

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais

Taffarel Moreira Casseiro

DISCO ELYSIUM: DINÂMICA ENTRE O PERSONAGEM E O JOGADOR

Belo Horizonte

2022

Taffarel Moreira Cassemiro

DISCO ELYSIUM: DINÂMICA ENTRE O PERSONAGEM E O JOGADOR

Trabalho de Conclusão de Curso em formato de artigo científico apresentado ao Curso de Graduação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: André Goes Mintz

Belo Horizonte

2022

DISCO ELYSIUM: DINÂMICA ENTRE O PERSONAGEM E O JOGADOR

Taffarel Moreira Cassemiro

Resumo: Este artigo apresenta um estudo de caso da dinâmica entre jogador e personagem no jogo digital *Disco Elysium* (ZA/UM, 2020), escolhido por trazer tensionamentos na relação entre jogador e personagem, limitada por diferentes elementos da construção do jogo. Para este esforço, são mobilizadas referências no campo dos Estudos de Jogos, em particular nos aspectos da construção de personagem e da agência do jogador. A análise irá se deter em diferentes momentos do jogo que enfatizam melhor essa interação. O estudo ampara-se em princípios metodológicos dos Estudos de Jogos, articulando os aspectos narrativos e lúdicos do jogo analisado. Conclui-se que fatores em torno da interação do jogador com o personagem, tanto pelas mecânicas quanto pelo enredo, contribuem ao desenvolvimento de empatia e imersão na experiência do jogador em relação ao personagem.

Palavras-Chave: Jogo narrativo, Personagem, Estudos de Jogos, Design de Jogos, *Disco Elysium*

DISCO ELYSIUM: DYNAMICS BETWEEN CHARACTER AND PLAYER

Abstract: *This article presents a case study of the dynamics between player and character in the digital game Disco Elysium (ZA/UM, 2020). For this effort, references in the field of Game Studies are mobilized, particularly in the aspects of character construction and player agency. The analysis will focus on different moments of the game that better emphasize this interaction. The study is supported by methodological principles of Game Studies, articulating the narrative and playful aspects of the analyzed game. It is concluded that factors around the player's interaction with the character, both through mechanics and plot, contribute to the development of empathy and immersion in the player's experience in relation to the character.*

Keyword: Narrative game, Character, Game studies, Game design, *Disco Elysium*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Interação com atendente do bar.....	9
Figura 2 - Tela de Habilidades.....	11
Figura 3 - Primeira interação	13
Figura 5 - Personagem acordando.....	13

SUMÁRIO

1. Introdução	6
2. Papel da agência na Imersão	7
3. Construção do PC através das Habilidades e NPCs	9
4. O primeiro dia do Jogo e a importância da narrativa para a construção do personagem	12
5. Considerações Finais	15
6. Referências	17

1. Introdução

Os jogos digitais são expressões contemporâneas de arte e entretenimento que têm como uma de suas características principais o caráter interativo, com potencial para criar modelos complexos de narrativa. Uma das formas de manifestação deste caráter interativo é a possibilidade de explorar uma ficção por meio da relação de controle, por parte do jogador, das ações de um personagem. Mas esta relação pode se configurar de várias formas. O propósito deste estudo é entender a dinâmica da relação do jogador com o personagem no jogo *Disco Elysium* (ZA/UM, 2020). Esta relação será analisada considerando os aspectos narrativos e ludológicos que estruturam a dinâmica entre jogador, personagem e jogo.

Disco Elysium é um jogo digital categorizado como um *Computer Role-Playing Game* (“Jogo Computacional de Interpretação de Papéis”, em tradução livre, ou CRPG, na sigla em inglês). Foi projetado pelo romancista e *game designer* Robert Kurvitz, e publicado por sua empresa ZA/UM em outubro de 2019, e posteriormente atualizado para versão Final Cut, analisada neste estudo, em 2020. Trata-se de um jogo narrativo que tem como protagonista um investigador que precisa solucionar um caso de assassinato. Contudo, soma-se à investigação o desafio de descobrir sua própria identidade, uma vez que a história tem início após o personagem sofrer amnésia decorrente de abuso de entorpecentes. A história é situada na cidade fictícia chamada *Revachol*, em meio a uma greve trabalhista, durante um período em que a cidade ainda está se recuperando de grandes revoltas políticas que ocorreram em seu passado. A mecânica do jogo é baseada principalmente em escolhas entre diferentes opções de diálogo, na interação com personagens não-jogáveis (ou NPC na sigla em inglês), e na navegação pelo espaço da narrativa.

A análise se deterá em momentos selecionados do jogo, abordados a partir de referencial teórico levantado na literatura do campo chamado de Estudos de Jogos (FRAGOSO; AMARO, 2018). Em uma primeira etapa, realizamos uma revisão bibliográfica, em que foram investigados conceitos em torno da interatividade narrativa, com objetivo de compreender como é formada a relação do jogador com os jogos. Esse estudo levou para o campo dos Estudos de Jogos, nos aspectos da narratologia e ludologia, que serviram como base para procurar autores que analisaram de diferentes maneiras a relação do jogador com o personagem. A segunda etapa foi analisar como isto ocorre em *Disco Elysium*, que foi escolhido como objeto de pesquisa sendo o ponto de partida do interesse da investigação por esse aspecto da construção de personagens em jogos. Pois, RPGs são jogos que dependem de

personagens que são interpretados por um jogador, que também faz escolhas sobre suas ações.

O artigo divide-se em 5 seções, sendo que a primeira é esta introdução. Na segunda seção, será apresentado e discutido o conceito de agência segundo sua formulação por Janet H. Murray (2003), com menção às mecânicas principais do jogo analisado. A terceira aprofunda nas mecânicas da criação de personagem, em paralelo com a importância dos NPCs para a narrativa e o jogador. A quarta parte discute o roteiro do primeiro dia da diegese do jogo e sua importância para a construção do interesse do jogador pela história. Na quinta parte são apresentadas as considerações finais, sendo realizada por uma revisão das seções de desenvolvimento e concluindo sobre as dinâmicas da relação de personagem e jogador.

2. Papel da agência na Imersão

Janet H. Murray (2003) discute um termo central para o debate acerca da interatividade nos jogos digitais, que ela chama de “agência”. Ela define agência como: “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127). Pode-se especular que esta capacidade de influenciar o curso da narrativa proporciona uma imersão de caráter fenomênico, ou seja, baseada na experiência sensorial (ver SILVA, 2020). Conforme os autores, quando o jogador consegue influenciar o mundo ficcional com sua escolha, mediada pelas mecânicas do jogo, ele pode se sentir um participante do mundo. Suas decisões geram consequências. Dessa maneira, é possível que o jogador obtenha um maior grau de imersão por sentir que sua vontade é realizada no mundo, que ele não é um membro passivo. Ele “faz parte” da obra ficcional enquanto motor de eventos. Portanto, essa relação pode contribuir para a imersão, pois, muitas vezes, quando o jogador tem disponível alguma relação de agência através do *Player-Character* (Personagem Jogador, ou PC, na sigla em inglês), o próprio PC acaba se tornando um meio para realizar o desejo do jogador. Por um instante, é como se ele fosse o jogador.

Embora a agência possa ser considerada uma característica positiva de um jogo digital, deve-se observar que ela nunca é total. Nick Montfort (2008) propõe um problema emergente das limitações provenientes da mídia de jogos digitais. Ele apresenta um desafio relacionado à quantidade e qualidade de agência que está disponível ao jogador.

Meu conceito é que o personagem jogador na ficção interativa não é interpretado de forma alguma, mas é uma restrição e possibilidade definida pelo autor, dentro da qual o interator está vinculado a uma perspectiva particular e um conjunto particular de capacidades, por meio das quais o interator pode explorar tudo na obra e descobrir tudo o que a ficção interativa contém e oferece (MONFORT, 2008, tradução nossa).

Esse problema, que será referido neste texto como *problema da liberdade*, é causado pelas limitações inscritas na mecânica do jogo e que interferem nas capacidades de escolha por parte do jogador. Dessa maneira, parte da liberdade concedida é prevista e programada nas regras, que estabelecem as condições de exploração da obra. Portanto, o percurso narrativo definido pelo jogo influencia diretamente a ação possibilitada ao interator.

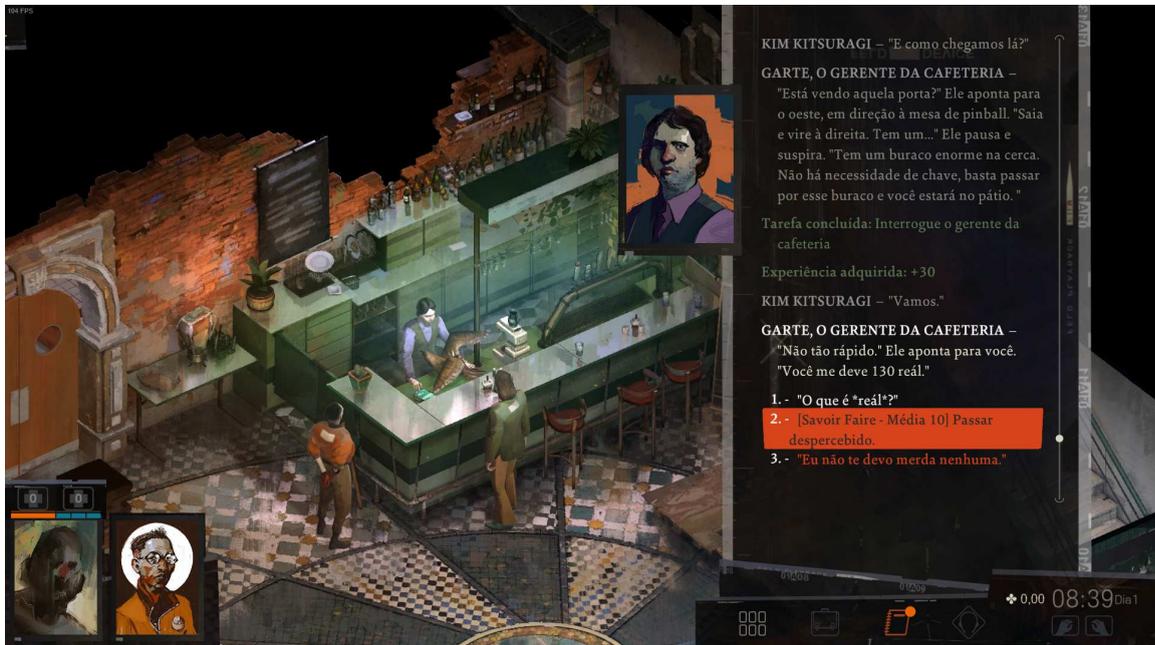
Disco Elysium desenvolve o “problema da liberdade” de forma interessante. Ele não nega a limitação de agência (algo que, aparentemente, acontece em alguns jogos), mas a abraça para incluir diversos elementos narrativos que proporcionam uma experiência estética de imersão para além da agência.

Um exemplo de como o jogo lida com esta questão é através do ritmo da narrativa e no início da construção do personagem protagonista, que ocorre no primeiro dia da diegese. No primeiro momento, o personagem acorda sem memórias dentro de um quarto escuro e sujo. Em seguida, nos é revelado que ele é um policial e que necessita resolver um caso de assassinato. Para desempenhar da forma que se espera, o jogador terá que interagir com vários NPCs durante a experiência para resolver o caso. Porém, as interações são limitadas: seu personagem não é um superdetetive e o interator é obrigado a perambular sem ter um objetivo explícito. Desta forma, a agência foi limitada para construir, para o jogador, uma experiência de impotência semelhante àquela do personagem.

Outra situação importante em *Disco Elysium* são as opções disponíveis em diálogos que têm a mecânica baseada em "testes", semelhantes aos jogos RPG (*Role-Playing Game*) de mesa, em que determinadas ações são condicionadas à rolagem de algum dado. Por exemplo: no início do jogo descemos do quarto para o salão principal, que é uma mistura de bar e lanchonete. Na interação com o NPC do atendente do bar (Figura 1), é revelado ao personagem que existe uma dívida extravagante em seu nome. Durante o diálogo, a opção de fugir surge como um teste extremamente difícil, mas não impossível. Ao interator é permitido apenas escolher esta possibilidade ou encarar a consequência de um passado sobre o qual não teve controle. Tragicamente, sua falha leva a uma situação humilhante tanto para o Jogador

quanto para o personagem. Contudo, ignorar o teste e encarar a consequência também leva a outra situação humilhante.

Figura 1 - Interação com atendente do bar



Fonte: Impressão de tela do jogo *Disco Elysium* (2020).

Podemos concluir que o conceito de agência de Janet H. Murray (2003) pode ajudar a entender o que será boa parte do desenvolvimento da obra *Disco Elysium*. Ou seja, a maneira que as mecânicas condicionadas vão servir como motor para a narrativa através da administração do personagem pelo jogador. Para melhor compreensão da influência do jogador, é preciso aprofundar mais nas mecânicas disponíveis.

3. Construção do PC através das Habilidades e NPCs

A mecânica de *Disco Elysium* agrega-se à sensação de agência logo no início do jogo, ao se permitir a escolha das habilidades do PC. Antes do início da narrativa, o jogador precisa escolher como distribuir uma quantidade limitada de pontos em uma série de categorias de habilidades (Figura 2). Cada ponto distribuído em uma habilidade melhora a probabilidade de sucesso em todos os testes que a utilizam, ao longo do jogo.

A maneira de distribuir os pontos nas diversas habilidades possíveis permite ao

jogador escolher como ele quer que seu personagem se pareça. Se ele quer um personagem mais "intelectual" (segundo a terminologia do jogo) ele pode distribuir pontos nas habilidades de "Lógica", "Retórica" e "Cálculo Visual", por exemplo. Se ele quer um personagem com mais "coordenação motora", ele pode distribuir os pontos em "Compostura" ou "Tempo de Reação". O importante é que, no início do jogo, o jogador precisa fazer escolhas, pois ele não tem pontos infinitos: o personagem não pode ser bom em tudo.

Figura 2 - Tela de Habilidades



Fonte : Impressão de tela do jogo *Disco Elysium* (2020)

A limitação proposta pela mecânica do jogo acaba proporcionando uma sensação de que o personagem é único, comparado a cada vez que o jogo é experienciado. As escolhas de distribuição dos pontos são numerosas. Todas elas terão, no futuro, bastante impacto em como o personagem do jogador irá se desenvolver na narrativa e interagir com os NPCs. Visto que essas interações são significativamente importantes para determinar um caminho narrativo, a construção do personagem, por meio destas habilidades, também terá impacto significativo na narrativa.

Os NPCs, ou personagens secundários, são componentes importantes da própria narrativa, capazes de modificar o curso da trama. Através deles, pode-se adquirir novas informações ou se envolver em conflitos sociais que agregam à experiência de jogar. Mas, para que sejam mais efetivos, é necessário entender como seus papéis e funções influenciam socialmente a relação com o jogador. Isbister (2006) categoriza os NPCs segundo três fatores que oferecem as possibilidades de criar momentos emocionais e definidores entre o jogador e os personagens secundários. O primeiro é a Interdependência, que trata das habilidades

(perícias, poderes) do NPC e como ele pode apoiar o personagem principal (moralmente, motivacionalmente) ou até entrando em conflito, causando intrigas e complexificando a experiência do jogador. O segundo é a Dinâmica de Poder, que se relaciona com a primeira impressão que o jogador terá dos personagens quando acaba de os conhecer. Nesse momento, o jogador avalia o poder relativo deles comparados a si mesmo de modo a decidir se eles estarão ao seu lado ou trabalhando contra. O terceiro fator considerado pela autora é compreendido pelo par Obrigações e Dedicção, que se baseia na conexão preexistente com o personagem principal, que significa que o jogador já tem um senso de obrigação e dedicação com esse personagem secundário com base no passado imaginado.

Disco Elysium e muitos outros jogos digitais utilizam estratégias semelhantes para “dar vida” aos NPCs e ajudar na imersão do jogador. Mas *Disco Elysium* utiliza uma estratégia adicional interessante. As escolhas do jogador na composição do personagem principal não irão interferir apenas em como ele lida com os testes no mundo, mas também, em como o seu personagem é. Pois, cada categoria de habilidades em que os pontos podem ser distribuídos (Lógica, Retórica, Tempo de Reação, etc.) não são apenas números que influenciam mecanicamente o jogo. As categorias também são personificadas em NPCs que interagem com o protagonista o tempo inteiro. Ou seja, essas categorias atuam como personagens que dialogam diretamente com o PC. Diversos diálogos no jogo emergem do protagonista tendo um debate interno, em que muitas partes do seu cérebro e/ou do seu corpo tentam convencer o jogador de qual decisão ele deve tomar. Por exemplo, a Lógica aparece no seu pensamento oferecendo soluções para os seus problemas. Ela tem uma personalidade e uma perspectiva de mundo. Muitas vezes o Eletroquímico (habilidade relacionada com as sensações do corpo) se contrapõe à Lógica com uma proposta antagônica. Cabe ao jogador escolher qual destes NPCs ele seguirá como conselheiro. A escolha é uma interação narrativa com consequências, que se estabelece entre o personagem principal e um NPC correspondente à habilidade. Ao mesmo tempo, para o jogador, essas escolhas contribuem para construção do PC, já que esses NPCs representam a mente e o corpo do próprio personagem.

Uma dessas interações exemplifica bem esse processo, em uma situação em que o protagonista está tendo uma crise de abstinência. Ele acorda de manhã e o efeito das drogas que ele tomou está acabando. Em seguida, acontece uma interação com a sua habilidade de Eletroquímica, em que ela tenta lhe convencer a tomar mais drogas antes de começar a fazer o trabalho de detetive. Dependendo do número de pontos alocado na habilidade, as necessidades do corpo do personagem são mais identificáveis, resultando em mais interações em forma de

diálogo com a Eletroquímica. Mais pontos nessa habilidade também tornam mais fácil resistir aos impulsos. Se o jogador escolher ceder às drogas, outros personagens secundários como, por exemplo, o assistente Kim, irão interagir em um tom de repreensão. Porém, em contrapartida, o detetive ganha diversas vantagens em testes devido ao seu corpo funcionar melhor sob o efeito das drogas. Se o jogador escolhe não ceder às drogas, diversas interações com a Eletroquímica ocorrem durante o dia, lembrando da vontade de se drogar.

Outros testes têm sua dificuldade aumentada devido à abstinência, de modo que toda garrafa vazia no chão aciona uma interação com a Eletroquímica, lhe motivando a comprar álcool. Como benefício de não se drogar, alguns personagens secundários podem passar a te respeitar, levando em melhor consideração suas sugestões de respostas. Independente do que o jogador escolher, ele estará construindo a imagem do próprio personagem através desses NPCs. Ao ganhar pontos para distribuir nas habilidades no futuro, o jogador entende que investir ou não em Eletroquímica tem um resultado não apenas mecânico, mas também narrativo, construindo com satisfação o personagem que ele deseja.

Considerando o que foi observado, os NPCs têm papel relevante na ficção. Em *Disco Elysium* eles são essenciais para manter o foco da trama e para construir narrativamente o personagem principal. Para o jogador, que depende de um personagem para navegar pela obra, os outros personagens são o meio de obter informações que vão responder às suas dúvidas. No jogo, certos personagens secundários, na medida em que também são personificações das habilidades do PC, desempenham, ainda, um papel fundamental para dar agência ao jogador no processo de construir o personagem. Então, eles ajudam a descobrir quem o personagem poderia ser, ou quem ele poderá se tornar em decorrência das interações do jogador.

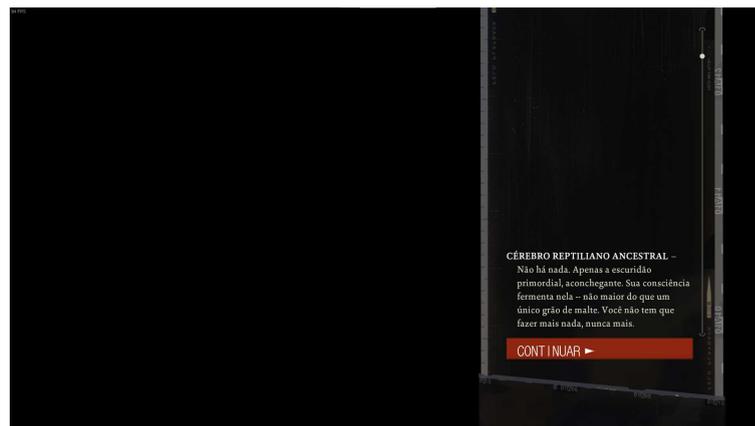
4. O primeiro dia do Jogo e a importância da narrativa para a construção do personagem

Após entender como os elementos do jogo, por meio da agência, influenciam na construção de personagem, este tópico abordará como o início da trama pode instigar o interesse do jogador a agir através do personagem.

Depois do jogador construir o PC dividindo pontos entre seus atributos, ele se depara com uma tela completamente escura: não há música, não há som, não há imagens, não há cursor, nada na tela para interagir com o mouse. Após alguns segundos, na escuridão, aparece uma aba em laranja escrito “Começar” (Figura 3). Ao clicar nessa aba vêm os primeiros

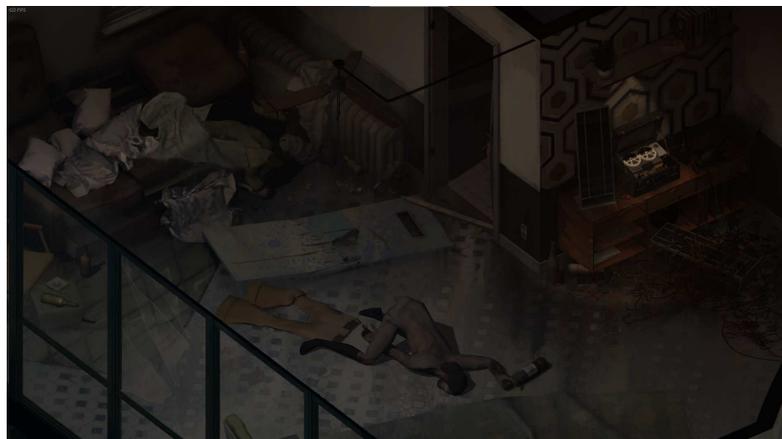
diálogos. Um NPC chamado Cérebro Reptiliano Ancestral, que é uma parte do seu corpo que controla as funções mais básicas possíveis para sobrevivência, começa a tentar convencer o jogador de que não existir é uma das melhores coisas possíveis. Após o diálogo, lentamente, seu corpo vai acordando e o jogador vê o personagem protagonista pela primeira vez, apenas de roupa íntima, jogado em um quarto imundo (Figura 4). Ele acorda e não sabe onde está, onde foram parar suas roupas e o que ele deve fazer. Ele não sabe o próprio nome, ele não se lembra do próprio rosto. A única certeza do personagem principal é que ele está com uma dor de cabeça insuportável. Então, o jogador é incentivado a explorar o ambiente em busca de informações e começa a fazer as primeiras interações em forma de diálogos com as habilidades que ele teve contato no momento da construção do personagem. Com esse início, *Disco Elysium* consegue criar uma forte empatia entre jogador e personagem e, por esta razão, interessa-nos compreender como esta cena é construída.

Figura 3 - Primeira interação.



Fonte : Impressão de tela do jogo *Disco Elysium* (2020).

Figura 4 - Personagem acordando



Fonte : Impressão de tela do jogo *Disco Elysium* (2020).

Parte do impacto desse começo vem do enredo. Um mistério intrigante paira sobre de quem é essa voz densa chamada de Cérebro Reptiliano Ancestral e por que ela está tentando motivar o protagonista a desistir de viver. Um evento relevante, imediatamente após, é o mistério de porquê você acordou daquela maneira, naquele lugar, sem saber absolutamente nada. Mas, talvez, o aspecto central seja que o PC está exatamente na mesma situação de conhecimento que o jogador: ambos não sabem nada e terão que explorar o jogo em busca de informações.

Parte deste impacto pode ser melhor compreendido por meio de conceitos sobre personagens em jogos digitais. Lankoski e Björk (2008 citados por STRECK, 2014), acreditam que conceitos como reconhecimento, alinhamento e aliança, que tomam de Smith (1995), são capazes de compreender aspectos da intensidade e envolvimento do jogador com a *gameplay*. Em suma, o reconhecimento se baseia na construção das características físicas e sociais do personagem; o alinhamento, em como o jogador obtém o controle e acesso às informações da obra; e a aliança, na relação de como o jogador reflete sobre o personagem, ou seja, sua empatia.

Como a condição de ausência de conhecimento do PC do *Disco Elysium* sobre o seu passado está exatamente na mesma condição de conhecimento que o jogador tem sobre o avatar, a cena parece mobilizar recursos do design de jogos para a constituição de uma relação de fidelidade entre jogador e personagem. Conforme propõe Melissa Streck (2014), um modo de construir tal relação é não criar uma história ou revelar o mínimo possível sobre o personagem, com o propósito de que o jogador se sinta criador da personalidade do protagonista durante o jogo.

Então, o início do jogo explora a sensação do jogador de tentar entender, de todas as formas possíveis, o que está acontecendo – algo que também ocorre com o detetive. Diversos diálogos que o jogador irá travar nos primeiros minutos com os NPCs correspondentes às Habilidades irão expor para o personagem o debate interno sobre o que teria ocorrido. Uma dúvida que também compõe a primeira impressão do jogador. O vínculo de empatia entre o jogador e o personagem é fortemente estabelecido e carregado exatamente por causa dessa dinâmica. O jogador passa a olhar para o personagem como seu igual.

Após essa cena, o personagem encontra suas roupas no quarto, deixa o ambiente, desce as escadas e é confrontado com diversas informações sobre o seu passado. Ele, então, é introduzido às mecânicas iniciais de testes, descobre que é um detetive, e que está ali para fazer um trabalho. Então, o jogo se abre para diversas possíveis interações em que o jogador

tenta descobrir e solucionar um caso de homicídio enquanto tenta salvar a sua carreira, pois ele acaba descobrindo a causa da sua amnésia: ele quase morreu de tanto beber, perdeu sua arma e o seu distintivo.

Disco Elysium tem um ritmo lento na condução da narrativa neste início. Diversos diálogos têm a motivação de confundir cada vez mais o protagonista e tentar humilhá-lo, levantando sempre a questão de se você é, de fato, um bom profissional ou apenas um alcoólatra incapaz de fazer o seu trabalho. Após passar o dia inteiro investigando, o jogo propositalmente entrega poucas informações para o jogador e faz o detetive passar por diversas situações embaraçosas. A investigação encontra apenas decepção e becos sem saída. O jogo tenta o tempo todo quebrar a expectativa do jogador de encarnar um grande herói nessa narrativa. A lentidão do primeiro dia, contudo, culmina em uma cena impactante no final da jornada, quando o investigador vai dormir. Ele sonha com o próprio corpo enforcado, e o Cérebro Reptiliano Ancestral lhe reforça, em um diálogo, que nenhum progresso substancial foi feito e que, provavelmente, a sua carreira acabará. Isto leva à questão de se vale a pena existir, pergunta que sintetiza o tema principal da narrativa: vale a pena continuar vivendo, se viver é sofrer?

A importância do primeiro dia para a construção do personagem principal é nítida. O jogo utiliza das suas mecânicas de testes, da distribuição das Habilidades e da narrativa para construir, junto ao jogador, uma imagem de derrota e sofrimento para o personagem. A agência foi limitada de forma a construir a impotência do personagem para que o jogador não consiga progredir de forma satisfatória nesse primeiro dia da diegese. Trata-se de configuração aparentemente contraditória, se consideramos a definição de agência, para Janet H. Murray (2003), como algo prazeroso na relação com o jogo. O que faz questionar sobre os motivos do comprometimento do jogador em manter essa relação, pois, como o jogador “vive” diversas dessas interações durante todo o dia ao lado do protagonista, ele também estará vivenciando suas constantes humilhações. E mesmo assim, a imersão ainda pode ser muito forte. Os mistérios sobre o que o detetive fez no passado e como será resolvido o assassinato são pontos que permanecem abertos e que, assim, motivam o jogador a continuar, apesar da experiência de humilhação constante. Essa construção conjunta das escolhas do jogador e do passado que foi esquecido pelo personagem formam uma simbiose que mistura um pouco do jogador ao personagem.

5. Considerações finais

Conforme se apresentou, a estrutura da relação entre jogador e personagem foi estabelecida através da dinâmica de diferentes aspectos narrativos e lúdicos de *Disco Elysium*. Após a introdução, a segunda seção abordou a capacidade do jogador de se sentir participante de um mundo ficcional por meio da agência, um termo que Janet H. Murray (2003) trabalha de forma central em sua discussão sobre a interatividade nos jogos digitais. Especulou-se que o jogador obtém um maior grau de imersão por sua vontade ser realizada no mundo do jogo, por meio de suas mecânicas. Entretanto, também foi observado que a agência nunca é total, e que o jogo desenvolve o problema da liberdade para incluir diversos elementos narrativos, de maneira que proporciona uma experiência estética de imersão para além da agência. Assim, a agência ajudou a entender o que vem a ser boa parte do desenvolvimento de *Disco Elysium* e da relação do jogador e personagem.

A terceira seção discutiu aspectos da construção da personalidade do protagonista por meio das mecânicas de habilidades e da relação com os NPCs. Destacou-se que a distribuição dos pontos entre as categorias de habilidades disponíveis permite ao jogador escolher como ele deseja que seu personagem se pareça. Tais aspectos influenciam como o protagonista irá se desenvolver na narrativa e interagir com os demais personagens. Em paralelo, as habilidades também são NPCs que dialogam diretamente com o protagonista. Então, foi levado em conta que os personagens secundários são componentes importantes da própria narrativa, capazes de modificar o curso da trama pela forma como distribuem as informações ou como formam conflitos que agregam à experiência. Então, os papéis de Interdependência, Dinâmica de Poder, Obrigações e Dedicção, categorizados pela Isbister (2006), foram termos analisados como meio de compreender a relação dos NPCs com o personagem. Por fim, os personagens secundários ajudam a descobrir quem o personagem poderia ser, ou quem ele poderá se tornar em decorrência das interações do jogador.

A quarta seção discutiu como o início da trama pode instigar o interesse do jogador a agir através do personagem, pelo modo como enredo foi construído, na exploração de mistérios, e de como a agência foi limitada para que a impotência do personagem seja reforçada para a narrativa. Entretanto, para o entendimento mais profundo de como foi instigado esse interesse, os conceitos de reconhecimento, alinhamento e aliança de Lankoski e Björk (2008 citados por STRECK, 2014), serviram para constatar que a intensidade e envolvimento do jogador com a *gameplay* do *Disco Elysium* corresponde do personagem estar na mesma condição de conhecimento que o jogador. De modo que o jogador se sinta criador

da personalidade do protagonista durante o jogo. Por fim, a agência limitada junto ao enredo e o PC sem memórias no primeiro dia da diegese, forma o que instiga o jogador a se manter interessado no personagem.

Em consideração ao que foi apresentado à volta da relação entre jogador e personagem em *Disco Elysium*, deve-se destacar que a relação se desenvolve por diferentes modos, mas boa parte depende do interesse do jogador em se dispor a jogar através de um personagem. Pode-se cogitar que o interesse surge da vontade de experienciar o enredo ou de se realizar no jogo de qualquer modo. Mas, independente dos motivos, o que a pesquisa ajudou a concluir foi que o interesse é a primeira parte para construir a relação. A segunda parte surge na agência do jogador diante das mecânicas que criam as condições de exploração da obra, fazendo-o sentir importante (ou, em partes, insignificante) através das respostas às suas ações e escolhas. Assim, as mecânicas contribuem para formar uma identidade do PC, que não é necessariamente igual à do jogador, mas uma que ele deseja e possa expressar conforme as condições postas. A terceira é como o jogador assume o personagem e através de suas interações com os NPCs. Porque através da exploração da narrativa e das interações com os personagens secundários, a relação do personagem e o jogador se desenvolve. Assim, a dinâmica dessas partes identificadas formam a dinâmica da relação entre jogador e personagem em *Disco Elysium*.

6. Referências

CANDIDO, Antonio ; ROSENFELD, Anatol ; ALMEIDA, Decio ; SALLES, Paulo E. A. **Personagem de Ficção**. 2ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2009. 96p.

DISCO Elysium. Final Cut ed. Designer de jogo: Robert Kurvitz. Londres: ZA/UM, 2020. 1 jogo eletrônico.

FRAGOSO, Suely ; AMARO, Mariana. **Introdução aos Estudos de Jogos**. Salvador: Editora EDUFBA, 2018. 70p. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/handle/ri/27659>>. Acesso em: 12 de Julho de 2022

ISBISTER, Katharine. **Better game characters by design: a psychological approach**. São Francisco: Elsevier, 2006. 366p.

MONTFORD, Nick. Fretting the Player Character. **Electronic book review**, 2008. Disponível em: <<https://electronicbookreview.com/essay/fretting-the-player-character/>>. Acesso em: 10 de Julho de 2022.

MURRAY, Janet. **Hamlet on the Holodeck: the future of narrative incyberspace**. São Paulo: Editora UNESP. 2003. 282 p.

SALEN, K ; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. 1ª ed. São Paulo: Ed. Blücher, 2012. 162p.

PEREIRA, Paulo S. The ghost in the machine: ludologia, narratologia e reinvenção da personagem na ficção interativa. **Revista de estudos literários**, v. 10, 2020. Disponível em: <https://impactum-journals.uc.pt/rel/article/view/2183-847X_10_32>. Acesso em: 10 de Julho de 2022.

STRECK, Melissa . **Análise da influência dos personagens sobre a experiência de games narrativos: um estudo de caso de vínculos emocionais com o jogo portal**. Dissertação (Mestrado). Escola de Engenharia. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/115301>>. Acesso em: 10 de Julho de 2022.