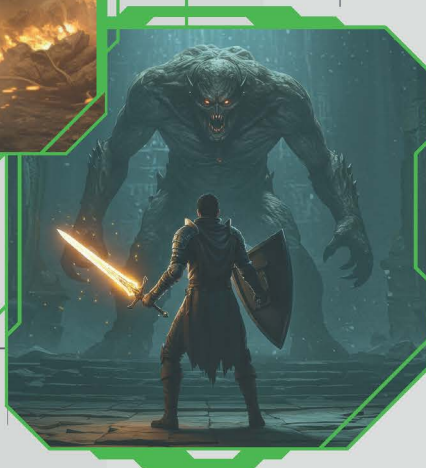
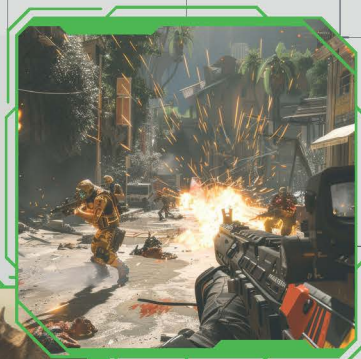


Guaracy Carlos da Silveira



DESIGN NARRATIVO EM JOGOS DIGITAIS

Blucher

Guaracy Carlos da Silveira

DESIGN NARRATIVO
EM JOGOS DIGITAIS

Design narrativo em jogos digitais

© 2026 Guaracy Carlos da Silveira

Editora Edgard Blücher Ltda.

Publisher Edgard Blücher

Editor Eduardo Blücher

Coordenação editorial Rafael Fulanetti

Coordenação de produção Ana Cristina Garcia

Preparação de texto Sérgio Nascimento

Diagramação Guilherme Salvador

Revisão de texto Denise Pisaneschi

Capa Juliana Midori Horie

Imagens da capa iStockphoto

Blucher

Rua Pedroso Alvarenga, 1245, 4º andar

04531-934 – São Paulo – SP – Brasil

Tel.: 55 11 3078-5366

contato@blucher.com.br

www.blucher.com.br

Segundo o Novo Acordo Ortográfico, conforme 6. ed. do *Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa*, Academia Brasileira de Letras, julho de 2021.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer meios sem autorização escrita da editora.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Heytor Diniz Teixeira, CRB-8/10570

Silveira, Guaracy Carlos da

Design narrativo em jogos digitais / Guaracy Carlos da Silveira. – São Paulo : Blucher, 2026.

224 p. : il.

Bibliografia

ISBN 978-85-212-2668-0 (Impresso)

ISBN 978-85-212-2669-7 (Eletrônico – Epub)

ISBN 978-85-212-2666-6 (Eletrônico – PDF)

1. Design de jogos. 2. Design de games. 3. Design narrativo. 4. Jogos digitais. 5. Jogos eletrônicos. 6. Jogos de videogame. 7. Design de videogame. 8. Desenvolvimento de jogos. 9. Narrativa de jogos. I. Título.

CDU 004.96:795

Todos os direitos reservados pela Editora Edgard Blücher Ltda.

Índices para catálogo sistemático:

1. Design de jogos

2. Jogos eletrônicos

CDU 004.96

CDU 795

Conteúdo

Introdução	15
1. A narrativa e sua estrutura	21
1.1 O poder da história	21
1.2 A estrutura da narrativa	23
1.3 Elementos fundamentais da narrativa	28
1.4 Protagonistas e antagonistas	33
1.5 Triângulos de personagens	42
1.6 Arco do personagem	47
1.7 Arquétipos	55
2. Narrativas interativas em jogos digitais	71
2.1 Jogos digitais e narrativa	71
2.2 História das narrativas interativas em jogos digitais	75
2.3 Espectro narrativo interativo	88
2.4 Marcos narrativos	96
2.5 Formatos narrativos em jogos digitais	101
3. Por que a narrativa em jogos digitais é especial?	115
3.1 Narrativa multiforme	115
3.2 Agência	122

3.3 Interatividade.	126
3.4 Imersão.	129
3.5 Ritmo.	134
4. Construindo narrativas.	139
4.1 Design narrativo	139
4.2 Projetando a estrutura narrativa em jogos.	145
4.3 Níveis narrativos possíveis.	148
4.4 O roteiro do jogo digital	156
4.5 O fluxo produtivo da narrativa	161
4.6 Árvores narrativas	164
4.7 Padrões recorrentes em árvores de decisão	169
5. Diálogos e exposição narrativa	179
5.1 Os diálogos em jogos digitais	180
5.2 Tipos de diálogos	184
5.3 O protagonista e sua fala	188
5.4 Sai Word, entra Excel.	194
5.5 Escrevendo diálogos interativos.	198
5.6 Estruturando diálogos interativos	203
5.7 Softwares úteis.	209
Considerações finais	211
Jogos citados.	213
Referências	219

Introdução

O que é design narrativo? De forma simplificada, design narrativo é o processo de criar e implementar histórias em jogos digitais. Envolve a concepção, o desenvolvimento e a integração de elementos narrativos, de modo que o jogador consiga experimentar e interagir com a história do jogo de maneira envolvente e significativa. Um misto de disciplina e prática de criar e integrar histórias na forma de jogos, utilizando técnicas de contação de histórias (*storytelling*) para construir narrativas que envolvem o jogador de maneira interativa.

O profissional que faz design narrativo pode ser entendido como um escritor que está incorporado no time de desenvolvimento de um jogo. O termo-chave aqui é incorporado. O designer narrativo é uma parte integral do time e do projeto, desde o conceito do jogo até sua publicação, tendo imensa influência na história do jogo e como ela se mescla com a jogabilidade de modo a entregar a experiência desejada para o jogador. Para ser capaz de fazer este trabalho a contento, é necessário que este profissional esteja junto ao time do começo ao fim.

O designer narrativo é o profissional responsável por determinar como o jogador “encontra a história” que estamos querendo contar. Não se trata apenas de escrever a história, conceber a estrutura do enredo principal, elaborar as linhas de diálogo, criar personagens, definir a ambientação e propor o que acontecerá ao longo da

história do jogo, mas também considerar como todos estes elementos serão apresentados para o jogador, fazendo uso de elementos verbais e não verbais para tal.

Nesse sentido, o design narrativo toca quase todos os aspectos da criação de um jogo, indo da elaboração de seu roteiro, passando por design de sistemas do jogo, música e sons, design dos níveis e arte do jogo, todos estes elementos contribuem para a história. Diferentemente de outros tipos de design (de sistemas, de níveis etc.) que têm foco na interação espacial e mecânica do jogador com o jogo, a principal preocupação do designer narrativo é a interação emocional do jogador.¹

Breault (2020) sugere que pensemos neste profissional como um autor que também faz design de games e cujo trabalho tem intersecção com tudo aquilo que é feito pelo time de desenvolvimento. Outra forma de pensar neste profissional é entendê-lo como um designer de games que também escreve.

Berger (2020), por sua vez, entende que fazer design narrativo é criar um caminho para a história, que será revelado aos poucos, uma vez que as condições tenham sido atendidas dentro do jogo ou entre momentos do jogo. Assim, o designer narrativo é o responsável por talhar a trajetória da história, identificando os momentos em que a narrativa se entrelaça com a jogabilidade, pensando em termos de mecanismos que podem ser usados para revelar a história e as regras para estes mecanismos.

Já Heussner (2024) entende que design narrativo é a arte de contar uma história num jogo de computador, console ou dispositivo móvel usando as técnicas e dispositivos disponíveis. É a arte de usar a jogabilidade e a soma dos métodos visuais e acústicos para criar uma experiência que seja divertida e engajadora para o jogador.

A pergunta: “o que é design narrativo?” é difícil de ser respondida, principalmente se considerarmos que quase nada na indústria dos jogos digitais é padronizado, o que implica dizer que pessoas que cumprem esta função podem ser chamadas por outros nomes, dependendo da empresa em que trabalham. Em termos práticos, o designer narrativo é um profissional que trabalha de forma integrada como parte do time de desenvolvimento do jogo, sendo o principal responsável pela história do jogo que está sendo desenvolvido. Ele é o autor primordial de todos os documentos que envolvem a narrativa do jogo, indo desde o pitch² inicial até a

1 A linha que divide o Design de Games e o Design Narrativo é tênue. Ela é mais uma consequência de nossos objetivos. Se nos perguntamos “como posso fazer com que o jogador se engaje no processo de gerenciamento de inventário?”, estamos falando de game design. Por outro lado, se a pergunta for: “como eu posso usar o espaço limitado do inventário para fazer que o jogador se sinta ansioso?”, estamos falando de design narrativo (NORDHAGEN, 2023).

2 Um pitch de jogo é uma apresentação concisa e persuasiva de um conceito de jogo para potenciais investidores, editores, ou membros da equipe.

pós-produção, colaborando com o design do mundo, dos personagens e das tramas, escrevendo os diálogos e envolvendo-se no processo de testagem e produção do jogo – inclusive na gravação do áudio dos diálogos.

É importante ressaltarmos a diferença entre designer narrativo e roteirista. Embora eles possam compartilhar diversas responsabilidades, de forma resumida entende-se que o roteirista é o responsável por escrever todos os elementos narrativos que o jogador irá ler ou ouvir durante um jogo (diálogos, textos descritivos, diários, ou qualquer texto ou narração ditos no jogo), já o designer narrativo aborda questões mais amplas como construção do mundo, criação do folclore, criação de personagens e todo material que forma o contexto da história, buscando criar uma experiência rica para o jogador. Embora o mesmo profissional possa fazer ambas as coisas, o ponto é que a dimensão do design narrativo é mais ampla (McRAE, RESS, 2020).

As atividades do designer narrativo podem ser agrupadas em três funções:

Escrever. Em termos práticos, toda dimensão narrativa do jogo está nos ombros do designer narrativo, e envolve não apenas os diálogos e textos que o jogador irá encontrar no jogo, mas também os elementos da história que são necessários ao desenvolvimento do jogo, utilizados para informar os membros do time sobre as artes, animações, *gameplay* e design de mundo que devem executar. O designer narrativo também acaba sendo o responsável por escrever os diálogos e textos para notas e livros que estão presentes no jogo. Idealmente, o designer narrativo deve ser capaz de acompanhar todas as linhas de diálogo que foram adicionadas ou modificadas no jogo por outras pessoas, servindo como avaliador final de tudo aquilo que está presente na forma escrita. Também faz parte do trabalho deste profissional redigir os roteiros de todas as sequências cinematográficas do jogo – chamadas de cinemáticas – e, também, dos diálogos falados, caso existam, para que o roteiro possa ser enviado para locução.

Design. Grande parte do trabalho do designer narrativo refere-se ao game design. Na fase de pré-produção é comum que este profissional seja o responsável por escrever o *Game Design Document* (GDD), criando os documentos iniciais com versões de níveis e zonas e quebrando a história em eventos específicos, cenários e situações que o jogador irá encontrar durante o jogo. Uma vez que a produção está em curso, ele se envolve com todas as tarefas referentes à escrita da história do jogo, incluindo os personagens e suas interações entre si e com o jogador, redigindo notas e textos encontrados no jogo e implementando diálogos.

Interação. Uma vez que a história afeta todos os elementos do desenvolvimento do jogo, o designer narrativo acaba tendo de interagir com quase todos os membros do time diariamente, tratando da história, dos personagens e dos eventos que serão

implementados no jogo. Assim, por exemplo, ele orienta os artistas sobre os personagens a serem criados com base nas notas descritivas que criou, aborda a paisagem sonora do jogo, também chamada de *soundscape*, juntamente com os designers de som, e mais uma série de outras interações.

O presente livro é fruto da constatação da ausência de material teórico sobre esta importante vertente do design de games e busca suprir esta demanda. Ele foi escrito levando em consideração o perfil de grande parte dos estúdios de games nacionais, pois, segundo o 3º Senso de Jogos Digitais no Brasil, 60% de todas as produtoras de jogos brasileiras são Microempresas (ME) ou Microempreendedores Individuais (MEI). Inferimos que no cenário nacional o profissional de design de games acaba tendo de ampliar sua função ao realizar tarefas que numa estrutura mais hierarquizada caberiam ao produtor do jogo ou ao designer narrativo.

Buscamos então um ponto de equilíbrio entre o dimensionamento teórico do design narrativo com sua prática, de modo a ofertar uma obra que seja ao mesmo tempo instrutiva e prática. Isto é refletido na estrutura dos capítulos.

No Capítulo 1 buscamos contextualizar o que é a narrativa e o poder que ela tem, identificando seus elementos estruturantes fundamentais, dando especial atenção aos personagens e seus arquétipos. Aqui a narrativa é considerada em uma dimensão mais ampla no contexto de produção audiovisual.

No Capítulo 2 focamos nossa atenção nas narrativas em jogos digitais, em especial sua natureza interativa, apresentando uma breve contextualização de sua história, o espectro de classificação na qual podemos considerar as narrativas interativas em jogos digitais. O capítulo propõe que as narrativas em jogos digitais podem ser estruturadas com base em marcos narrativos, apontando os principais dispositivos narrativos utilizados nos jogos digitais.

No Capítulo 3 apresentamos os principais elementos que diferenciam o processo de criação de narrativas para jogos digitais de outras mídias, como o cinema e televisão, uma vez que devemos levar em consideração fatores como a agência do jogador, a interatividade, a imersão e o ritmo da narrativa.

No Capítulo 4 nos aprofundamos no processo de construção de narrativas para jogos digitais, propondo estruturas narrativas, formatos de roteiro, fluxo produtivo e o uso de árvores narrativas.

No Capítulo 5 tecemos considerações sobre os diálogos e exposições narrativas em jogos digitais, com ênfase no protagonista e sua fala, no processo e escrita e estrutura de diálogos interativos, bem como nas ferramentas e softwares mais utilizados.

Esta obra foi escrita para um público amplo e não necessariamente especializado em design de jogos digitais. Para isso empreendi significativo esforço no sentido de

exemplificar todos os conceitos teóricos que apresento com exemplos de jogos disponíveis no mercado. Considerando o volume de jogos ao qual temos acesso atualmente, a ideia foi usar exemplos dos mais diferentes tipos. Como resultado, citamos e referenciamos mais de uma centena de jogos no correr da obra.

Espero que você tenha tanta satisfação em lê-la como eu tive em produzi-la.

CAPÍTULO 1

A narrativa e sua estrutura

Contar histórias é algo que está visceralmente ligado à nossa experiência de mundo e à forma como produzimos e estruturamos conhecimentos. Temos contado e criado histórias há milênios para entreter, instruir e educar.

Dado o volume de histórias que produzimos e comercializamos, há considerável corpo de estudos acadêmicos acerca de sua criação e processos de produção. Como resultados disto, temos modelos que buscam sistematizar e otimizar a forma como construímos e criamos histórias.

Neste capítulo apresentamos e conceituamos estes elementos de forma a termos uma base teórica que servirá como fundamento para os próximos capítulos.

1.1 O PODER DA HISTÓRIA

Contar histórias é algo muito importante para nós seres humanos. Considere que é somente depois de desenvolvermos a capacidade de articular histórias e registrá-las que passamos a ter uma memória de nossa existência no planeta. A forma mais intuitiva, natural e orgânica de retermos informações é por meio da contação de histórias. Ela foi fundamental para nossa sobrevivência.

Antes do advento da escrita, sentados em torno da fogueira, compartilhávamos histórias sobre nosso dia a dia, e aquelas que continham informações importantes eram recontadas e compartilhadas (SILVEIRA, 2023). Todos nós gostamos de uma boa história, elas nos excitam, atiçam nossa imaginação e aguçam nossa curiosidade.

Contar história é algo tão natural para os seres humanos que alguns neurocientistas defendem que o modo como interpretamos e estruturamos nossa percepção de mundo se dá na forma de histórias. Contar histórias não é “algo que fazemos”, mas sim “algo que somos” (VORA, 2019). É algo tão automático como comer, andar ou falar. Nossos cérebros são conectados¹ para ordenarem pensamentos na forma de narrativas.

A contação de histórias pode ser entendida como um caminho para criar conexões e facilitar a comunicação, tendo uma função social e pessoal fundamental: nós seres humanos temos a necessidade inata de comunicar nossos sentimentos e experiências, e o fazemos por meio de histórias. Ou seja, nós compartilhamos nossa experiência de mundo com os outros por meio das narrativas (NEGRO, 2021).

A partir do momento em que dominamos a capacidade de nos expressar oralmente, começamos a tecer histórias que eram contadas e registradas na memória de nossos antepassados para serem recontadas a seus descendentes. Tradições, mitos, lendas e experiências eram passadas de geração para geração. Os contadores de história eram os responsáveis por memorizar e narrar as histórias na comunidade, geralmente em contextos específicos como cerimônias, celebrações ou rituais. Aedos, bardos, poetas, xamãs, pajés, skalds e toda uma infinidade de “profissionais” responsáveis pelo registro histórico e cultural de povos fizeram uso de dispositivos como a rima e a musicalidade para facilitar a memorização das histórias, adaptando suas narrativas ao contexto e audiência, criando uma narrativa viva e multissensorial, já que o conto podia ser complementado com música, dança, gestos e expressões faciais.

Passamos então a desenvolver suportes que nos permitiram registrar nossas histórias. Seja na forma de narrativas escritas, o que demandou a criação de sistemas alfabéticos, seja na forma visual, como desenhos nas cavernas, ilustrações em couro, composições em tecido, pinturas dos mais diversos tipos.

A **narrativa visual** é uma poderosa ferramenta de comunicação que se utiliza de imagens e formas para contar histórias. Utilizando técnicas como a composição, a sequência, a perspectiva e os símbolos visuais, ela consegue transmitir complexidade e sutileza sem precisar fazer uso das palavras, e é amplamente utilizada como forma de expressão artística na pintura e desenho, bem como suporte à comunicação na prática do design gráfico e na criação de sistemas de sinalização.

A **narrativa escrita** é um modo de contar histórias através do uso de palavras registradas em livros, artigos, contos, romances, roteiros e outros formatos literários. Ela geralmente possui uma estrutura narrativa – com começo, meio e fim –, um enredo, personagens e ambientação. Este formato narrativo tem considerável

¹ Do inglês *hardwired*.

importância em nossa civilização e proliferou-se exponencialmente após a invenção da imprensa.

Com o advento de novas tecnologias, potencializamos nossa capacidade expressiva de contarmos histórias, inicialmente por meio do suporte impresso e da reprodução de gravuras e posteriormente por meio da fotografia. O século passado foi marcado pela crescente disseminação de tecnologias que nos possibilitaram contar histórias em formatos audiovisuais, como o rádio, o cinema e posteriormente a televisão. Cada um destes formatos, com possibilidades e restrições que lhe são próprios, demandavam especializações do profissional responsável pela narrativa.

Finalmente, com a advento da informática e da multimídia, pudemos juntar todos estes formatos narrativos em um único dispositivo computadorizado, terreno de onde surgiram e se proliferaram os jogos digitais.

1.2 A ESTRUTURA DA NARRATIVA

Para nos aventurarmos no campo profissional de criação de narrativas é necessário que compreendamos alguns conceitos básicos. Quando criamos uma narrativa é fundamental que façamos uso de alguma estrutura. Pense nela como uma espécie de esqueleto que irá sustentar nossa história. É provável que quando teve de prestar vestibular, por exemplo, você tenha entrado em contato com orientações do tipo: sua redação precisa ter uma introdução ao tema, um desenvolvimento considerando aspectos positivos e negativos e uma conclusão. Isto nada mais é do que um modelo de estrutura.

Quando tratamos de narrativas, a **estrutura dramática** se refere à seleção de eventos da história de vida dos personagens que são apresentados em uma sequência estratégica com o objetivo de incitar emoções específicas no público e expressar uma ideia ou ponto de vista definidos (McKEE, 2017).

Pense na estrutura dramática como a sequência de eventos que conduzem a história e resultam no desenvolvimento natural da jornada do protagonista. A estrutura ajuda a moldar a história, fornecendo uma organização coerente dos eventos, sempre objetivando criar o máximo de entretenimento. Ao mesmo tempo que contribuem para o desenvolvimento dos personagens, a sequência de contratempos e desafios apresentados tornam as resoluções e respostas subsequentes dos personagens agradáveis e significativas (BERGER, 2020).

Obviamente, existem diversas formas de estruturarmos uma narrativa; contudo, alguns formatos se adequam melhor a determinados meios ou são predominantes. A estrutura dramática de Freytag, também conhecida como “pirâmide de Freytag”, “estrutura em cinco atos” ou “modelo quinário”, é um esquema bastante famoso que descreve a estrutura de uma história tradicional, muito comum em peças de teatros

e tragédias. Segundo esta fórmula, a narrativa é estruturada em cinco partes distintas: a exposição, a ação crescente, o clímax, a queda da ação e a resolução. Cada uma destas partes, também chamadas de atos, ajuda a delinear os pontos mais importantes da trama.

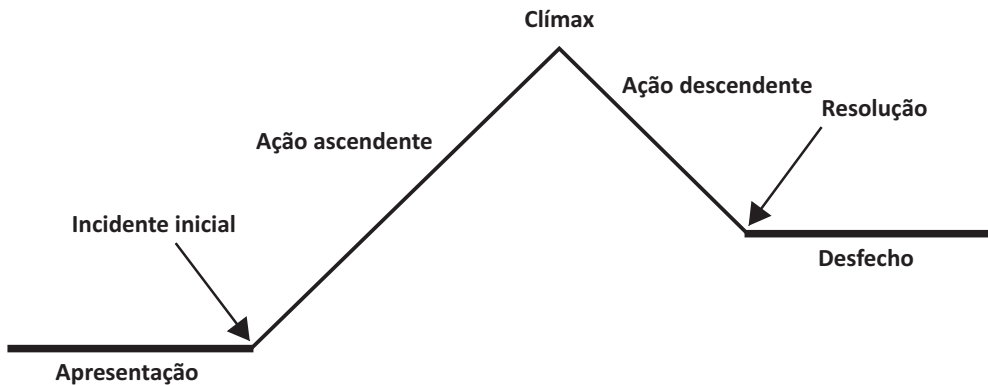


Figura 1.1 Pirâmide de Freytag.

Fonte: adaptada de <https://entenderficcao.com.br/2018/07/05/tudo-o-que-voce-precisa-saber-oara-estruturar-uma-narrativa/>

Uma descrição sucinta de suas partes:

- **Exposição (ato I).** Na parte inicial da narrativa apresentamos os personagens principais, bem como fornecemos o pano de fundo para ação. Neste ato também apresentamos, ou damos indicações, sobre o conflito central da trama. E aqui é definido o tom da história.
- **Ação crescente (ato II).** Neste ato o conflito começa a aumentar. Uma vez que o protagonista busca alcançar seus objetivos, ele vai se deparando com desafios crescentes. Tais complicações tornam o problema do protagonista mais complexo. A narrativa se encaminha em direção ao clímax.
- **Clímax (ato III).** Aqui temos o momento em que a tensão narrativa alcança seu maior ponto dramático. Pense neste momento como o ponto de virada da história. Se as coisas correram bem para o protagonista, aqui é o ponto onde elas começam a desmoronar tragicamente. Por outro lado, em uma comédia, se tudo ia mal para o protagonista, aqui as coisas começam a melhorar. Este é o momento que irá carregar a história como um todo.
- **Queda da ação (ato IV).** Os elementos deste ato incluem a série de eventos que irão conduzir para a resolução da história. Idealmente, aqui almeja-se criar uma sensação de suspense final em que o público fica em dúvida sobre suas expectativas de como a história irá se desenrolar.

- **Desfecho (ato V).** Aqui encaminhamos nossa narrativa para sua finalização. É o momento em que devemos amarrar todas as pontas soltas, conduzindo-a para seu fim, seja num final trágico ou feliz. O personagem principal irá ter de lidar com as consequências de suas ações.

Este modelo de estrutura foi esquematizado há dois séculos atrás, antes da invenção do cinema, do rádio e da televisão. Formatos audiovisuais demandam estruturas narrativas mais dinâmicas. As narrativas mais modernas tendem a deslocar o clímax para mais tarde na história.

Dentre os modelos contemporâneos, uma estrutura muito utilizada é a do roteiro em três atos. Este modelo foi sistematizado por Syd Field (1998), roteirista e professor estadunidense que buscava identificar se havia um padrão nos roteiros para filmes. A partir de uma análise de mais de dois mil roteiros, ele selecionou os quarenta melhores como base para um estudo sistemático. A partir de seus estudos, ele formulou um modelo de narrativa baseada na proposta de que toda história deve ter começo, meio e fim.

De acordo com este modelo, no começo da narrativa apresentamos o problema da história e os personagens principais, no meio tratamos dos obstáculos que impedem a resolução do problema e no fim mostramos a solução (ou não) do problema após o processo de superação dos obstáculos. A razão da popularidade deste modelo é que ele apresenta uma estrutura enxuta, fundamentada num eixo narrativo que é simples e direto. Por conta desta simplicidade estrutural, ela é ideal para aqueles que estão iniciando no processo de criação de narrativas. Sua estrutura é assim:

- **Construção (ato I).** Aqui devemos nos concentrar em mostrar o problema do protagonista. A recomendação é que este problema seja introduzido imediatamente na história. Field sugere que esta parte seja breve e não consuma mais de um quarto da história. Sua principal função é fisgar a atenção do público. Uma forma comum de começar a história é colocar o público no meio da ação. Pense, por exemplo, nas cenas iniciais do filme *Star Wars* (1977). O autor também recomenda que ao fim deste ato tenhamos uma reviravolta, um incidente que irá nos conduzir para o segundo ato.
- **Confronto (ato II).** É o “recheio” de nossa história, e se concentra nos obstáculos que impedem o personagem de resolver o problema que foi introduzido no ato I. É comum que o protagonista enfrente uma série de obstáculos que deve superar. A tensão dramática da história costuma se concentrar aqui. Este ato costuma ocupar dois quartos da história. Field sugere que terminemos este ato com outra reviravolta que nos conduzirá ao clímax.

- **Resolução (ato III).** Aqui conduzimos nossa história para seu final. A história termina quando o problema introduzido no ato I é solucionado. Para isto, geralmente o protagonista enfrenta e remove sistematicamente os obstáculos no ato II, até o momento em que ele enfrentará o conflito principal da narrativa no clímax da história. Encerrado o clímax, é a hora de darmos as respostas às questões levantadas na história.

Este modelo de estrutura proporciona um caminho seguro e coeso para a construção de uma história, sendo ao mesmo tempo maleável o suficiente para atender a ajustes que seja necessário fazer.

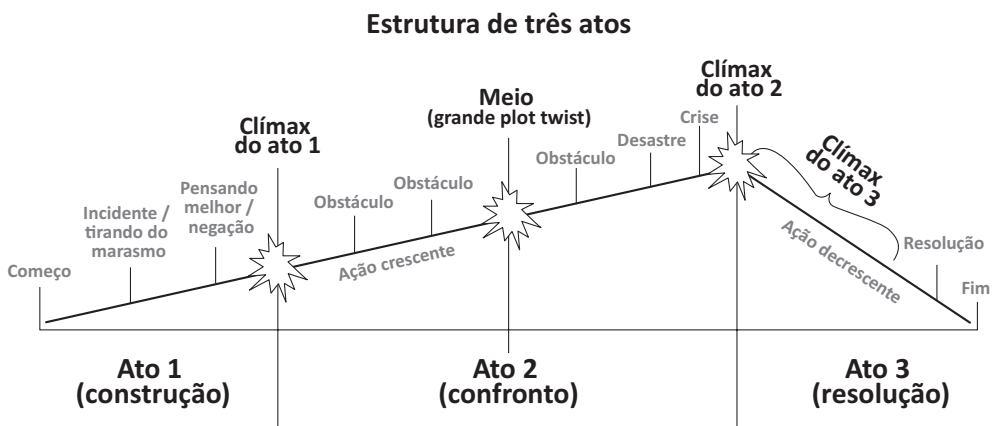


Figura 1.2 Estrutura de três atos.

Fonte: elaborada pela editora.

Escritores iniciantes nos jogos digitais costumam utilizar uma variante deste modelo com base na jornada do herói, também conhecida como “monomito”. A jornada do herói é o resultado de anos de pesquisa do escritor e mitologista Joseph Campbell (1989), que realizou análises comparativas de diversas narrativas heroicas de uma ampla gama de culturas, identificando que todas elas se baseavam numa estrutura cíclica pela qual todo herói passava, independentemente da narrativa; ele chamou tal estrutura de monomito.

Campbell propôs a existência de uma estrutura básica utilizada por todas as culturas para contar histórias de heróis compostas por dezesseis estágios. Este padrão é recorrente em todas as culturas de todas as épocas, e embora infinitamente variável, sua estrutura básica permanece constante.

Com base nos estudos de Campbell, o roteirista Christopher Vogler adaptou a proposta para a criação de roteiros cinematográficos, sintetizando-a em um ciclo de doze etapas que podem ser acomodadas no roteiro em três atos.

A fórmula da jornada do herói em 12 simples passos

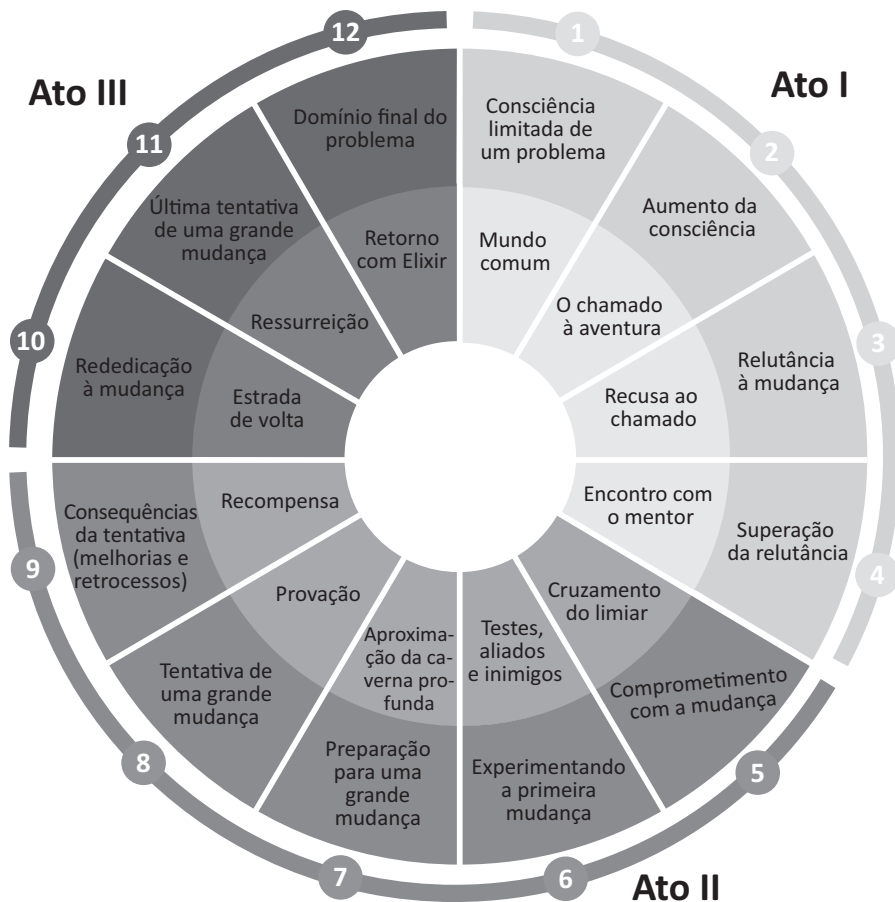


Figura 1.3 Monomito adaptado por Vogler.

Fonte: Viver de blog (<https://viverdeblog.com/jornada-do-heroi/>).

De acordo com este modelo, o ato I compreende quatro etapas do ciclo, em que apresentamos o herói em sua vida cotidiana. Então, algo acontece e coloca a história em movimento. O herói é convidado a embarcar numa jornada; contudo, ele inicialmente rejeita o chamado, geralmente por não estar disposto a sacrificar sua vida estável e confortável pela incerteza da jornada. Somente quando ele encontra uma figura sábia e protetora: o mentor – que lhe fornece a confiança necessária para superar seu medo – é que a aventura tem início. É comum que o mentor dê ao herói itens que serão muito úteis na jornada.

O ato II se inicia com o herói aceitando seu destino e se comprometendo com a aventura. A partir de então, ele será testado por uma série de desafios, encontrando

aliados e inimigos, solucionando problemas, enfrentando seus medos e salvando pessoas. Num processo que irá culminar com o herói se preparando para enfrentar seu maior desafio, ao enfrentar tal desafio o herói irá se deparar com seu momento de maior vulnerabilidade e fraqueza, sendo profundamente impactado por este processo. Sobrevivendo a este desafio, o herói colhe os frutos de ter superado sua provação. Parece ser o fim da história, mas não é. Corresponde ao fim do ato II.

No ato III, tendo passado por sua grande provação e colhido as lições e recompensas, bem como celebrado sua vitória, o herói agora precisa escolher se irá permanecer no mundo especial que está ou voltar para casa – a maioria opta por voltar. É então que temos o clímax da história, o herói terá de enfrentar um novo desafio, o maior de todos, e neste processo ele passa por uma morte simbólica. O herói se transforma como resultado deste processo, renascendo com um novo poder ou entendimento do mundo. Tendo sobrevivido a esta provação, ele então retorna para o ponto de partida da história. Contudo, o herói está diferente, uma vez que foi transformado pela jornada, ele sente que está começando uma vida nova. É comum que como fruto deste processo o retorne com algo para dividir com os que deixou para trás.

Existem diversos outros modelos de narrativa, mas, por ora, os aqui apresentados nos dão uma base conceitual suficiente para entendermos como funciona a estrutura de uma história.

1.3 ELEMENTOS FUNDAMENTAIS DA NARRATIVA

Como uma narrativa é criada? O roteirista Robert McKee (2017) defende que dois elementos sustentam o processo que alimenta o desejo de se criar uma história: a premissa e a ideia mestra.

A **premissa** é a motivação inicial da história, o ponto no qual a informação na mente do autor começa a se cristalizar. A premissa não é a história, mas sim seu elemento gerador, por assim dizer. A premissa pode ser uma frase, uma problematização, um tema ou uma pergunta. Independentemente da forma que a premissa tenha, ela serve para instigar o autor.

O processo de geração da premissa é único de cada autor; contudo, uma fórmula muito empregada na indústria criativa para gerar premissas é o chamado “*what if?*”, em português “e se?”. Aqui a premissa é estabelecida por meio da proposição de cenários alternativos a um conceito já bem estabelecido. Por exemplo: “e se Drácula pudesse viajar no tempo?”.

A premissa não precisa necessariamente ser uma pergunta, ela pode ser um conceito guia. O horror lovecraftiano se baseia na premissa de que existem seres imortais que regem o universo, cuja dimensão e alcance não temos sequer condições

de compreender. O simples fato de vislumbrarmos tais seres é o suficiente para nos levar à loucura. A partir desta premissa, H.P. Lovecraft e outros autores colaboradores criaram um panteão completo destas entidades cósmicas e teceram centenas de histórias com eles.

Worshippers of Cthulhu (2024) é um jogo de terror psicológico e sobrevivência ambientado em um universo inspirado nos mitos de Cthulhu. Os jogadores assumem o papel de investigadores, tentando desvendar os segredos de um culto dedicado a Cthulhu. O jogo mistura exploração, resolução de enigmas e combate, com uma ênfase significativa em manter a sanidade dos personagens diante de horrores sobrenaturais. À medida que os jogadores se aprofundam na investigação, eles descobrem verdades perturbadoras e enfrentam criaturas e eventos que desafiam a compreensão humana, tudo enquanto tentam impedir o despertar do Grande Ancião e a destruição iminente da humanidade. A premissa do jogo é definida pelo mito criado por H.P. Lovecraft.



Figura 1.4 A premissa. *Worshippers of Cthulhu* (2024).

Fonte: https://images.igdb.com/igdb/image/upload/t_720p/srddr.webp

A **ideia mestra** pode ser entendida como a mensagem central ou lição que a história pretende transmitir. Ela responde à pergunta: “sobre o que é esta história?”. A ideia mestra de uma história, idealmente, deve ser expressa em uma única sentença.

Uma vez que você definiu a premissa e começou a explorar as ideias que surgem, você vai construir sua história em torno daquela ideia que achou mais promissora. Quanto mais burilar esta ideia de modo a ter clareza sobre ela, mais fácil será para

seu público compreender os significados do que pretende transmitir e compreender suas implicações.

Relacionando-se com a ideia mestra, temos o **tema da história**, que é conceito subjacente que permeia a história, geralmente relacionando-se com questões universais da experiência humana. É uma mensagem mais ampla e filosófica que será explorada pela narrativa. O tema é o que dá significado à narrativa e pode ser explorado através dos personagens, dos eventos da história e das escolhas narrativas feitas pelo autor. Alguns exemplos de temas comuns em histórias incluem amor, coragem, amizade, redenção, justiça, liberdade, entre outros. O tema é uma parte essencial da narrativa, pois ajuda a unificar a história e a dar-lhe um propósito mais profundo.

Firewatch (2016) é um jogo de aventura em primeira pessoa, ambientado em 1989. O jogador assume o papel de Henry, um guarda florestal que trabalha em uma torre de vigia em uma vasta floresta de Wyoming. O jogo se foca na exploração, narrativa e interação com Delilah, a supervisora de Henry, com quem ele se comunica via rádio. A trama envolve mistérios na floresta, levando Henry a investigar eventos estranhos enquanto lida com questões pessoais e a sensação de isolamento. O jogo é conhecido por sua narrativa envolvente, diálogos bem escritos e belos visuais. Ele tem como tema a necessidade humana de se conectar.

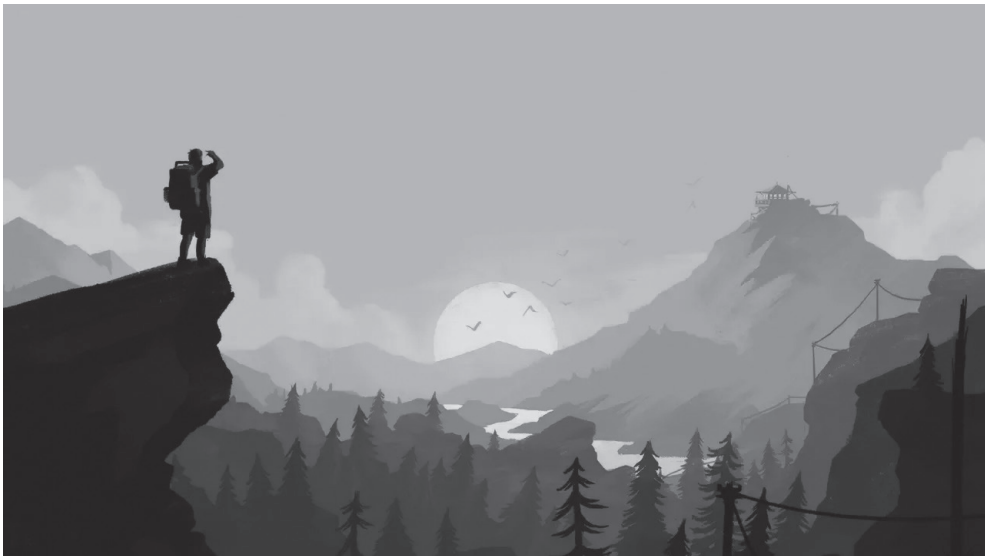


Figura 1.5 O tema. *Firewatch* (2016).

Fonte: https://images.igdb.com/igdb/image/upload/t_720p/ar6tw.webp

Descubra o poder do design narrativo em jogos digitais!

Este livro é um guia essencial para quem deseja entender e dominar o processo de criação de histórias envolventes no universo dos jogos. Explorando desde os fundamentos da narrativa até sua aplicação prática, a obra aborda temas como construção de personagens, roteiros interativos, árvores narrativas e diálogos impactantes. Com exemplos de jogos consagrados e uma abordagem acessível, o autor revela como o design narrativo conecta os jogadores a experiências emocionais e imersivas. Ideal para iniciantes e profissionais, este é o recurso definitivo para transformar ideias em histórias memoráveis, projetadas para entreter, desafiar e inspirar.

ISBN 978-85-212-2521-8



9 788521 225218



www.blucher.com.br

Blucher



Clique aqui e:

[VEJA NA LOJA](#)

Design narrativo em jogos digitais

Guaracy Carlos da Silveira

ISBN: 9788521225218

Páginas: 224

Formato: 17 x 24 cm

Ano de Publicação: 2026
