

Denise Pereira
Maristela Carneiro
(Organizadoras)

Investigação Científica nas Ciências Sociais Aplicadas 4



Denise Pereira
Maristela Carneiro
(Organizadoras)

Investigação Científica nas Ciências Sociais Aplicadas 4



2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Chefe: Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Geraldo Alves
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof^a Dr^a Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof^a Dr^a Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Sandra Regina Gardacho Pietrobom – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Prof^a Dr^a Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Prof^a Dr^a Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof^a Dr^a Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof^a Dr^a Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof^a Dr^a Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
162	<p>Investigação científica nas ciências sociais aplicadas 4 [recurso eletrônico] / Organizadoras Denise Pereira, Maristela Carneiro. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. – (Investigação Científica nas Ciências Sociais Aplicadas; v. 4)</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistemas: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-65-81740-35-1 DOI 10.22533/at.ed.991192312</p> <p>1. Ciências sociais. 2. Investigação científica. 3. Pesquisa social. I. Pereira, Denise. II. Carneiro, Maristela. III. Série.</p> <p style="text-align: right;">CDD 300.72</p>
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Os pensadores que realizaram as primeiras investidas efetivas no campo dos estudos sociológicos em fins do século retrasado, nomes como Marx e Durkheim, ocuparam-se de pintar com uma paleta científica paisagens até então dominadas pelas cores planas e pouco variadas do senso comum, do pensamento religioso e de uma ampla cadeia de preconceitos. Para estes pensadores, o desafio era desenvolver regras gerais e algo semelhante a uma física para uma matéria prima aparentemente tão amorfa e envolta em tabus quanto o complexo emaranhado de relações estabelecidas no seio das aglomerações humanas.

A afirmação de que, em relação a outros campos de conhecimento, as Ciências Sociais são jovens, já se converteu em uma máxima confortável, demasiado utilizada. Por um lado, é certo que o interesse por observar os fenômenos sociais à luz do método científico se articulou concretamente entre os séculos XIX e XX, mas estes fenômenos já haviam sido estudados, ainda que em menor escala, mediados por outros filtros.

Talvez em razão disso, as Ciências Sociais se debatam, na economia simbólica do cotidiano, com lutas ainda mais ferozes que outros saberes mais estabelecidos. Há quem questione a forma do planeta, o nível de participação humana no aquecimento global ou a efetividade das vacinas, especialmente nos dias em que vivemos, quando a negação da validade do conhecimento de ordem científica cresce a olhos vistos. Entretanto, a rejeição em relação aos conhecimentos que a Física, a Geografia e a Biologia têm a oferecer ainda é pequena em comparação àqueles que emanam das Ciências Sociais e de sua área irmã, as Humanidades.

São realmente muitos os tabus envoltos na vida em sociedade, dado o volume de tópicos fundamentais à vida em sociedade que são considerados por vezes imperscrutáveis. A religião. O gênero. As dinâmicas de classes. As relações econômicas como um todo. O significado de determinados papéis sociais enquanto lugares de prestígio ou de repulsa. Tudo isso concerne às Ciências Sociais. Tudo isso é problemático, subjetivo e indiscutível para quem vê a realidade através das lentes de preconceitos que sequer compreende como surgiram e funcionam. Cabe, deste modo, aos estudos aqui apresentados, a tarefa de cometer esse delito social, discutindo o indiscutível.

Boa leitura!

Denise Pereira
Maristela Carneiro

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
EDUCAÇÃO AMBIENTAL E O TRABALHO INTERDISCIPLINAR NAS ESCOLAS DE EDUCAÇÃO BÁSICA: UM DESAFIO A SER SUPERADO	
Erotilde Mendes Ribeiro	
DOI 10.22533/at.ed.9911923121	
CAPÍTULO 2	15
CURRÍCULO INTERCULTURAL, INSERÇÃO SOCIAL E PRÁTICAS DE INCLUSÃO: PERCEPÇÃO DO DOCENTE INDÍGENA SOBRE O ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO (AEE)	
Catarina Janira Padilha Leila Soares de Souza Perussolo	
DOI 10.22533/at.ed.9911923122	
CAPÍTULO 3	28
A NECESSIDADE DO ESTUDO DO EMPREENDEDORISMO NO ENSINO MÉDIO	
Jordana Franke Guerreiro Diogo Daniel Marques Drum Malu Napp dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.9911923123	
CAPÍTULO 4	41
CONTRIBUIÇÕES DO USO DA METODOLOGIA ATIVA DE ENSINO-APRENDIZAGEM <i>CHALLENGE BASED LEARNING</i> NO CURSO TÉCNICO EM MANUTENÇÃO AUTOMOTIVA	
Bruno Silva Costa Queila Pahim da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.9911923124	
CAPÍTULO 5	54
EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA VIA RÁDIO E REDES SOCIAIS COMO FOMENTADORA DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA	
Jéssica Alves da Motta Danielle Rosa Nascimento Ana Júlia Teixeira Senna Sarmento Barata	
DOI 10.22533/at.ed.9911923125	
CAPÍTULO 6	62
O USO DA PESQUISA-AÇÃO NA AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO DAS EMPRESAS INCUBADAS EM UMA INCUBADORA DE BASE TECNOLÓGICA DO SUL DO BRASIL	
Émerson Oliveira Rizzatti Roseclair Lacerda Barroso Sebastião Ailton da Rosa Cerqueira-Adão	
DOI 10.22533/at.ed.9911923126	

CAPÍTULO 7	83
SISTEMA TUTOR INTELIGENTE PARA AUXILIAR CRIANÇAS EM PROBLEMAS COM OPERAÇÕES ARITMÉTICAS DE ADIÇÃO	
Danilo Rodrigo Cavalcante Bandeira Diego Silveira Costa do Nascimento Anne Magaly de Paula Canuto	
DOI 10.22533/at.ed.9911923127	
CAPÍTULO 8	94
UNIVERSIDADES CORPORATIVAS: UMA REFLEXÃO SOB A ÓTICA DA TEORIA DA APRENDIZAGEM ORGANIZACIONAL	
Gislaine Dias Ana Cláudia de Oliveira Ré	
DOI 10.22533/at.ed.9911923128	
CAPÍTULO 9	105
ESTUDO ESTÉTICO SOBRE O CÔMICO E A IDEIA DO VAZIO	
Claryssa Suemi Oyama	
DOI 10.22533/at.ed.9911923129	
CAPÍTULO 10	117
BASE DE DADOS ELABORADA NUMA PLATAFORMA S.I.G. E DIRECIONADA PARA APLICAÇÕES EM “SMART CAMPUS”	
Fernando Rodrigues Lima Marcos Vinícius Silva Maia Santos Maria Lívia Real de Almeida Raphael Corrêa de Souza Coelho	
DOI 10.22533/at.ed.99119231210	
CAPÍTULO 11	133
CONTRIBUIÇÕES DO BISPO JOSÉ JOAQUIM DA CUNHA DE AZEREDO COUTINHO (1743-1821) AO PENSAMENTO ECONÔMICO NO BRASIL	
Rosalina Lima Izepão	
DOI 10.22533/at.ed.99119231211	
CAPÍTULO 12	146
CENTRO HISTÓRICO DE ARACAJU: LUGAR DE PERTENCIMENTO DO POVO ARACAJUANO	
Itala Margareth Ranyol Aben-Athar Aline Andrade Santos Lício Valério Lima Vieira	
DOI 10.22533/at.ed.99119231212	
CAPÍTULO 13	158
ESPAÇO TURÍSTICO DO CENTRO HISTÓRICO DE PENEDO-AL: BERÇO DA CULTURA ALAGOANA	
Aline Andrade Santos Itala Margareth Ranyol Aben-Athar Lício Valério Lima Vieira	
DOI 10.22533/at.ed.99119231213	

CAPÍTULO 14	171
MODELO DE FLUXOS MÚLTIPLOS: ATORES E FATORES INFLUENTES DA POLÍTICA PÚBLICA DE TURISMO DA BELÉM AMAZÔNICA	
Vânia Lúcia Quadros Nascimento	
Felipe da Silva Gonçalves	
Helena Doris de Almeida Barbosa	
Diana Priscila Sá Alberto	
DOI 10.22533/at.ed.99119231214	
CAPÍTULO 15	184
O LAZER E O TURISMO DE SAÚDE: A EXPERIÊNCIA NA CASA RONALD MCDONALD – BELÉM/PA	
Helena Doris de Almeida Barbosa	
Vinícius Silva Caldas	
Maria do Socorro Maciel Castro	
Daiany Clay Flexa Santos	
DOI 10.22533/at.ed.99119231215	
CAPÍTULO 16	196
PLANEJAMENTO MUNICIPAL E TURISMO: A EXPERIÊNCIA DO MUNICÍPIO DE BARCARENA (PA)	
Evelyn Cristina Castro Barros	
Vânia Lúcia Quadros Nascimento	
DOI 10.22533/at.ed.99119231216	
CAPÍTULO 17	209
CULTURA E VIDA: O SUICÍDIO INDÍGENA EM MUNICÍPIOS DE FRONTEIRA DO ESTADO DO AMAZONAS	
Izaura Rodrigues Nascimento	
José Vicente de Souza Aguiar	
DOI 10.22533/at.ed.99119231217	
CAPÍTULO 18	222
EMPREENDEDORISMO, INDÚSTRIA CRIATIVA E ECONOMIA CRIATIVA: UMA EVOLUÇÃO CONCEITUAL	
Audemir Leuzinger de Queiroz	
Celia Lima Paradela	
DOI 10.22533/at.ed.99119231218	
CAPÍTULO 19	237
ANÁLISE DOS FATORES CRÍTICOS DE SUCESSO EM INCUBADORAS INSTALADAS NO RIO GRANDE DO SUL	
Émerson Oliveira Rizzatti	
Vitor Rodrigues Almada	
Émerson Oliveira Rizzatti	
Thiago Eliandro de Oliveira Gomes	
Daniel Gomes Mesquita	
Debora Nayar Hoff	
DOI 10.22533/at.ed.99119231219	

CAPÍTULO 20	247
REVISÃO SISTEMÁTICA SOBRE AS COMPETÊNCIAS COMPORTAMENTAIS DO EMPREENDEDOR	
Thiago Eliandro de Oliveira Gomes	
Émerson Oliveira Rizzatti	
Vitor Rodrigues Almada	
Darlen de Oliveira Almirão	
DOI 10.22533/at.ed.99119231220	
CAPÍTULO 21	259
PARQUES TECNOLÓGICOS: AMBIENTES DE INOVAÇÃO	
Carlos Henrique Lucena	
DOI 10.22533/at.ed.99119231221	
CAPÍTULO 22	271
TRANSPORTE ALTERNATIVO NO RIO DE JANEIRO: UMA ESTRATÉGIA DE CONTORNAMENTO TERRITORIAL	
Leonardo Oliveira Muniz da Silva	
Giovani Manso Ávila	
DOI 10.22533/at.ed.99119231222	
CAPÍTULO 23	284
VIABILIDAD SOCIAL Y ECONÓMICA DE LA REACTIVACIÓN DEL SERVICIO FERROVIARIO ROSARIO-CAÑADA DE GÓMEZ (ARG)	
Leonel Raúl Swistoniuk	
DOI 10.22533/at.ed.99119231223	
CAPÍTULO 24	296
A OPERAÇÃO LAVA JATO E OS ESCÂNDALOS MUDIÁTICOS LAVA JATO AND MEDIA SCANDALS	
Rafael D'Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.99119231224	
CAPÍTULO 25	314
IMPACTO DAS MÍDIAS SOCIAIS NO FORTALECIMENTO DO CRIME ORGANIZADO	
Maxwell Marques Mesquita	
Guilherme José Sette Júnior	
Lilian Barbosa Vieira	
DOI 10.22533/at.ed.99119231225	
CAPÍTULO 26	325
O LO-FI E A PRODUÇÃO DE SIGNOS EM UMA SOCIEDADE EM REDE	
Lucas Peluffo dos Santos Portilho	
César André Luiz Beras	
DOI 10.22533/at.ed.99119231226	

CAPÍTULO 27	333
O SACRIFÍCIO E A PERDA COMO FATORES RELEVANTES NA CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA NOS JOGOS DIGITAIS: UM OUTRO OLHAR À JORNADA DO HERÓI	
Júlio César da Silva Ferreira	
DOI 10.22533/at.ed.99119231227	
CAPÍTULO 28	346
MEDIAÇÃO E APROPRIAÇÃO DO TEXTO LITERÁRIO: PARA UMA COMPREENSÃO ALÉM DOS ELEMENTOS EXPLÍCITOS DO TEXTO	
Ellen Valotta Elias Borges	
Mariana Rodrigues Gomes de Mello	
Lucilene Cordeiro da Silva Messias	
DOI 10.22533/at.ed.99119231228	
SOBRE AS ORGANIZADORAS	360
ÍNDICE REMISSIVO	361

O SACRIFÍCIO E A PERDA COMO FATORES RELEVANTES NA CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA NOS JOGOS DIGITAIS: UM OUTRO OLHAR À JORNADA DO HERÓI

Data de aceite: 19/11/2019

Júlio César da Silva Ferreira

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
São Paulo

RESUMO: Sacrifício e perda são elementos constitutivos da jornada do herói. Nas análises conduzidas, os tópicos se mostraram fatores relevantes nas narrativas dos jogos de formas distintas: a perda de um objeto de valor pode transformar um sujeito comum em herói assim como em vilão, ou mudar um herói para vilão; por outro lado, o sacrifício é um ato de um herói com caráter estabelecido de antemão, de modo que o tópico não altera ou forma o caráter da personagem, e sim é resultado deste. Já em relação à agência do jogador, é notável a sua liberdade em navegar pelo mundo fictício, entretanto sem poder alterar a narrativa, já que histórias com muitos rumos correm o risco de passar totalmente despercebidas pelos jogadores e causar um gasto desnecessário na produção do jogo. Assim, os jogos buscam ceder espaço ao jogador no que concerne à mecânica, uma vez que é neste ponto que reside a experiência do jogar como mídia diferente das demais; além disso, os tópicos estudados não afetam a decisão do jogador por não serem precisamente parte do design do jogo.

PALAVRAS-CHAVE: sacrifício, perda, jogos digitais, semiótica, narrativa.

SACRIFICE AND LOSS AS IMPORTANT ELEMENTS IN THE CONSTRUCTION OF NARRATIVES IN GAMES: ANOTHER GLANCE AT THE HERO'S JOURNEY

ABSTRACT: Sacrifice and loss are constitutive elements of the hero's journey. In our analysis, the topics were relevant factors in game narratives in different ways: the loss of an object of value can transform an ordinary person into a hero as well as a villain, or change a hero to a villain; on the other hand, the sacrifice is an act of a hero with predetermined established character, so this topic does not change or form a person's nature, the sacrifice is a result of the nature. Regarding the player's agency, it is important to notice its freedom to navigate the fictional world, without however being able to change the narrative, since stories with too many branches could be missed by players and cause unnecessary expenses in the game production. So, games provide freedom in gameplay rather than story since that is what makes gaming experience unique and different from other media. Besides, the topics studied here do not affect player's decision because they are not part of the design of the games.

KEYWORDS: sacrifice, loss, games, semiotics,

narrative.

1 | INTRODUÇÃO

O sacrifício e a perda, como elementos constitutivos da jornada do herói, são recorrentes nas mais diversas histórias do mundo. Entretanto, pouco há, na obra *O herói de mil faces* (1995), que introduz a jornada do herói, sobre o sacrifício ou a perda, ainda que esses fatores estejam presentes em outras obras do autor Joseph Campbell. Em seu sucessor, Christopher Vogler (2015), também pouco se fala sobre o sacrifício.

Não se pode negar que o sacrifício faz parte da figura do herói. Prometeu roubou o fogo dos deuses para dar aos homens, e como penitência, teve seu fígado massacrado por uma águia por toda a eternidade; Jesus Cristo foi crucificado pelos homens; trazendo histórias mais modernas, Harry Potter sabia que deveria morrer para vencer Voldemort e assim caminhou em direção à sua perdição; Kratos crava a espada olímpiana em seu peito para entregar todo seu poder à humanidade. As histórias tornam-se mais complexas ao longo dos tempos, mas não foge à estrutura básica da jornada.

A escolha do sacrifício enquanto recurso narrativo para construir ou definir o caráter do herói é extensivamente utilizado em inúmeras histórias, uma vez que o ato do sacrifício, como um ato de altruísmo e renúncia em favor de algo que está acima dos valores impostos, isto é, um ato de total entrega e de rendição a outro diferente do herói, independente da forma que esse outro é simbolizado, é o que muitas vezes diferencia o herói das demais pessoas. Entretanto, esse ato pode vir de forma involuntária, sendo assim uma perda que é necessária para que o cidadão comum se torne o herói da narrativa, como é o caso no filme *Homem-Aranha* (2002), em que o personagem Peter Parker perde seu tio por conta de uma atitude irrefletida sua, e apenas então deixa sua vontade individual de lado para o bem maior (no caso, proteger sua cidade). Assim, considerando que o sacrifício e a perda são elementos pertinentes na construção da narrativa e do herói, centra-se tais aspectos no estudo das narrativas dos jogos digitais.

O que se busca aqui é entender como esses tópicos moldam o caráter do herói e inclusive criam linhas tênues entre o bem e o mal, como afetam o protagonista e outros personagens, bem como as distinções entre o sacrifício e a perda, como elementos significativos na construção da narrativa.

2 | METODOLOGIA

Primeiramente, como base teórica, utiliza-se a perspectiva da semiótica de linha

francesa, sobretudo o quadrado semiótico, para auxiliar na definição dos termos **sacrifício e perda** para que o uso seja apropriado ao caso analisado bem como a função exercida por cada no desenrolar das histórias escolhidas.

Os trabalhos de Vogler e Campbell sobre a jornada do herói são essenciais justamente porque se intenta jogar luz nas questões do sacrifício e da perda como elementos essenciais na jornada do herói.

Por fim, encarar o game como uma mídia diferenciada das demais quando falamos de narrativa traz em si uma complicação de design de game. Para dar conta desse aspecto, toma-se trabalhos específicos sobre desenvolvimento de jogos e narrativas voltadas para games.

Com bases teóricas e metodológicas bem fundadas, parte-se para a análise propriamente dita dos jogos elencados a seguir:

1. *Metal Gear Solid V – The Phantom Pain* (2015);
2. *Metal Gear Solid 3 – Snake Eater* (2004);
3. *Warcraft III* (2002);
4. *God of War 3* (2010);
5. *Red Dead Redemption* (2010);
6. *Final Fantasy X* (2001);
7. *Chrono Trigger* (1995);
8. *Super Metroid* (1994).

Esses jogos foram escolhidos por apresentar o sacrifício e a perda de modo a influenciar toda a narrativa e a construção do herói. Cada uma das histórias, à sua própria maneira, é composta por jornadas em que o sacrifício do herói ou a perda de um objeto de valor interfere no caráter do herói ou é influenciado por este.

3 | DEFININDO SACRIFÍCIO E PERDA

Quais são as principais diferenças entre o sacrifício e a perda? Pesquisando em dicionários dos mais variados, é possível encontrar diversas definições para ambos os termos, e talvez a definição mais precisa considerando o objetivo desta pesquisa seja esta: “Abandono forçado ou voluntário daquilo que nos é precioso; renúncia” (de acordo com dicionário Priberam); enquanto a melhor definição de perda seria esta: “Carência, privação do que se possuía” (de acordo com dicionário do Aurélio).

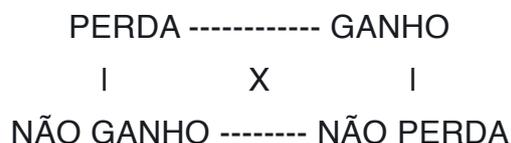
Portanto, com essas definições, determinar uma ação ou um evento como sacrifício ou perda torna-se mais preciso, especialmente no que concerne à principal distinção encontrada: escolha. A perda se caracteriza por um evento ou uma ação que o personagem (que sofre a perda) não tem controle, ou seja, ele não pode evitar no momento em que ela ocorre. Por outro lado, o sacrifício é uma escolha do

personagem, ainda que forçada, como diz o dicionário, mas não deixa de ser uma escolha que é colocada em determinado momento e o seu ato se torna consequência dessa escolha.

Essas definições auxiliam no quadrado semiótico de ambas as palavras. Para tanto, é necessário compreender o que é o quadrado semiótico, e para isso, temos o livro *Dicionário de Semiótica*:

Compreende-se por **quadrado semiótico** a representação visual da articulação lógica de uma categoria semântica qualquer. A estrutura elementar da significação, quando definida – num primeiro momento – como uma relação entre ao menos dois termos, repousa apenas sobre uma distinção de oposição que caracteriza o eixo paradigmático da linguagem: ela é, portanto, suficiente para construir um paradigma composto de *n* termos, mas não permite por isso mesmo distinguir, no interior desse paradigma, categorias semânticas baseadas na isotopia (o “parentesco”) dos traços distintivos que nele podem ser reconhecidos. Faz-se necessária uma tipologia das relações, por meio da qual se possam distinguir os traços intrínsecos, constitutivos da categoria, dos traços que lhe são alheios. (GREIMAS; COURTÈS, 2013, p. 400, grifos do autor).

Portanto, entendendo o quadrado semiótico como articulação lógica de uma categoria semântica, como relação entre dois opostos, deve-se então encontrar o oposto de cada um dos dois termos. O oposto de “perda” é “ganho”, e assim se estabelece a primeira relação de oposição:



Já em relação ao sacrifício, a busca pelo seu termo contraditório se mostra um tanto complicada. Em dicionários de antônimos, encontra-se termos como “egoísmo”, “individualismo”, “apego”, “benefício”, “prazer”, “deleite” e “agrado”, todos que de certa forma são opostos ao sacrifício, porém não explicitam precisamente o seu oposto, e, sobre isso, o *Dicionário de Semiótica* é muito claro: “definida [a oposição] pela impossibilidade que têm os dois termos de se apresentarem juntos, será denominada relação de **contradição**” (GREIMAS; COURTÈS, 2013, p. 401, grifo do autor). “Egoísmo” e “individualismo” não seriam contraditórios ao sacrifício já que o ato em si não qualifica uma atitude altruísta, já que abrir mão de um objeto de valor para conseguir algo maior, ao próprio ser, pode ser uma atitude egoísta ou individualista, uma vez que o sujeito está pensando em seu próprio bem, e sacrifica algo precioso a si para algo ainda mais precioso, e isso envolve escolha. “Prazer”, “deleite” e “agrado” remetem à felicidade, a atitudes que não trazem tristeza e não são, por definição, dificuldades, enquanto o sacrifício remete a escolhas complicadas que podem levar à tristeza em um primeiro momento; porém, nenhum dos antônimos

citados traz a ideia oposta de escolha, sequer se referem a um campo semântico próximo ao termo sacrifício.

Logicamente falando, todo sacrifício envolve perda, uma vez que o sujeito deve abrir mão de algo em busca de um objeto de valor. Pode-se citar a franquia de filmes Jogos Mortais como exemplo, em que os sujeitos raptados são sempre colocados à prova, devendo sacrificar algo para que possam viver, e cabe sempre ao sujeito a sua liberdade de escolha (ainda que brutalmente forçada). Entretanto, nem toda perda envolve escolha, e, por consequência, não envolve sacrifício. Cita-se como exemplo o filme Homem-Aranha (2002), na cena em que o protagonista Peter Parker perde seu tio por uma atitude egoísta sua. A cena em particular é intrigante e estimulou a busca pela definição precisa dos termos, uma vez que o protagonista é confrontado com uma escolha, porém não tem consciência das suas consequências. Seria então um sacrifício do personagem?

A resposta é não. No momento em que o personagem é confrontado com a escolha de parar ou não, de impedir o ladrão de fugir ou de deixá-lo ir, Peter Parker não sabia o que traria como consequência. Ao descobrir o desfecho, ele deixa de ser o lutador de luta-livre que utilizou seus poderes para seu próprio benefício e se torna o Homem-Aranha, um herói da cidade de Nova York que é uma força vigilante trabalhando para prender e impedir bandidos de causar o mal aos seus conterrâneos. Não se trata de um sacrifício, e sim uma perda significativa, que altera a sua jornada e transforma um sujeito em herói.

Tomando o percurso gerativo de sentido, especificamente o nível fundamental, entende-se a perda como a disjunção do sujeito com um objeto de valor, que, nas narrativas mais tradicionais, força o sujeito a ir em busca da conjunção e, na maior parte das vezes, restabelecer o status quo. Essa aventura para retornar o status quo é a história, a jornada do sujeito.

Por outro lado, o sacrifício vai além: o sujeito escolhe (por dever moral, cívico, pessoal ou outros) entrar em disjunção com um objeto de valor no intuito de entrar em conjunção com outro objeto mais “valioso”, se assim pode-se dizer. O sacrifício do herói consiste nesses dois fatores: disjunção para conjunção. O herói renuncia a algo precioso a ele para conseguir algo ainda mais precioso.

4 | NARRATIVA EM GAMES

Quando se trata de narrativas de livros, filmes, séries e outras mídias que limitam, na maioria das vezes, a participação do receptor à posição de espectador, a jornada do herói ocorre entre o protagonista da história e a própria jornada, sendo então o seu espectador apenas um sujeito passivo, que pode torcer por um caminho

ou outro, por um desfecho ou outro, porém não pode interagir a ponto de alterar o curso da narrativa. Em jogos digitais, a situação é outra.

Todo jogo é, por definição, interativo. Diversos autores discutem sobre a questão “o que é um jogo”, e aqui se apresenta um resumo dessa discussão, presente na obra de Katie Salen e Eric Zimmerman (2004), em que os autores buscam oito definições de jogo para compará-las e criar a sua própria, essencialmente condensando todas em uma única frase: “Um jogo é um sistema em que os jogadores engajam em conflito artificial, definido por regras, que leva a um resultado quantificável.” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 11). Para fins desta pesquisa, o que interessa é a ideia de interatividade, presente na definição de diversos autores e nessa colocada aqui: jogadores engajam em um conflito artificial definido por regras. Um ambiente interativo não é um jogo; para que seja um jogo, é necessário um conjunto de regras.

A fim de não estender a discussão para além dos limites deste trabalho, cita-se um artigo publicado no site IGN Brasil de Flávia Gasi (2015), em que ela aborda a polêmica afirmação do game designer David Cage de que seu produto *Heavy Rain* não era um jogo, e sim um “filme interativo”. Contrariando sua afirmação, Gasi (2015, n.p.) defende que “Um videogame é um sistema de regras, com objetivo e interatividade. A máquina deve responder ao jogador, por meio de controles (seja um controle de PS4, ou o seu corpo, no Kinect). Se não há interação, não há game.”. Portanto, até mesmo jogos que não se utilizam de mecânicas de combate, ou que não possuem um dinamismo de interação, são considerados jogos na medida em que obedecem a essa estrutura básica: sistema de regras, interativo, com objetivos, com resultados.

Isso indica que jogos narrativos, ou seja, aqueles em que a história é um elemento importante e constitutivo do jogo, possuem dois ângulos a serem observados: os personagens do jogo em relação à história e os interatores com relação ao jogo e à história. Como dito anteriormente, os jogos digitais se distinguem de outras mídias por conta de sua interatividade, e essa possibilidade estendida ao jogador deve ser significativa. Uma ideia bastante difundida entre autores e game designers é a de que um jogo deve oferecer interatividade com escolhas significativas, em que o jogador sinta que suas escolhas e suas ações interferem no andamento e no progresso do jogo. Sendo assim, os jogos digitais mais recentes, dos anos 2000 para cá, buscam oferecer o máximo de possibilidades para que o jogador faça a sua própria jornada, tomando o(s) protagonista(s) como seu corpo em um mundo digital interativo, imerso nesse ciberespaço. Muitos jogos apresentam limitações nessas possibilidades: por exemplo, ainda que o jogador possa escolher um ou outro caminho para seguir em uma determinada narrativa, as escolhas não são infinitas e de um jeito ou de outro possuem as mesmas consequências.

Tome-se por exemplo o jogo *Chrono Trigger* (1995), um dos games contemplados

por esta pesquisa. Após um tempo de jogo, o protagonista e seu grupo são levados a um lugar chamado End of Time, representado pelo ano ∞ , onde o jogador pode viajar no tempo para diversas eras (Idade das Trevas, Pré-história, futuro pós-apocalíptico, entre outros períodos). Se quiser, existe a opção de o jogador ir direto ao confronto final para enfrentar Lavos, o grande antagonista do jogo, e se o derrotar, o jogo termina. Esse é um dos finais alternativos do jogo. Entretanto, não é o caminho “padrão” para finalizar o jogo (o jogador deve passar por uma série de desafios antes de enfrentar Lavos, e esse final pula todos esses passos), e, em uma primeira jogada, é quase impossível o jogador derrotar o vilão nesse ponto dado que não está forte o suficiente, ele deve evoluir bastante ainda. De toda forma, serve para exemplificar o conceito de ramificações da narrativa de um game.

5 | RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir do momento em que o herói abre mão do conforto de seu mundo comum para viajar a terras desconhecidas, enfrentar o céu e o mar, desbravando no mundo especial para buscar um objeto de valor para o bem maior ou para seu próprio benefício, o sujeito já está sacrificando algo. Isso é o que distingue o herói dos sujeitos comuns: quando surge um perigo iminente que coloca em risco o status quo de um determinado local, mundo ou universo, o herói renuncia ao conforto e segurança para resolver a situação e retornar ao estado de paz e tranquilidade.

A perda também faz parte de toda história. Se o sujeito está em conjunção com seu objeto de valor, não há motivo para ele fazer qualquer coisa. A disjunção é o primeiro passo da narrativa: falta algo para que o herói possa ficar tranquilo em seu mundo comum. A narrativa é, pois, a jornada do sujeito em busca da conjunção com seu objeto de valor, seja ele qual for. Em certo sentido, algo sempre se perde: a tranquilidade, a paz, seja este algo figurativizado no que for.

Cada um dos jogos apresenta protagonistas que foram drasticamente afetados por uma perda ou sacrifício e que essa mudança funcionou como motor para o desenrolar da história, seja durante o próprio game ou em jogos subsequentes (continuações).

Em *Super Metroid*, ocorre um caso claro de sacrifício, não do protagonista, mas de um ser que inclusive dá nome ao jogo que por algum motivo renunciou a sua vida em prol da protagonista.

Não foi uma escolha de Samus Aran (personagem que o jogador controla) ou do jogador; foi uma ação voluntária do metroid, embora não seja possível apontar com clareza qual a motivação. O fato dessa motivação ser uma questão em aberto também é um dos pontos mais interessantes: pode-se atribuir o sacrifício ao cuidado que Samus teve com o metroid larva, ou por Mother Brain (antagonista) ser um

inimigo em comum, onde o dito popular se faz presente: o inimigo do meu inimigo é meu amigo. Seja qual for o motivo, o sacrifício é um elemento essencial na história do jogo e que afeta o caráter da protagonista, já que em jogos anteriores da franquia, metroids eram os vilões principais. A partir de então, Samus Aran tem outra visão dessas criaturas e nem sempre elas tomam o papel de vilão da história.

Outro jogo da mesma geração que *Super Metroid* é *Chrono Trigger*, que apresenta uma história mais complexa. A narrativa possui cerca de 13 finais alternativos. Isso significa que o jogador terá acesso a um final do jogo caso ele cumpra com determinadas condições ou requisitos ao longo de sua jornada. O jogo conta, portanto, com diversas escolhas significativas que levam a um ou outro final do jogo.

Apesar dos vários finais, a narrativa é bastante linear durante a primeira parte do jogo. Patrick Holleman (2012), que elaborou diversos estudos sobre o que ele chama de design reverso, ilustra bem esse ponto. Segundo o autor, *Chrono Trigger* conta duas histórias: uma que ele chama de *The Tragedy of the Entity* (A tragédia da entidade) e outra chamada *The Comedy of the Sages* (A comédia dos sábios). Na primeira história, o jogo corre de forma linear: o jogador segue de ponto a ponto, de forma quase que pré-determinada (ir para outros locais não traz nenhuma recompensa ou progresso), em que o jogador vai para diversas eras na tentativa de entender o que está acontecendo com o mundo que vive e conhecendo aos poucos o vilão Lavos, o apocalipse do futuro; na segunda história, o jogo não é linear, o jogador tem a liberdade e incentivo a visitar diversos locais diferentes sem a necessidade de ir a um antes ou outro.

A primeira parte segue um esquema comum de narrativa: a história vai se construindo de modo a levar a um grande clímax, pois o grupo que o jogador controla viaja para diversas eras do tempo na tentativa de impedir que aconteça o “dia de Lavos”, também conhecido como apocalipse. Entretanto, durante a jornada, o jogador não percebe que suas ações não estão surtindo efeito até chegarem ao “falso clímax”, em que o grupo enfrenta Lavos e é subjugado de forma brutal, sem esperança para vitória, e nessa luta Crono – o protagonista – se sacrifica para evitar que seus amigos morram.

Holleman (2012, p. 6-7) fala sobre essa tentativa de enganar o jogador:

O grande truque da Tragédia da Entidade é que em uma linguagem ela comunica ao jogador que ele está vencendo: ele ganha as lutas, coleta itens, sobe de nível, viaja pelo tempo. Contudo, em outra linguagem, comunica a ele – sutilmente – que tudo que ele está fazendo é na realidade insignificante (para não dizer totalmente linear). (tradução nossa)

Então ocorre a derrota terrível, que encerra a tragédia da entidade.

Em seguida, o grupo sai em busca de voltar no tempo, evitar a morte de Crono

e salvar o mundo. Nesse ponto, dependendo das ações do grupo, Crono pode ou não ser salvo.

Sobre a comédia dos sábios:

O resultado dessas aventuras [durante a tragédia da entidade] era historicamente insignificante: o jogador não alterava nada de uma era a outra. No segundo jogo [comédia dos sábios], as aventuras não eram sobre destruir Lavos e sim sobre ajudar personagens menores, normalmente pessoas que eram conectados de alguma forma a um membro da sua equipe. (HOLLEMAN, 2012, p. 7, tradução nossa)

Existem outras escolhas significantes e uma das mais interessantes para este trabalho é ao encontrar o suposto vilão Magus. Em outras eras, o grupo de Crono enfrenta Magus e seus “escudeiros” Slash, Flea e Ozzy e os derrotam algumas vezes; em outro momento do tempo, já tendo mais informações sobre Magus e seu papel na história, é dada a escolha do jogador de recrutar Magus para sua equipe ou de lutar contra ele até a morte. Isso afeta o destino de um dos heróis do seu grupo, e conseqüentemente um dos finais do jogo.

No que concerne ao sacrifício que ocorre no jogo, podemos citar dois relevantes para a história e personagens: no momento em que o grupo é subjugado por Lavos e Crono decide enfrentá-lo sozinho, sacrificando-se para que seus amigos não sejam mortos; e quando Schala, irmã de Magus e uma das peças importantes no despertar de Lavos, utiliza todo seu poder para mandar os amigos de Crono e Magus para um lugar seguro no tempo, sendo em seguida destruída por Lavos.

Considerando o que Holleman (2012) propõe, o jogo constrói a narrativa de forma a criar um suspense e uma tensão crescente que parece eclodir quando os heróis descobrem a verdade sobre Lavos e o enfrentam, mas que é brutalmente frustrada pelo poder do vilão. Nesse momento, não ocorre o combate final onde o herói por um triz sai vitorioso, onde a tensão é aliviada pelo triunfo do bem sobre o mal; pelo contrário, o herói morre, o grupo percebe que sua jornada até agora não surtiu nenhum efeito em retardar ou evitar o apocalipse e esse seria então o momento em que a esperança desaparece face ao mal inevitável e aparentemente indestrutível.

Em 2001, a desenvolvedora Square Enix lançou mais um título de sua franquia de maior sucesso, o *Final Fantasy X*. Por uma boa porção do jogo, é esperado que a personagem Yuna seja o sacrifício necessário para derrotar o grande mal da história. Entretanto, perto do final, o sacrifício deixa de ser o da invocadora Yuna para ser o do protagonista Tidus e de um guardião de Yuna, que, cientes desse fato e de sua inevitabilidade, prosseguem da mesma forma. O jogo é então um fim ao ciclo de morte do mundo, em que o protagonista se sacrifica em prol desse bem maior.

Isso significa que o sacrifício não é um tópico que aparece em um determinado

ponto da jornada do herói, é algo intrínseco à narrativa. Faz parte do mundo comum, é requisito básico para o chamado da aventura, e o elixir é o fim desse ciclo de morte (e sacrifício conseqüentemente). Ele faz parte do caráter de todos que escolhem a “carreira” de invocador ou guardião.

Saindo do mundo dos *role-playing games*, outro jogo que apresenta a perda como elemento transformador é *Metal Gear Solid 3 – Snake Eater*. A perda da mentora em MGS3 altera o caráter do herói Naked Snake, ou Jack, como é chamado. Ele inicia o jogo sendo uma ferramenta política a favor do governo americano e termina abandonando o seu país após testemunhar o sacrifício da antagonista (sua mentora). Aqui, é um mesmo ato que tem duas perspectivas: olhando o lado da mentora, ela se sacrifica pelo país sabendo que era necessário para manter a ordem no mundo; pela visão de Snake, a perda transforma o herói em vilão que aparece em títulos subsequentes.

Em termos de história, a perda de MGSV é relevante para sua construção de caráter como herói e até mesmo anti-herói, bem como para sua transformação para vilão, já que por conta dessa disjunção o protagonista Big Boss torna-se cada vez mais violento, porém com ideais e princípios firmes.

Red Dead Redemption apresenta um caso de sacrifício: sabendo que ele não teria como lidar com tantos inimigos, Marston coloca sua família a salvo a custo de sua própria vida. A morte do herói é de tal força dramática que um dos motivos pelo qual esse jogo é tão aclamado por público e crítica é a sua narrativa. Outro ponto importante a se citar aqui é o que chamamos de *sidequests*, que são pequenas missões ou histórias paralelas à narrativa principal (também chamada de *main quest*). Essas pequenas missões não são necessárias para concluir o jogo: o jogador pode apenas cumprir as missões principais do jogo para chegar ao final do jogo descrito acima; porém, as *sidequests* servem para agregar à história principal como um reforço da existência daquele mundo, ou seja, aquele mundo traz em si diversas pequenas narrativas que dão força à suspensão da descrença, mostrando-nos que aquele mundo é verossímil.

Portanto, levando em consideração que o jogador pode escolher se faz ou não as missões paralelas, pode-se entender então que o jogo oferece escolhas significativas que impactam na reputação do jogador dentro desse mundo fictício, mas essas escolhas não afetam a história principal. Isso se deve a um fator explicado Skolnick (2014) e Dille & Platten (2007), em que os autores explicam que nem sempre o custo-benefício de criar múltiplos ramos da história compensa dado que o jogador pode não ver ou experienciar todos os caminhos. Assim, do ponto de vista mercadológico e financeiro, diversas fases, cenários, níveis, personagens, mecânicas, entre tantos outros elementos que compõem o jogo podem ser criados para nada, já que não seriam vistas.

Entretanto, essa é uma visão que varia de jogo para jogo, gênero para gênero. Certos tipos de jogos possibilitam ao jogador diversas escolhas significativas que alteram o rumo da história, como é o caso de *Chrono Trigger*. Títulos famosos que também utilizam essa narrativa ramificada são *Chrono Cross* (1999), *Silent Hill 2* (2001), *Life is Strange* (2015), *Heavy Rain* (2010), *Detroit: Become Human* (2018), entre outros.

6 | CONCLUSÃO

A maior parte dos jogos estudados apresentam narrativas em que o jogador tem pouca ou nenhuma escolha significativa para a história do jogo, de forma a alterar o rumo do seu enredo. Isso se dá pelo risco que se tem no desenvolvimento do game, pois de acordo com desenvolvedores e escritores veteranos, o jogador pode passar finalizar o jogo sem nunca ter visto os diversos rumos e finais e assim muito se perde (DESPAIN, 2008; SKOLNICK, 2014; DILLE & PLATTEN, 2007). Nota-se, portanto, desses jogos, que as escolhas estão muito mais ligadas às mecânicas do jogo do que à narrativa, mesmo em jogos com ênfase na história. Há jogos que fogem à regra, mas o que se mostra mais comum é a tendência de evitar múltiplos ramos para que o jogador tenha acesso a todas as partes e que o desenvolvimento de diversos cenários, personagens, mecânicas etc. não pareçam uma perda de tempo aos produtores.

Sobre o sacrifício e a perda, as histórias mostram que há uma tendência desses tópicos em momentos críticos do jogo, e de fato são importantes na construção do caráter do herói durante a sua aventura. Entretanto, nem sempre o sujeito protagonista é o herói da história por conta do sacrifício: em MGS3, a antagonista se sacrificou pelo seu país e não é considerada a heroína da história, já que foi a perda de Snake que levou ao resto da saga MGS. Outra coisa a se destacar é a motivação para o sacrifício: Kratos não abriu mão de sua vida por um ato altruísta, em *God of War 3*, ele apenas finalizou o que tinha a fazer e não quis o poder nas mãos da deusa Atena; John Marston se sacrificou por sua família; Yuna se sacrificaria pelo seu povo; Arthas, em *Warcraft III*, sacrificou seu melhor amigo por poder e se tornou o vilão em seguida; Crono se sacrificou pelos amigos. O resultado do ato não faz parte da construção do caráter; pelo contrário, é o caráter do herói que leva ao sacrifício.

Já na questão da perda, o quanto o protagonista ou as personagens relevantes da história se transformam e se adaptam à perda que sofrem afeta na construção de seu caráter. Big Boss perdeu sua mentora e mais tarde sua base militar, levando-o a mudar sua visão de mundo e ser o vilão nos jogos subsequentes; Tidus perdeu

seu mundo e passou a lutar por um novo objetivo, mesmo sabendo que não veria as mudanças que viriam após a sua vitória. O trauma da perda pode levar o sujeito a ser o vilão ou o herói, o que possibilita concluir que esse tópico é extremamente significativo na construção do caráter do sujeito tanto como herói, em um primeiro momento, como vilão, a depender do caso.

Por fim, no que concerne à jornada do herói e o lugar da perda e do sacrifício nela, vê-se que o sacrifício aparece frequentemente em momentos críticos da narrativa, sobretudo no clímax, na etapa da Recompensa ou Ressurreição do Herói, onde o protagonista está a um passo da morte e deve lançar mão de todas as táticas e forças que tem para triunfar, e isso inclui a disposição de abrir mão de um objeto de valor na tentativa de conquistar algo maior. Isso tende a concordar com a narrativa hollywoodiana (SKOLNICK, 2014), que usa esse tópico para intensificar as emoções dos seus espectadores.

A perda, por outro lado, frequentemente surge como um problema a ser resolvido, e, portanto, constitui um Chamado à Aventura, pois, como já foi dito, um sujeito em plena conjunção com seu objeto de valor não tem motivo para se movimentar ou para se aventurar, de modo que não há história para se contar.

A grande distinção é na formação de caráter: o sacrifício surge de um ser com caráter já estabelecido, consciente do que deseja e disposto a tomar a atitude. Em casos em que o sacrifício exige a vida do protagonista, seria contraintuitivo que fizesse parte da construção de caráter do herói; a perda é mais veemente na formação do herói (ou do vilão) por causar uma reflexão sobre a vida e o mundo em que o sujeito vive para reavaliar suas decisões e mudar a sua visão de mundo.

Conclui-se que com esse trabalho foi possível compreender um pouco mais o quanto os tropos estudados afetam na jornada do herói e na construção de caráter dos personagens, mostrando que o sacrifício não faz parte necessariamente na formação do herói, enquanto a perda é relevante tanto para a figura do herói quanto para o vilão. Espera-se que em próximos trabalhos seja possível analisar o quanto o jogador tem autoria nesses temas em jogos que possibilitem mudanças reais no rumo da história.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. 11. ed. São Paulo: Pensamento, 1995.

DESPAIN, W. **Professional techniques for video game writing**. Massachusetts: A.K. Peters, 2008.

DILLE, F.; PLATTEN, J. Z. **The ultimate guide to video game writing and design**. New York: Lone Eagle, 2007.

FULLERTON, T. **Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games**.

Amsterdã: Elsevier, 2008.

GASI, F. **Quando um jogo não é um jogo?** IGN Brasil, 2015. Disponível em: <<http://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/8349/opinion/por-tras-dos-pixels-29-quando-um-jogo-nao-e-um-jogo>>. Acesso em: 23 fev. 2018.

GREIMAS, A. J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2013.

HOLLEMAN, P. **Reverse design**: Chrono Trigger. The Game Design Forum, 2012.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play**: game design fundamentals. Cambridge: The MIT Press, 2004.

SKOLNICK, E. **Video game storytelling**: what every developer needs to know about narrative techniques. New York: Watson-Guptill, 2014.

VOGLER, C. **A jornada do escritor**: estrutura míticas para contadores de histórias e roteiristas. São Paulo: Aleph, 2015.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acesso à informação 346, 347

Alunos 7, 10, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 28, 29, 31, 34, 35, 36, 37, 39, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 61, 85, 119, 121, 125, 126, 127, 190, 192, 198

Análise 2, 4, 13, 15, 21, 25, 26, 32, 39, 44, 45, 65, 66, 67, 71, 72, 78, 79, 80, 88, 110, 114, 117, 123, 124, 127, 132, 135, 143, 146, 147, 149, 152, 155, 156, 158, 162, 169, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 179, 180, 181, 182, 183, 195, 199, 200, 208, 216, 218, 219, 220, 221, 227, 230, 237, 241, 242, 243, 247, 248, 249, 251, 252, 255, 256, 262, 269, 270, 285, 298, 314, 315, 323, 324, 326, 331, 335, 359

Análisis Social y Económico 284

Aprendizado baseado em vizinhança 83

Aprendizado de máquina 83, 84, 92, 93

Apropriação da informação 346, 348, 352, 358

Avaliação de desempenho 62, 64, 65, 66, 67, 68, 71, 72, 73, 79, 80, 81, 246

Azeredo coutinho 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 143, 144

B

Barcarena (PA) 196, 197

Belém 171, 172, 173, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 190, 193, 194, 195, 196, 197, 208

Brasil 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 23, 26, 27, 32, 37, 40, 55, 61, 62, 63, 64, 78, 80, 82, 100, 104, 133, 134, 135, 136, 137, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 152, 156, 162, 165, 169, 170, 171, 172, 173, 178, 179, 181, 182, 183, 188, 189, 195, 197, 199, 200, 201, 207, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 220, 221, 225, 231, 232, 233, 234, 235, 245, 246, 247, 256, 257, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 273, 274, 277, 278, 282, 298, 300, 307, 311, 317, 318, 338, 345

Brasil-colônia 133, 134, 137, 143

C

Características empreendedoras 28, 29, 34, 36, 39, 247, 251, 253, 254, 255, 256, 257

Casa Ronald McDonald Belém 184, 185

Centro histórico 146, 147, 148, 150, 151, 152, 153, 155, 156, 158, 160, 164, 165, 166, 167, 168, 170

Centro histórico de aracaju 146, 152, 156

Cidade i-mobilizada 271

Ciência 3, 10, 41, 45, 46, 52, 54, 73, 80, 83, 135, 147, 148, 165, 170, 176, 195, 224, 235, 251, 260, 261, 262, 265, 278, 309, 318, 331, 346, 350, 353, 358, 359

Comitês de máquinas 83

Comportamento empreendedor 74, 234, 247, 249, 250, 251, 252, 255, 257

Contornamento territorial 271, 272, 273, 276, 279

Crime organizado 314, 316, 317, 318, 323

D

Demanda de pasajeros 284

Desenvolvimento econômico 40, 63, 65, 74, 164, 224, 231, 234, 236, 238, 247, 249, 251, 252, 263, 265, 266

Diagrama de malla 284, 289, 290

Direitos culturais 209, 213, 214, 219

E

Economia criativa 222, 223, 231, 232, 234, 235

Educação ambiental 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 206

Elementos do espaço 146, 148, 158, 160, 162, 168

Empreendedorismo 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 39, 40, 62, 63, 65, 66, 74, 81, 205, 206, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 232, 233, 234, 235, 237, 243, 245, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 255, 256, 257, 258

Empreender 28, 29, 31, 35, 36, 39, 40, 98, 227, 228, 234, 235, 248, 250

Empresas incubadas 62, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 237, 238, 240, 241, 243, 245

Espaço geográfico 146, 148, 149, 151, 158, 159, 160, 161, 162, 167

Espaço turístico 146, 147, 158, 160, 161, 162, 164, 168, 169

Estación intermodal 284

Estética do ruído 325, 326, 327, 329

Estudos econômicos 133, 135, 137, 138

Extensão 9, 54, 55, 56, 58, 61, 88, 111, 142, 186, 190, 194

F

Família do norte 314, 315, 317, 318, 322, 323

Fatores críticos de sucesso 237, 239, 240, 241, 242, 243, 246

Formação de professores 1, 15

G

Gestão pública 171, 173, 182, 183, 192, 199, 203, 205, 206, 314

I

Incubadora 62, 63, 64, 65, 66, 70, 71, 72, 73, 74, 78, 79, 80, 82, 237, 238, 240, 241, 242, 243, 244, 257

Indústria criativa 222, 223, 230, 231, 234

Inovação 11, 14, 30, 65, 68, 69, 72, 74, 76, 77, 80, 81, 94, 95, 98, 103, 117, 119, 126, 149, 154, 222, 223, 224, 225, 229, 230, 232, 235, 238, 242, 243, 244, 246, 248, 250, 256, 257, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270

Inteligência 77, 84, 92, 93, 95, 102, 112, 115, 118, 122, 131, 314

Interdisciplinaridade 1, 2, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 51

J

Jogos digitais 333, 334, 338

L

Lazer 152, 169, 182, 184, 185, 186, 187, 188, 190, 194, 195, 202, 203, 272

Leitura literária 346, 348

Lo-fi 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331

M

Mediação da informação 346, 350, 351, 352, 353, 354, 356, 358, 359

Mídia 55, 56, 156, 174, 222, 230, 256, 280, 296, 297, 298, 299, 301, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 316, 333, 335, 357

Mídia social 314, 316

Modelo de fluxos múltiplos 171, 172, 173, 174, 175, 176, 179, 180, 183, 208

Mototáxi 271, 277, 278, 279, 280, 282

N

Narrativa 153, 282, 333, 334, 335, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344

O

Operação lava jato 296, 297, 298, 299, 301, 307, 308, 309, 311, 313

P

Parques tecnológicos 259, 260, 261, 262, 263, 266, 267, 268, 269, 270

Penedo 158, 159, 160, 164, 165, 166, 168, 169, 170

Perda 32, 89, 90, 218, 333, 334, 335, 336, 337, 339, 342, 343, 344

Planejamento 6, 13, 21, 29, 31, 35, 43, 44, 51, 71, 74, 76, 77, 100, 119, 120, 150, 160, 163, 165, 169, 170, 171, 176, 177, 179, 182, 183, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 234, 239, 243, 245, 248, 252, 303

Planejamento municipal 196, 203

Política 1, 4, 6, 8, 9, 13, 14, 15, 26, 129, 134, 135, 136, 141, 145, 146, 153, 158, 160, 164, 166, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 179, 180, 181, 183, 195, 198, 199, 200, 207, 208, 213, 214, 220, 269, 273, 283, 294, 296, 297, 298, 300, 301, 306, 308, 309, 310, 311, 312, 317, 342, 351, 359

Política pública de turismo 171, 172, 176, 181, 183, 200, 208

Povos indígenas 26, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 219, 220, 221

Produção de signos 325, 326, 327, 329, 331

Produção independente 325

R

Rádio 54, 55, 56, 61, 215, 300, 329, 331, 351

Redes sociais 54, 55, 56, 60, 61, 314, 316, 317, 318, 322, 324, 327, 328, 347

Rio grande do sul 237, 238, 239, 241, 247, 257

S

Sacrifício 143, 333, 334, 335, 336, 337, 339, 340, 341, 342, 343, 344

São paulo 14, 27, 40, 61, 80, 81, 82, 104, 105, 116, 137, 144, 145, 156, 157, 167, 169, 170, 182, 183, 194, 195, 207, 208, 212, 216, 220, 235, 236, 246, 256, 257, 259, 261, 267, 270, 283, 300, 301, 313, 323, 324, 331, 333, 344, 345, 358, 359

Semiótica 333, 334, 336, 345, 358

Sistema ferroviário 284

Sistema nacional de inovação 259, 263, 264, 265, 266, 268, 269, 270

Sistemas tutores inteligentes 83, 85

Suicídio 209, 210, 211, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221

Sustentabilidade 1, 2, 3, 4, 6, 7, 12, 14, 64, 119, 120, 122, 127, 170, 177, 195, 205, 206, 207, 208, 229, 244, 257, 310

T

Texto literário 346, 347, 354, 355, 356, 357

Tratamento oncológico 184, 186, 187, 190, 192, 193, 194

Turismo 146, 148, 149, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 165, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 231

Turismo cultural 146, 148, 155, 156, 165, 167, 168, 169, 190

Turismo de saúde 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 193, 194, 195

