

ANÁLISE DA ESTRUTURA DO ENREDO DO JOGO DETROIT: BECOME HUMAN

Nome: Ana Luiza Gonçalves Moraes (IC) e Maurício Demichelli (Orientador)

Apoio: PIBIC Mackpesquisa

RESUMO

A plataforma de videogame passou por grande expansão nas últimas décadas resultando em jogos com simulação de pessoas e objetos em um gráfico que se aproxima mais do que nunca da realidade e, também, em uma narrativa complexa. Tal narrativa permite a criação de personagens e enredos tão profundos e imersivos quanto os de um livro ou filme. Este artigo analisa as características do enredo e personagem do jogo de língua inglesa *Detroit: Become Human*, lançado para as plataformas de *Playstation 4* e *Playstation 4 Pro* em 2018 e computador em 2019, com o objetivo de estabelecer jogos eletrônicos como objetos complexos de transmissão de histórias ao se apropriarem da estrutura narrativa literária para contar suas próprias histórias. Para isso, baseia-se nas teorias narrativas de Cândida Vilares Gancho e Antônio Candido e na origem das discussões de vídeo game como uma plataforma narrativa com Janet H. Murray.

Palavras-chave: Estrutura Narrativa. Teorias Narrativas. Videogame.

ABSTRACT

The video game platform has undergone great expansion in recent decades resulting in games with simulation of people and objects in a graphic that is closer than ever to reality and in a complex narrative. Such a narrative allows the creation of characters and plots as deep and immersive as those of a book or film. This article analyzes the plot and character characteristics of the English-speaking game *Detroit: Become Human*, released for the *Playstation 4* and *Playstation 4 Pro* platforms in 2018 and computer in 2019, with the aim of establishing electronic games as complex story transmissor while it hijack the narrative structure in literature. For this, this article is based on the literature narrative theories by Cândida Vilares Gancho and Antônio Candido and on the origin of the video game discussions as a narrative platform with Janet H. Murray.

Keywords: Narrative Structure. Narrative Theories. Videogame.

1. INTRODUÇÃO

A plataforma de videogame está em uma grande expansão atualmente. Ela passou por anos de mudanças significativas, deixando os gráficos limitados a poucos bits para trás e abraçando o avanço tecnológico vivido pela sociedade. O resultado está sendo a criação de jogos com simulação de pessoas e objetos em uma qualidade próxima da realidade e narrativas imersivas de grande complexidade. Barboza e Silva (2014) fizeram uma pequena retrospectiva da plataforma:

Dos jogos eletromecânicos – como o popular pinball – para os eletrônicos, a indústria dos games evoluiu muito nas últimas décadas. Hoje, a criação de um novo game ou uma nova versão de um jogo popular envolve milhões de dólares de investimentos. Tudo é pensado antes do novo jogo sair do papel. Do conceito à definição do gênero, passando pela escolha do tema, cada jogo eletrônico é projetado de acordo com a plataforma na qual será utilizado. (BARBOZA e SILVA, 2014, p.6)

O consumo de jogos eletrônicos – também chamado de *game* e *videogame* no presente trabalho – ampliou-se com o passar das décadas. De acordo com Barboza e Silva (2014), quando os jogos eletrônicos deixaram de ser exclusividade de estabelecimentos conhecidos como fliperama e começaram a entrar na casa dos consumidores com a possibilidade de jogar usando uma televisão, este foi o momento de popularização dos games.

Com o aumento do interesse pelos jogos eletrônicos, eles tornaram-se produtos para diversos grupos de pessoas, de crianças à adultos e dos mais variados gêneros. A proposta de criar *games* para um grupo específico de pessoas se dá com o objetivo de provocar a imersão na narrativa do jogo eletrônico, adaptando o jogo ao interesse de cada público escolhido. Tal imersão, de acordo com Murray (2003) é o termo que se refere à experiência de ser transportado para um lugar simulado e prazeroso. Com os jogos eletrônicos é possível vivenciarmos nossas fantasias em uma realidade virtual.

A busca por uma narrativa imersiva levou aos desenvolvedores de jogos eletrônicos a absorverem teorias literárias. Em muitos jogos podemos encontrar um grande desenvolvimento de personagens, tempo, espaço e até de enredo. Para conseguir uma narrativa que agradasse diversos nichos, os jogos também foram divididos por gêneros. Podemos encontrar games do gênero aventura como a franquia do *Mario*; do gênero terror com a franquia *Resident Evil* e até games sobre mitologia grega e nórdica na franquia de jogos *God of War*. O videogame tornou-se um parceiro da literatura ao abraçar a narrativa e a narração de histórias ao procurar passar mensagens e sentimentos em seus jogos.

O presente trabalho visa analisar os aspectos literários da narrativa presente no jogo eletrônico *Detroit: Become Human*, lançado originalmente na França, escrito e dirigido por David Cage, desenvolvido pela *Quantic Dream* e distribuído pela *Sony Interactive*

Entertainment. O jogo foi vencedor do prêmio “Excelência em Narrativa” pelo *SXSW Gaming Awards* (2018) e ultrapassou a marca de 5 milhões de cópias vendidas pelo mundo, sendo 1 milhão destas na primeira semana de vendas do jogo.

Este projeto pretende analisar o enredo e o desenvolvimento de personagem em capítulos pré-definidos do jogo eletrônico pelo viés da teoria literária, buscando destacar os aspectos literários absorvidos da narrativa escrita para uma plataforma digital.

“Their lives, your choices¹” é um dos conceitos principais apresentados em material publicitário e no website oficial do game; tal frase introduz a proposta narrativa do game: escolhas e consequências. *Detroit: Become Human* é um jogo eletrônico interativo no qual o jogador decide o rumo que deseja seguir ao tomar as rédeas da narrativa. São milhares de escolhas possíveis e dezenas de finais para a narrativa. No game, o jogador se torna o “autor” da história ao escolher, dentre as opções disponíveis, as decisões que os personagens seguirão. Tais decisões possuem impacto direto na personalidade dos personagens, na construção do enredo e o destino da sociedade criada do *game*.

O jogo se passa no ano de 2038 na cidade Detroit, Estados Unidos da América, em uma sociedade que possui inteligências artificiais integradas em seu cotidiano. Os androides ocupam os mais diversos papéis nesta sociedade, substituindo seres humanos, por exemplo, como vendedores, empregados domésticos, e até prestando serviços sexuais. Eles não são considerados como vivos, portanto não possuem salários ou moradias próprias. Os androides são comprados por pessoas que desejam facilitadores em sua rotina. Até o momento de partida do jogo, nenhum androide possui emoções ou sentimentos, tendo como objetivo único o de realizar as tarefas solicitadas pelos seus “donos”.

A história tem início quando o jogador assume o controle do personagem principal: Connor, o primeiro androide investigador a atuar junto a polícia da cidade Detroit. Com ele inicia-se uma investigação à androides divergentes: denominação utilizada para os androides que saíram de sua programação padrão e começaram a simular sentimentos, desenvolvendo pensamentos próprios e revidando quando colocados em situações de perigo. O game possui mais dois personagens jogáveis, Markus e Kara, sendo ambos androides enfrentando adversidades por ser quem são. O jogo é dividido por capítulos e reveza a narrativa entre três personagens jogáveis, permitindo que o jogador possua um panorama sobre vários aspectos da sociedade apresentada no jogo, como a opinião pública e da equipe policial sobre os androides, as condições em que os androides divergentes se encontram, e um panorama das consequências das ações feitas pelo jogador.

¹ “As vidas deles, as suas escolhas.”

O jogador pode passar de 10 a 40 horas jogando a vida de cada um dos três androides e decidindo como querem que eles reajam às situações onde se encontram. Este é um jogo que busca não apenas mostrar que todas as escolhas possuem grandes consequências; também apresenta uma sociedade com uma tecnologia avançada, mas que vive diversos aspectos reais, como o preconceito, a violência, a falta de liberdade que determinados grupos de pessoas vivem, traçando paralelos com grupos estigmatizados em nossa sociedade.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O material bibliográfico desta pesquisa apoia-se nos Estudos de Análise Narrativa (GANCHO, 2000; CÂNDIDO, 2007) e da Imersão de Narrativas Virtuais (MURRAY, 2003).

De acordo com Gancho (2000, p.6), “narrar é uma manifestação que acompanha o homem desde sua origem”. Dos desenhos em pedras nos tempos das cavernas, aos mitos que transmite uma cultura por gerações até as narrativas modernas, como novelas de TV, filmes, peças de teatro. Contar histórias é uma prática feita por todos.

Murray (2003) também fala sobre a importância e o papel da narrativa no decorrer da evolução humana e o espaço da contação de histórias após o desenvolvimento da tecnologia no final do século XX:

A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós no compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem. (MURRAY, 2003, p.9)

Enquanto muitos se assustaram com o poderio do computador, cientistas e desenvolvedores de software buscaram compreender o potencial narrativo deste novo período tecnológico em que se encontraram. Murray (2003) afirma que o computador não é inimigo do livro. Podemos considerá-lo uma plataforma de possibilidade narrativa e de grande potencial imersivo. “Diferente dos livros de Dom Quixote, o meio digital leva-nos a um lugar onde podemos encenar nossas fantasias.” (Murray, 2003, p.101)

Baseando-se nesta ideia, podemos concluir que narrar é inerente ao homem e, com passar das gerações, a humanidade encontrou novas maneiras de contar histórias. O jogo eletrônico pode ser considerado uma das mais recentes formas que encontraram para tal feito.

De acordo com Gancho (2000, p.5), a narrativa é estruturada sob cinco elementos principais, sendo eles: Enredo, Personagens, Tempo, Espaço e Narrador. Trabalharemos os dois primeiros elementos citados pela autora no trabalho em questão, pois concluímos com Candido (2007, p.53) que “O enredo existe através das personagens; as personagens vivem

no enredo”. Se os elementos enredo e personagens estão entrelaçados, iremos, portanto, analisá-los juntos.

Enredo é o conjunto de fatos de uma história, no qual os personagens vivem (Gancho, 2000, p.9). De acordo com Candido (2003, p.51), enredo é uma “série de fatos, organizados em enredo, e de personagens que vivem estes fatos”. São duas as questões fundamentais a se analisar no enredo: sua natureza ficcional e estrutura.

A verossimilhança faz parte da natureza ficcional do enredo pois é a sua lógica interna. O leitor (jogador, telespectador ou quem está consumindo o enredo) deve acreditar no que está lendo, ou seja, a história que está sendo contada precisa ser verossímil, crível. Para Gancho (2000, p.10) a credibilidade do texto advém da organização lógica dos fatos dentro do enredo. A verossimilhança de um texto pode ser verificável pela lógica causal do enredo, uma causa desencadeando uma consequência.

Podemos, então, considerar de suma importância a verossimilhança no enredo pois dá credibilidade ao texto e faz com que o leitor acredite no que está lendo, independente da narrativa ser ficcional ou não.

A estrutura do enredo baseia-se em seu elemento estruturador: o conflito. Conflito é o elemento que cria tensão na história e prende a atenção do leitor. É o conflito que dá vida e movimento na história (Gancho, 2000, p.11). O conflito estrutura os fatos do enredo por meio de quatro aspectos:

1. Exposição, a apresentação dos fatos iniciais;
2. Complicação, o desenvolvimento do conflito;
3. Clímax, o momento de maior tensão da história;
4. Desfecho, a resolução do conflito.

Considerando que os personagens são partes importantes do enredo (Candido, 2003), analisaremos as características do desenvolvimento de um personagem no presente artigo. De acordo com Gancho (2000), o protagonista da história pode ser dividido entre herói e anti-herói. Sendo o herói um personagem que possui características superiores aos outros personagens e anti-herói não, considerado inadequado ao papel de protagonista. Há a presença do antagonista que por possuir características ou ações opostas ao protagonista, é considerado o vilão da narrativa.

Gancho (2000) divide a caracterização de personagens em dois: personagens planos e personagens redondos. Personagens planos são personagens de pouca complexidade, possui um pequeno número de atributos e aproxima-se de um estereótipo. Já os personagens redondos possuem maior complexidade e variação nas características. Tais características

podem ser classificadas como características físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e morais. O personagem redondo está mais predisposto a mudar durante a narrativa.

Candido (2007) apresenta uma caracterização de personagens similar ao de Gancho, porém com outra nomeação. Ele considera como personagens planos, os personagens que são comparáveis às caricaturas, ou seja, são construídos em torno de apenas uma ideia. Um exemplo são as rainhas más de fábulas que podem ser classificadas apenas como más, sem possuírem personalidade ou quaisquer outras características. Candido classifica como personagens esféricos os que possuem mais dimensões em seus desenvolvimentos, maior complexidade e uma capacidade de surpreender o leitor.

Podemos concluir, então, que existem personagens mais simples e mais complexos no desenvolvimento de uma história e podemos identificar tais personagens ao analisarmos as características que o autor apresenta sobre ele. Se forem características simples, são personagens planos, mas se possuírem um maior desenvolvimento e complexidade, são personagens redondos ou esféricos.

3. METODOLOGIA

Selecionamos seis capítulos do jogo e uma cena pós créditos que possuem as características de conflito do enredo, sendo elas: exposição, complicação, clímax e desfecho. Analisaremos a forma como o autor abordou tais conflitos na narrativa e, também, analisaremos a classificação e característica do personagem Connor e seu desenvolvimento e mudanças na narrativa. Tal análise será feita por meio do uso de transcrição do jogo feita por fãs e pelos elementos visuais do jogo.

Iniciaremos a análise no capítulo inicial do jogo eletrônico intitulado *The Hostage*². O capítulo é a introdução do enredo e do personagem Connor. Analisaremos a exposição do enredo e quais foram os elementos utilizados para situar o leitor nesta nova narrativa. Também verificaremos o papel que o personagem Connor desempenha na história e sua caracterização inicial.

Analisaremos os capítulos 22 e 27, intitulados respectivamente *The Bridge*³ e *Meet Kamski*⁴ como parte da complicação do enredo, em que o conflito da história é desenvolvido. Continuaremos a análise do papel do personagem Connor e seu desempenho no enredo, considerando as vivências que o personagem teve até este momento.

² A Refém.

³ A Ponte.

⁴ Conheça Kamski.

O clímax do enredo é atingido no capítulo 30 intitulado *Crossroads*⁵ e estende-se em mais um capítulo, até *Connor at the Cyberlife Tower*⁶. Estes dois capítulos culminam toda a história e o ponto máximo do conflito do enredo, assim como do Connor. Identificaremos o caminho que o personagem Connor tomou para chegar a tal clímax e quais os elementos de clímax que este capítulo possui.

Analisaremos o capítulo final do jogo, intitulado *Battle for Detroit*⁷, alcançando o desfecho do enredo e resolução dos conflitos. Nesta parte concluiremos a análise tendo um panorama geral do caminho desempenhado pelo personagem e o final conquistado pelo jogador.

4. DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

4.1 A EXPOSIÇÃO

O game tem início no capítulo intitulado *The Hostage* com a chegada de Connor, um androide investigador, a uma cena de crime. Na primeira cena do jogo, o personagem está em um elevador brincando com uma moeda entre seus dedos com perfeição, com isto podemos perceber que ele possui habilidades já nesta primeira cena, pois ele consegue movimentar a moeda de um lado para outro sem deixá-la cair no chão. Tal habilidade se deve ao fato do personagem não ser humano, informação que fica clara devido a um dispositivo eletrônico redondo e azul em sua têmpora. Em um outro momento na narrativa nos é informado de que Connor é o androide mais atual criado pela empresa *Cyberlife* com o objetivo de dar auxílio nas investigações da polícia de Detroit.

O jogador, junto ao personagem, descobre que um androide que realizava serviços domésticos para a família da vítima está fazendo a criança da família de refém e ameaçando jogá-la do prédio. A missão do Connor é recuperá-la com vida. Para isto, o jogador precisa vasculhar o cenário do jogo (a casa da vítima), descobrir a motivação do androide divergente e avaliar a melhor solução para esta situação. Ao investigar o cenário descobrimos, então, que o pai da criança foi morto a tiros pelo androide assim como o primeiro policial a chegar ao local. Também descobrimos a motivação para o crime do androide: ele seria substituído por um modelo mais atual.

A mãe da criança está viva e se revolta com a presença de Connor, exigindo que pessoas “de verdade” salvassem sua filha. Connor também sofre rejeição do capitão da polícia, que o trata com agressividade verbal e exige que Connor resolva o problema logo. Ao enfrentar o androide divergente, Connor conquista sua confiança à base da empatia, porém

⁵ Caminhos Cruzados.

⁶ Connor na Torre Cyberlife.

⁷ Batalha por Detroit.

apenas a criança saiu com vida no final do capítulo, pois o androide divergente foi assassinado pelos policiais assim que soltou a criança. Tal atitude desencadeia instabilidade no *software* do Connor.

Este primeiro capítulo expõe os primeiros elementos do enredo: apresenta o personagem principal, a relação da sociedade com os androides, o início das revoltas dos androides e os conflitos emocionais do Connor.

Por ser um dos personagens jogáveis na narrativa, ou seja, o jogador poderá controlar os passos e escolhas do personagem, podemos considerar Connor um protagonista na narrativa assim como os dois outros androides que são personagens jogáveis, mas não são os objetos de estudo desta pesquisa. O controle do personagem acontece por meio de seus movimentos, com a possibilidade de andar, interagir com parte do cenário e personagens. Também é possível controlar quais ações o personagem fará ao interagir com pessoas, animais e objetos. As ações desencadeiam o caminho que o enredo tomará.

Connor, por ser um androide, opera como um computador. Portanto, as listas de ações a serem realizadas podem ser vistas como o pensamento do personagem. Nosso acesso aos pensamentos de Connor é um acesso visual. Nós visualizamos as ações que podemos fazer na própria tela da televisão/computador. Estão ações são apresentadas por meio de palavras-chaves que nos dão uma noção de qual comportamento ou diálogo essa palavra-chave desbloqueará.

Como exemplo, uma das primeiras ações que o jogador poderá realizar é a interação com um peixe sufocando no chão, pois o aquário está quebrado. O jogador tem a opção de apertar um botão para baixo e fazer com que o personagem Connor se ajoelhe e interaja com o peixe. Ao interagir, o jogo apresenta uma das várias habilidades de Connor: a de acessar as informações sobre o objeto que está analisando. O peixe, então, é um Colisa Lalia, da espécie *Trichogaster Lalius*, de origem indiana. Duas opções são dadas ao interagir com o peixe: salvar e sair. Ao salvar, Connor coloca o peixe de volta ao aquário quebrado, em uma parte que possui água e salva sua vida e, escolher a opção sair deixa o peixe no chão para morrer.

Todas as ações, das pequenas às grandes, impactam direta ou indiretamente no enredo da narrativa. Ao salvar o peixe, a narrativa nos dá o conceito de “instabilidade de *software*”. Esta instabilidade ocorre todas as vezes que o jogador escolhe uma opção mais emocional e menos racional. Salvar o peixe não seria racional para Connor, pois esta não foi a missão dada a ele. Ao escolher uma opção mais objetiva e racional, a instabilidade diminui.

Connor possui competência para ser o herói da narrativa, de acordo com os conceitos propostos por Gancho (2000), pois nota-se que Connor possui habilidades superiores às de

outros personagens, portanto, é possível considerá-lo, não apenas o protagonista da história, mas também o herói dela.

Pontua-se que é possível encontrar características da exposição do enredo neste primeiro capítulo. Ao considerarmos o enredo a apresentação e primeira exposição dos personagens e conflitos, verificamos que este jogo seguiu esta etapa. As introduções foram feitas: foi apresentado um dos personagens principais da narrativa para o jogador, dando-lhe nome, profissão, a aparência por meio do recurso visual, sua primeira missão; também apresenta conflitos do personagem, como a decisão de seguir ou não a sua programação, dando a possibilidade do jogador escolher entre ser mais emocional ou racional. Também nos é apresentado os conflitos do enredo quando mostra a resistência dos humanos para com o androide, e a mudança de comportamento de um androide para com seus donos. Estas são introduções para o caminho que a narrativa seguirá.

4.2 A COMPLICAÇÃO

No decorrer dos capítulos, Connor investiga os crimes cometidos por androides que estão divergindo de suas missões ao cometer crimes contra seus donos e contra a humanidade. Connor foi designado a trabalhar com a polícia de Detroit como assistente do Tenente Hank Anderson, um policial veterano e alcoólatra que guarda rancor dos androides por razões desconhecidas. Os dois são levados a enfrentarem seus próprios sentimentos ao começarem a alcançar a resposta para a motivação dos androides, que aparentam ser cada vez mais humanos.

O capítulo *The Bridge* apresenta a complicação dos conflitos de Connor. Neste capítulo ele é confrontado por Hank, seu *sidekick*⁸, a encarar seus próprios sentimentos. Tal confronto se deve ao fato de Connor estar tomando conhecimento do sofrimento que os androides divergentes estão passando. Seu *software* torna-se cada vez mais instável a cada morte e relato de sofrimento que presencia. Quanto mais instável o *software* fica, mais propenso o androide está de se divergir. O androide e o jogador são os únicos a terem conhecimento da instabilidade, porém o tenente desconfia que algo pode estar mudando dentro de Connor.

Hank, cansado de ver os divergentes sofrendo injustiças e perdendo suas vidas e de falhar em suas investigações, confronta Connor e procura algum resquício de humanidade no androide. Para tanto, faz perguntas que poderiam desencadear uma reação emocional no androide, como “You look human, you sound human, but what are you really?”⁹ e “But are you

⁸ Ajudante do herói.

⁹ “Você parece humano, você soa como um humano, mas o que você realmente é?”

afraid to die, Connor?”¹⁰. O jogo busca uma complicação na psicologia do personagem, uma reação dele para apresentar as mudanças que cada decisão feita fez nas nuances de sua personalidade e ideologias.

Questionamentos sobre a morte e sobre quem a pessoa realmente é fazem parte da humanidade e o androide apenas os considerariam válidos caso fosse ou estivesse tornando-se um divergente, já que o contrário o impediria de ter pensamentos voltados para o emocional. Para a primeira pergunta de Hank, Connor responde: “I’m whatever you want me to be, Lieutenant. Your partner... Your buddy to drink with... Or just a machine... Designed to accomplish a task.”¹¹, esta resposta aumenta a instabilidade em seu *software* pois não é uma resposta lógica, já que possui uma grande carga emocional. Tal diálogo também o afasta da objetividade dos androides quando cede a sua lealdade à Hank, que deveria ser exclusivamente da polícia de Detroit.

Para a segunda pergunta de Hank, o androide responde: “I would certainly find it regrettable to be...interrupted...before I can finish this investigation.”¹² que também o leva a uma instabilidade no *software* por ser uma resposta ilógica. Não há razão para Connor temer a morte pois ele sempre poderá ser reconstruído pela Cyberlife. Ainda assim ele a teme, algo expressado com pausas no meio de sua resposta.

A complicação do enredo também é desenvolvida no capítulo *Meet Kamski*. Nele Connor visita a casa de Elijah Kamski, o extravagante criador do primeiro androide e o homem que deu início a esse mundo tecnológico, em busca de respostas para sua investigação. Connor acaba sendo confrontado por Kamski a encarar seus sentimentos e foi colocado em uma situação que daria respostas a seus questionamentos internos.

Kamski compromete-se a dar informações valiosas sobre a investigação de Connor caso o androide aceite dar um tiro na testa de uma androide que trabalha para Kamski. Tal desafio tem como objetivo definir o papel de Connor nesta sociedade. Ele será o assistente da polícia indiferente à vida e sentimentos dos outros, que possui como único objetivo o de realizar as missões impostas a ele? Ou será um ser artificial, mas empático com a humanidade e androides que trabalhará de forma mais humana? Esta é a resposta que Kamski procura ao desafiar Connor a matar uma androide inocente.

Connor não atira e, assim, a história se encaminha para o clímax. A presença do questionamento sobre a validade dos sentimentos e emoções que Connor está sentindo é a complicação no enredo do jogo, que compõe a narrativa psicológica do personagem. Este

¹⁰ “Mas você tem medo de morrer, Connor?”

¹¹ “Eu sou quem você deseja que eu seja, Tenente. Seu parceiro... Seu colega de bebida... Ou só uma máquina... Projetada para realizar uma tarefa.”

¹² Eu com certeza achei lamentável ser... quebrado... antes que eu possa terminar a investigação.”

conflito interno do personagem de compreender a si mesmo cria uma tensão narrativa para o desenvolvimento da história.

O desenvolvimento dos conflitos de Connor nos permite questionar o papel de herói dele, pois, ao identificar que é um ser que possui sentimentos, ele se vê no lado oposto do povo de sua espécie. Ele é o responsável por prender e matar quem luta pela validação de seus próprios sentimentos. Com isso, podemos considerá-lo até o momento o antagonista da narrativa, pois ao considerarmos a narrativa como um todo, os androides são aqueles pelos quais o jogador torce.

Cabe ao jogador decidir, a partir de então, para qual lado da narrativa Connor deve seguir: o lado dos androides divergentes, o de luta pela liberdade androide; ou o lado da polícia de Detroit e da *Cyberlife*, lado dos humanos que desejam a exterminação dos androides divergentes.

4.3 O CLÍMAX

O clímax da narrativa é atingido no capítulo *Crossroads*. Este capítulo é a confluência das narrativas dos personagens jogáveis. Nele é atingido não apenas o clímax da narrativa em geral, mas também do conflito interno de Connor. Após ser confrontado a encarar seus próprios sentimentos no capítulo *Meet Kamski*, Connor recebe a missão de invadir o refúgio dos androides divergentes. Ao chegar lá, encontra-se com o líder da revolução dos divergentes e, finalmente, escolhe seu lugar no mundo.

Este é o momento de maior conflito na narrativa, pois é a partir de sua escolha que inicia a batalha entre os humanos e os androides. Connor descobre-se divergente ao conseguir se desfazer da programação que foi imposta a ele pelos humanos. Este ato é mostrado de forma visual no jogo: a consciência do androide é representada como um esboço do próprio personagem e é este esboço que vai quebrando com suas próprias mãos a programação imposta a ele. Ao se ver livre desta programação, as palavras “I am deviant”¹³ aparecem ao lado do personagem, como se fossem os pensamentos de Connor, e a batalha pela liberdade dos androides tem início.

A batalha é representada pelo ataque dos humanos contra a base dos androides divergentes e o jogador precisa guiar os personagens à sobrevivência. Quando os androides finalmente conseguem escapar, encontram-se em pouco número e incapazes de lutar contra os humanos. A solução foi dada por Connor, em que propõe a invasão contra a torre da *Cyberlife*, a fábrica de produção de androides, para tornar todos os androides recém criados em um exército na luta pela liberdade androide.

¹³ “Eu sou divergente.”

O clímax da narrativa estende-se ao capítulo *Connor at the Cyberlife Tower*, pois apresenta o Connor invadindo a torre. Tal invasão não ocorre de maneira fácil, pois Connor enfrenta diversos desafios: os seguranças do edifício, as câmeras de segurança e, por fim, ele precisa libertar o Tenente Hank das mãos de uma nova versão do Connor, que não se tornou divergente. Connor cumpre o seu plano, salvando a vida de Hank, levando a revolução à vitória e conquistando, ao lado dos outros androides, a liberdade que tanto buscavam.

Podemos considerar estes dois capítulos o clímax da narrativa, pois são neles que culminam todos os aspectos da história e, como diz Gancho (2000) é o ponto de referência para as outras partes do enredo, pois estas partes existem em função do clímax. Toda a narrativa do jogo gira em torno da luta dos androides divergentes pela liberdade e do lugar nesta batalha que Connor escolhe estar.

O desenvolvimento interno do personagem Connor também se baseia pela decisão de tornar-se divergente ou não. Podemos, então, considerar estes dois capítulos os pontos-chaves para o desenvolvimento do personagem Connor, pois é quando o jogador escolhe se o personagem se manterá antagonista ou se tornará herói. Foi escolhido o heroísmo para esta pesquisa, em que os androides conseguem conquistar a liberdade. Podemos considerar Connor um completo herói, pois além de possuir as intenções de um herói, ele possui habilidades superiores em comparação aos outros personagens da narrativa.

4.4 O DESFECHO

O desfecho de Connor é apresentado no capítulo final intitulado *Battle for Detroit*. Ele, ao lado do líder da revolução, é apresentado como um herói para toda a comunidade androide após conquistarem a cidade de Detroit e a tão sonhada liberdade. Ao final dos créditos nos é apresentada uma cena curta em que Connor e seu *sidekick* Hank reencontram-se após a batalha e se abraçam. O desfecho do jogo eletrônico é a solução dos conflitos dos androides e do próprio personagem Connor.

Dessa forma, destaca-se o uso de uma estrutura narrativa baseada nas estruturas usadas em narrativas literárias. Com exceção do narrador, todos os outros elementos principais de uma estrutura narrativa foram usados para a base da história, tais como: tempo e espaço, ao revelar que a história se passa na cidade de Detroit em 2018, no período da atualidade; o desenvolvimento do enredo seguindo fielmente todas as etapas de sua estrutura; o autor deste jogo eletrônico também trabalhou os personagens que vivem a história do enredo.

Ao considerarmos os elementos do enredo trabalhados no jogo, percebe-se a influência de uma estrutura literária para o seu desenvolvimento. Podemos identificar o cuidado para que o texto possua verossimilhança, pois a história possui uma organização

lógica dos acontecimentos do enredo. Tendo em conta que Gancho (2000) afirma que é possível verificar a verossimilhança do enredo ao considerarmos a lógica causal, podemos exemplificar a existência de uma verossimilhança de *Detroit: Become Human* com a questão da instabilidade de *software* do Connor, pois sua constância levou o androide a tornar-se divergente; também verificamos a causa e consequência das ações do personagem ao considerarmos que o Tenente Hank odiava andróides, porém após trabalhar e conviver com Connor e ter conhecimento das dificuldades passadas por vários outros andróides, o tenente torna-se não apenas empático pela luta androide, mas também amigo de Connor.

Aponta-se um desenvolvimento completo na estrutura do enredo, em que os fatos apresentados giram em torno do conflito da trama e dos personagens principais. No game, tal conflito é apresentado pela insatisfação dos andróides com sua situação e, considerando Connor como um dos personagens principais, os conflitos internos dele. Percebe-se, portanto, que o conflito é um elemento estruturador para o enredo, pois é o elemento que cria a tensão na história e todos os acontecimentos da narrativa acontecem para e em razão do conflito.

Conclui-se, então, que o jogo segue uma sequência lógica para os fatos apresentados e é estruturado com base nos conflitos apresentados. *Detroit: Become Human* também apresenta os quatro aspectos de uma estrutura tradicional de enredo: primeiramente a exposição dos fatos e dos conflitos, a complicação do conflito, o clímax do enredo e a conclusão em seu desfecho.

De acordo com a classificação de Gancho (2000), podemos considerar Connor um personagem redondo, pois possui mais dimensões em seu desenvolvimento, uma variedade de características, maior complexidade e capacidade de surpreender o leitor (neste caso, o jogador). É possível notar um maior desenvolvimento em sua caracterização em diversos aspectos.

O aspecto físico do personagem não pode ser apontado como caracterização de personagem redondo para este caso, pois todos os personagens do jogo foram criados para que tenham uma boa apresentação. Atores profissionais fazem parte do jogo para realizarem capturas de movimentos e, assim, deixar as expressões dos personagens o mais humanas e fluídas possíveis. Apesar disso, podemos considerar as várias outras caracterizações do Connor como exemplo de seu desenvolvimento como personagem redondo.

O personagem possui evolução psicológica; ele deixa de ser um androide que encobre suas emoções, para se tornar um personagem que as revela. Tal fato pode ser visto em ambas as vezes que o personagem foi encurralado por pessoas para encarar o que sentia, pois Connor revelou indiretamente seus sentimentos de incerteza, frustração, medo, empatia e vários outros de forma verbal e não-verbal. As características sociais de Connor são

trabalhadas desde o início destacando sua identificação como não apenas um androide, mas o mais moderno da geração e o apoio que ele dá à polícia de Detroit.

Nota-se que as características ideológicas de Connor também foram trabalhadas na narrativa; a capacidade do personagem de apresentar suas próprias opiniões e decisões é o cerne da narrativa do androide. A história de *Detroit: Become Human* é também sobre a emancipação do Connor no mundo. Ele é apresentado à novas crenças e opiniões e absorve tais ideologias sem perder sua essência. Podemos identificar a preservação de sua essência ao, no fim, escolher permanecer com um amigo ao invés de manter-se com seu próprio povo. É o fato de o Connor possuir sua própria identidade que o faz uno nesta narrativa.

O *game* busca a reflexão dos jogadores sobre moralidade. Evidencia-se isto pelos diversos caminhos que é executável de seguir: podemos guiar Connor à um caminho frio em que leva os androides a extinção e podemos guiá-lo ao caminho da libertação dos androides, sem contar nos vários caminhos entre estes dois. Para a pesquisa em questão, foi escolhido o caminho considerado positivo e benigno, em que Connor torna-se um herói. Observa-se que, ao escolher um caminho em que ele é um herói, o personagem apresenta características heroicas clássicas, tais como a honestidade, o instinto de proteção e assistência à outras pessoas, escassez de preocupação consigo quando se tem um propósito maior, entre diversas outros traços morais.

As classificações de Gancho e Candido sobre as caracterizações de personagens redondos nos levam para a mesma resposta: Connor é um personagem complexo, com desenvolvimento em diversos atributos para lhe dar maiores características e dimensões. Isto evidencia a preocupação do escritor e desenvolvedor do jogo, David Cage, a buscar características literárias para a criação do enredo da história e dos personagens presentes nela, por meio da plataforma de vídeo game.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho objetivou identificar a estrutura narrativa no jogo *Detroit: Become Human*, para apresentar as semelhanças e diferenças do uso de uma estrutura narrativa literária em diferentes plataformas.

Observa-se que o livro e a plataforma de *videogame* possuem grande distinção. Enquanto o livro precisa de uma boa narrativa para surpreender e conquistar o leitor, um *game* obtém o mesmo resultado tendo um bom gráfico e jogabilidade. Nota-se, então, que uma boa narrativa não é a essência de um bom jogo eletrônico.

Muitos desenvolvedores de jogos acreditam que uma boa narrativa e jogabilidade podem trabalhar juntos e buscam contar histórias surpreendentes para seus jogadores, David Cage

é uma dessas pessoas. O escritor, desenvolvedor de jogos e fundador da produtora *Quantic Dream* acreditou no potencial narrativo dos jogos eletrônicos e desenvolveu três dos maiores jogos de interação narrativa: *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013) e *Detroit: Become Human* (2018).

É natural considerar que os jogos eletrônicos com potencial narrativo buscam apoio à estrutura literária, pois é uma teoria já estabelecida. Identificamos que o jogo trabalha conceitos narrativos clássicos da literatura. Os elementos narrativos são trabalhados no *game*, pois ele possui um enredo, personagens, tempo, espaço e ambiente; o único elemento não trabalhado no jogo é o narrador.

Nos aprofundamos no presente trabalho no elemento enredo e personagem, por entender que ambos trabalham em sincronia. Percebemos que o enredo de *Detroit: Become Human* possui verossimilhança, pois segue a lógica interna estabelecida pelo jogo; e que a estrutura do enredo se baseia, tal como na teoria de estrutura narrativa, em cima dos conflitos apresentados pelo enredo. Tal estrutura divide-se em exposição, complicação, clímax e desfecho. O *game* apresenta elementos de cada etapa da estrutura do enredo, seguindo-a com exatidão.

Verificou-se zelo na criação de Connor, um dos personagens principais da narrativa, pois as caracterizações apresentadas a ele fazem com que ele seja considerado um personagem redondo (ou esférico), por possui características suficientemente complexas para que o personagem tenha várias dimensões. Uma variação de dimensões nos entrega um personagem complexo, tendo maiores possibilidades de surpreender o leitor e jogador do que um personagem caricato que possui apenas uma dimensão.

Tendo todas estas questões apresentadas, podemos refletir sobre o papel da plataforma de vídeo game em nossa sociedade. Existem inúmeras pessoas que acreditam que o ato de jogar videogame é um desperdício de tempo, porém foi possível perceber que há uma preocupação por trás de vários jogos para que o jogador tenha ganhos além do entretenimento e que o jogador seja introduzido a uma história tão interessante e complexa quanto as encontradas em um livro.

Os jogos eletrônicos estão deixando de ser despretensiosos e passando a se preocupar com a imersão do jogador e com a mensagem que está sendo apresentada pois encontraram na narrativa literária uma nova maneira de contar histórias nesta plataforma de vídeo game e de transmitir mensagens. *Detroit: Become Human* é resultado do cuidado de um escritor em entregar uma narrativa de qualidade ao mesmo tempo que dá permissão ao jogador de se tornar o “autor” do jogo.

6. REFERÊNCIAS

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana.; SILVA, Ana Carolina de Araújo. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. In: **5º simpósio internacional de ciberjornalismo**. Campo Grande: UFMS, 2014.

CANDIDO, Antonio. **A Personagem de Ficção**. 11ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

DETROIT: Become Human Text Transcription. 2019. Disponível em: <https://detroitbecometext.github.io/chapters>. Acesso em: 17 ago. 2020.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como Analisar Narrativas**. 7ª edição. São Paulo: Ática, 2000.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck - O futuro da narrativa no ciberespaço**. 1ª edição. São Paulo: Unesp, 2003.

QUANTIC DREAM. **Detroit: Become Human**. Disponível em: <https://www.quanticroam.com/en/detroit-become-human>. Acesso em: 20 maio 2020.

SCHOEREDER, Gilberto. **Ficção Científica**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.

URBANO, Krystal Cortez Luz.; MEIMARIDIS, Melina. "I AM THE ONE WHO KNOCKS": construção de personagens e complexidade narrativa em Breaking Bad. In: **I Jornada Internacioal GEMInIS**. São Paulo: UFSCar, 2014.

Contatos: moraesanaluiza@outlook.com e mauricio.demichelli@mackenzie.br