRPG Book Project: Sharing the History of Computer Role-Playing Games.** Fevereiro, 2018.

**Pokémon Gold e Pokémon Silver:** Jogo digital. Game Freak, Nintendo (Distribuidora), 1999. Disponível em:  
<<https://www.nintendo.com/games/detail/pokemon-gold-version-3ds>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do Conto Maravilhoso.** Editora: CopyMarket.com, 2001.

PURCHESE, Robert. **The first draft of Dragon Age: Origins didn't even have Grey Wardens.** Disponível em:  
<<https://www.eurogamer.net/articles/2015-06-30-the-first-draft-of-dragon-age-origins-didnt-even-have-grey-wardens>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

**Queers In Love At The End Of The World:** Jogo digital. Anna Anthropy, 2013. Disponível em: <<https://w.itch.io/end-of-the-world>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

QUINN, Zoë. **Crash Override: How Gamergate (Nearly) Destroyed My Life, and How We Can Win the Fight Against Online Hate.** Nova York: PublicAffairs Press, 2017.

**Rei Leão II, O - O Reino de Simba.** Direção: Darrell Rooney, Rob LaDuca. Produção: Jeannine Roussel. Burbank (EUA): 1998. 81 min., son. color.

REILLY, Jim. **Dragon Age II Sales Top 1 Million.** Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2011/04/05/dragon-age-ii-sales-top-1-million>>. Acesso em: 28 Dez. 2018.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals.** Cambridge: The MIT Press, 2004.

**Shadow of the Colossus:** Jogo digital. Team Ico, Sony Computer Entertainment (Distribuidora), 2005. Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/games/shadow-of-the-colossus-ps3/>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

SHAW, Adrienne. **Do you identify as a gamer?** Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, nº 14, 28-44, 2011.

\_\_\_\_\_. **Gaming At The Edge: Sexuality And Gender At The Margins Of Gamer Culture.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

\_\_\_\_\_. **Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games.** *Games and Culture*, v. 4, nº 3, 228-253. Julho 2009.

**Silent Hill 2:** Jogo digital. Konami, 2001.

**Silent Hill 4: The Room:** Jogo digital. Konami, 2004.

SILVA, Jennifer M. **Constructing Adulthood in an Age of Uncertainty.** *American Sociological Review*, v. 77, No. 4, pp. 505-522. Agosto 2012.

SOUSA, João Domingos Pinho Alves de. **Os Videojogos Indie Como Forma De Expressão Autoral**: Criatividade, Estilo e Significado. 367 f. Tese (Doutorado) - Escola Das Artes, Universidade Católica Portuguesa, 2016

**Square Enix envia kit à Marta Suplicy para mostrar o caráter cultural dos games.** Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/Square-Enix-envia-kit-a-Marta-Suplicy-para-mostrar-o-carater-cultural-dos-games/>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

**Stardew Valley**: Jogo digital. ConcernedApe, Chucklefish (Distribuidora), 2016. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew\\_Valley/](https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew_Valley/)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Star Wars - Knights of the Old Republic**: Jogo digital. BioWare, LucasArts (Distribuidora), 2003. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/32370/STAR\\_WARS\\_Knights\\_of\\_the\\_Old\\_Republic/](https://store.steampowered.com/app/32370/STAR_WARS_Knights_of_the_Old_Republic/)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Streisand Effect, The.** (Temporada 1, ep. 4). Atlanta [Seriado]. Direção: Hiro Murai. Estados Unidos: Produtoras FX Productions, MGMT Entertainment, 2016. 24 min., son. color.

ST. JOHN, Emma. **Untitled**. Disponível em: <<https://twitter.com/artofEmmaSTJ>>. Acesso em: 10 Jan. 2019.

**The Legend of Zelda: Majora's Mask**: Jogo digital. Nintendo EAD, Nintendo (Distribuidora), 2000. Disponível em: <<https://www.nintendo.com/games/detail/the-legend-of-zelda-majoras-mask-wii-u>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

TODOROV, Tzvetan A. **As Estruturas Narrativas**. Tradução: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.

**Uncovering the SECRET LORE behind Dark Souls Miracles** - Rethinking Dark Souls 3. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=t39yilF179A>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**Undertale**: Jogo digital. Toby Fox, 2015. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/>>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

**VIDEO GAMES: O Filme**. Direção: Jeremy Snead. Produção: Mediajuice Studios. (101 min) 2014. Disponível em: <<https://www.amazon.com/gp/product/B00LPUS0LA?camp=1789&creativeASIN=B00LPUS0LA&ie=UTF8&linkCode=xm2&tag=justwatch09-20>>. Acesso em: Out. 2017.

VIEBRANTZ, Pedro Henrique Bauer. **Jogando Inquisition? Veja como Dragon Age foi anunciado em 2004**. Disponível em: <[https://www.voxel.com.br/noticias/jogando-inquisition-veja-dragon-age-anunciado-2004\\_814908.htm](https://www.voxel.com.br/noticias/jogando-inquisition-veja-dragon-age-anunciado-2004_814908.htm)>. Acesso em: 18 Dez. 2018.

WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat. (Ed.) **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Londres: The MIT Press, 2004.

WOLF, Mark J. P. (Ed) **Before the Crash: Early Video Game History**. Detroit: Wayne State University Press, 2012.

YIN-POOLE, Wesley. **Being the boss of Dragon Age**. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2018-05-25-being-the-boss-of-dragon-age>>. Acesso em: 30 Jul. 2018.

**“Nós acreditamos na cultura digital”; diz Marta Suplicy.** Disponível em:  
<<https://link.estadao.com.br/noticias/geral,nos-acreditamos-na-cultura-digital-diz-marta-suplicy,10000032114>>. Acesso em: 29 Jul. 2018.

## GLOSSÁRIO

**Avatar** - Representação visual do jogador em jogo; pode ser utilizado como termo genérico para se referir ao jogador controlando o protagonista de um jogo.

**Aventura Gráfica ou Adventure** - Gênero de videogame focado na exploração e interação do jogador com o cenário, objetos, e personagens da história.

**Blockbuster** - Outro nome para Triple A, comumente usado para jogos muito esperados

**Chefão/Boss** - Inimigo especialmente forte que costuma marcar o final de uma fase ou de um jogo.

**Companion** - Companheiro; personagem que acompanha o jogador e cujo controle total ou parcial pode ser concedido a este em determinados momentos do jogo (ex: combate); companheiro de equipe

**DA:O** - *Dragon Age: Origins*, jogo de 2009 da empresa BioWare.

**DA2** - *Dragon Age II*, jogo de 2011 da empresa BioWare.

**DA:I** - *Dragon Age: Inquisition*, jogo de 2014 da empresa BioWare.

**Darkspawn** - Inimigos na franquia *Dragon Age*.

**Dinâmica (MDA)** - Interações entre as mecânicas e a estética que o jogador executa para movimentar e interagir com o jogo. Dinâmicas criam uma ponte entre o que o jogador enxerga e o que ele pode realizar dentro do jogo.

**E3** - *Electronic Entertainment Expo*, evento anual de tecnologia onde diversas empresas de videogames anunciam novos títulos.

**Engine** - Literalmente “motor”; programa que destinado à criação de jogos.

**eSports** - *Electronic Sports*. São videogames *multiplayer* competitivos que possuem jogadores profissionais e competições organizadas.

**ESRB** - *Entertainment Software Rating Board*, órgão criado pela indústria de videogames americana em 1994 para regulamentar classificações indicativas por idade para os jogos eletrônicos

**Estética (MDA)** - Se refere à experiência do jogador, incluindo diversão, forma de jogar, e o que o jogo o faz sentir e perceber. São o elemento mais superficial e imediato dos games e criam a interface sensorial que o jogador vai interagir

**Flagelo** - No original, *blight*;

inimigo da franquia Dragon Age.

**Flagelo** - No original, blight; inimigo da franquia Dragon Age.

**FPS** - *First Person Shooter*, ou tiro em primeira pessoa, é uma mecânica de jogo em que o ponto de vista do jogador é o mesmo do personagem controlado.

**Game design (design de jogos)** - A forma como um jogo é planejado e produzido em todos os seus aspectos, desde o conceito até os detalhes finais.

**Gameplay** - Se refere à união entre a jogabilidade do jogo (regras, movimentação, limitações, coerência, etc) e à imersão do jogador dentro da mesma (o que pode ou não englobar som, música, arte, etc); pode também ser um sinônimo de “partida”, mas observando os elementos acima.

**GamerGate** - Movimento reacionário de assédio, censura e perseguição ocorrido de 2013 a 2015, buscando diminuir ou erradicar a crescente diversidade na produção de videogames. O #GamerGate ainda é referido em alguns lugares como algo legítimo que procurou a “objetividade de jornalistas de games”, mas segundo inúmeras fontes e provas essa é apenas uma fachada.

**Games** - Contração de “videogames”.

**Gamer(s)** - Jogador(es); termo comum para se referir a jogadores de videogame.

**HCI** - *Human-Computer Interaction* (Interação Humano-Computador). É o estudo do design computacional, particularmente da relação entre os usuários e a máquina.

**IA** - Inteligência Artificial.

**Indie** - Independente; geralmente associado com baixo orçamento e equipes pequenas a médias.

**Inquisition** - Ver “DA:I”

**KotOR** - *Knights of the Old Republic*, jogo de 2003 da empresa BioWare.

**Level design (design de níveis)** - A forma como um nível (mapa, local, ou espaço) dentro de um jogo é programada espacial e temporalmente para o jogador.

**LGBT+** - Ver próximo item.

**LGBTQ** - Sigla para “Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, e Queer”; forma mais atual e inclusiva da antiga sigla LGBT.

**Lyrium** - Substância fictícia que potencializa o poder dos magos na franquia *Dragon*

*Age.*

**Mainstream** - Que está acessível para e é conhecido pela maior parte do seu público-alvo e, às vezes, do público em geral.

**MDA** - *Framework* de análise e desenvolvimento de jogos proposto no artigo “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”. Reconhece três elementos fundamentais nos jogos: Mecânicas, Dinâmicas, e Estéticas

**Mecânica (MDA)** - Elemento dos jogos que estabelece e/ou limita as ações que o jogo ou o jogador podem ou não realizar. Mecânicas definem a natureza de um jogo. Exemplo: no jogo de cartas Copo D’água (Burrinho) a mecânica principal é passar uma carta para o jogador ao seu lado, e quando um jogador completar uma sequência determinada de cartas ele deve baixá-las e os demais imitá-lo.

**ME** - *Mass Effect*, jogo de 2008 da empresa BioWare.

**MIT** - Instituto de Tecnologia de Massachussets.

**MMO** - *Massive Multiplayer Online*, estilo de jogo jogado pela internet com milhares de jogadores interagindo. (ex: World of Warcraft).

**Multiplayer** - Estilo de jogo onde duas ou mais pessoas podem participar ao mesmo tempo, de forma competitiva ou cooperativa.

**Narrativas interativas (Interactive Fiction)** - Categoria de jogos de texto onde a leitura e a interpretação são as mecânicas principais.

**NPC** - *Non-player character*, ou personagem não-jogador, são todos os personagens não controlados pelo jogador dentro do jogo.

**Origins** - Ver “DA:O”

**Puzzle** - Quebra-cabeça; gênero ou subgênero de jogo onde enigmas são parte da mecânica ou dinâmica.

**Queer** - Literalmente “esquisito, fora do normal”, nos últimos anos se tornou um termo geral significando pessoa de gênero e/ou sexualidade que não se encaixa no padrão convencional daquela sociedade. Ainda é muito usada no sentido pejorativo.

**Raça/classe** - Em RPGs “raça” costuma se referir a tipos de humanóides (tipicamente elfos ou aliens de inteligência e capacidade humanas). “Classe” se refere à sua “profissão” ou talento útil (guerreiros são mais fortes fisicamente, magos usam magia, ladinos abrem

fechaduras, etc)

**RPG** - *Role-Playing Game*, ou jogo de interpretação de personagem: gênero de jogo onde o jogador assume a identidade de um personagem (geralmente construído por ele) e toma decisões que afetarão a narrativa de forma significativa no futuro.

**Thedas** - O mundo da franquia *Dragon Age*.

**Triple A (AAA)** - Jogos com um orçamento na casa das dezenas de milhões para seu desenvolvimento. A definição pode ser estendida a jogos com co-autoria, apoio ou distribuição de empresas conhecidas por seus jogos Triple A, já que não há consenso a respeito ainda.

**Twine** - *Engine* de criação de jogos de texto.

**Unity** - *Engine* de criação de jogos, muito popular e utilizada por todos os tipos de desenvolvedores, de amadores a grandes empresas.

**Unreal** - *Engine* de criação de jogos, geralmente utilizada por grandes empresas por sua complexidade.