

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA

ERICA AMES

Construção Narrativa, Visual e Sonora em Games:

Uma análise de Outer Wilds

São Borja

2023

ERICA AMES

Construção Narrativa, Visual e Sonora em Games:

Uma análise de Outer Wilds

Trabalho de conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, na Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), campus São Borja

Orientadora: Roberta Roos Thier

São Borja

2023

ERICA AMES DOS SANTOS

**CONSTRUÇÃO NARRATIVA, VISUAL E SONORA EM GAMES: UMA
ANÁLISE DE OUTER WILDS**

Trabalho de Conclusão de
Curso apresentado ao
Curso de Comunicação
Social habilitação
Publicidade e Propaganda
da Universidade Federal
do Pampa, como requisito
parcial para obtenção do
Título de Bacharel em
Comunicação Social
habilitação Publicidade e
Propaganda.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 05/12/2023.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Roberta Roos Thier

Orientadora
UNIPAMPA

Profa. Dra. Camila Rodrigues Pereira
UNIPAMPA

Prof. Me. Fernando Silva Santor

https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=1443343&infra... 1/2
01/02/2024, 17:47 SEI/UNIPAMPA - 1318971 - SISBI/Folha de Aprovação

UNIPAMPA



Assinado eletronicamente por **ROBERTA ROOS THIER, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 05/12/2023, às 15:25, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **FERNANDO SILVA SANTOR, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 06/12/2023, às 10:28, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **CAMILA RODRIGUES PEREIRA, PROFESSOR MAGISTERIO SUPERIOR - SUBSTITUTO**, em 06/12/2023, às 12:54, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1318971** e o código CRC **2D257D1D**.

https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=1443343&infra... 2/2

Dedico esta monografia à minha orientadora, que buscou o melhor para este estudo, aos professores da banca Camila e Fernando. Aos meus amigos Guilherme, Leonardo, Luan, Lucas, Luiz, Rodrigo e também a um conhecido, que me apoiaram em algum momento durante esse percurso. E ao Alan (from Brazil) que me introduziu à Outer Wilds.

AGRADECIMENTOS

Agradeço sinceramente a todos os amigos que tornaram possível a conclusão deste TCC. Embora minha jornada não tenha sido repleta de histórias extraordinárias, sua presença e apoio foram as narrativas mais significativas que pude ter. Obrigado por serem os protagonistas silenciosos, os coautores invisíveis, que fizeram parte deste capítulo acadêmico. Seu incentivo e amizade foram a trama essencial que moldou cada página deste trabalho. Aos apreciadores de Outer Wilds, este TCC é tanto de vocês quanto meu. Para aqueles que não acreditaram, não apoiaram e me culparam, obrigado por me motivarem a provar que, mesmo com todos os problemas que nunca fui capaz de mencionar, posso levantar desse lugar sombrio e continuar a minha jornada. A passos lentos, um dia espero chegar lá, onde quer que seja.

Com Determinação, Ewndr

Não temos muita conexão, você e eu. Mesmo assim, esse encontro parece especial. Espero que você não se importe se eu pensar em você como um amigo.

Solanum (*Outer Wilds*)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar aspectos da construção narrativa, visual e sonora no game Outer Wilds. Para solucionar o objetivo, utilizou-se de pesquisa bibliográfica para explicar sobre jogos e comunicação (KENT, 2001; WOLF, 2012; NEWMAN, 2012); a indústria de games no Brasil (DINIZ, 2021; ABRITA, 2021); narrativa (CRAWFORD, 1984; RYAN, 2001; FRASCA, 1999); e produção visual e sonora (CARRASCO, 2010; GERBASE, 2012; ROZZO, 2015; FERREIRA 2022);. Os autores possibilitaram aprofundamentos teóricos para dissertar acerca dos games, da narrativa, da produção visual e sonora. Como metodologia deste estudo, uma abordagem adaptada de Diana Rose (ROSE, 2000), através de etapas como escolha, seleção e análise. Analisam-se dois momentos, onde o primeiro, identifica de maneira descritiva um padrão de narrativa; o segundo é de como a mensagem final do game é transmitida por elementos visuais, sonoros e narrativos. A partir deste trabalho, percebe-se que games e Outer Wilds podem ter destaque na perspectiva comunicacional, incorporando uma estrutura não linear.

Palavras-chave: Análise audiovisual, Games, Outer Wilds, Comunicação.

ABSTRACT

This work aims to analyze aspects of narrative, visual and sound construction in the game *Outer Wilds*. To solve the objective, bibliographical research was used to explain about games and communication (KENT, 2001; WOLF, 2012; NEWMAN, 2012); the games industry in Brazil (DINIZ, 2021; ABRITA, 2021); narrative (CRAWFORD, 1984; RYAN, 2001; FRASCA, 1999); and visual and sound production (CARRASCO, 2010; GERBASE, 2012; ROZZO, 2015; FERREIRA 2022); The authors provided theoretical insights to discuss games, narrative and visual and sound production. The methodology of this study was an approach adapted from Diana Rose (ROSE, 2000), through steps such as choice, selection and analysis. Two moments are analyzed, where the first, descriptively identifies a narrative pattern; the second is how the game's final message is conveyed through visual, sound and narrative elements. From this work, it is clear that games and *Outer Wilds* can stand out from a communication perspective, incorporating a non-linear structure.

Keywords: Audiovisual analysis, Games, *Outer Wilds*, Communication.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Sistema Solar de Outer Wilds.....	34
Imagem 2 - O Sol de Outer Wilds.....	35
Imagem 3 - Recanto Lenhoso.....	36
Imagem 4 - Os Gêmeos Da Ampulheta.....	37
Imagem 5 - Os Gêmeos Da Ampulheta.....	37
Imagem 6 - Vale Incerto.....	38
Imagem 7 - Vale Incerto.....	38
Imagem 8 - Profundezas Do Gigante.....	39
Imagem 9 - Tornados — Profundezas do Gigante.....	40
Imagem 10 - Abrolho Sombrio.....	41
Imagem 11 - Tamboril.....	41
Imagem 12 - O Xereta.....	42
Imagem 13 - O Olho Do Universo.....	43
Imagem 14 - Representação Nomai.....	43
Imagem 15 - A fogueira.....	47
Imagem 16 - Recanto Lenhoso (Início de jogatina).....	48
Imagem 17 - Conversa com personagem Lenhoso.....	48
Imagem 18 - Coleta de recursos (Início de jogatina)	49
Imagem 19 - Conversa com personagem Lenhoso.....	49
Imagem 20 - Placas indicativas no planeta Recanto Lenhoso.....	50
Imagem 21 - Placas indicativas no planeta Recanto Lenhoso (Visão aproximada).....	51
Imagem 22 - Tutorial sobre a ferramenta Onduloscópio.....	51
Imagem 23 - O céu (Vista a partir do Recanto lenhoso).....	52
Imagem 24 - Pedra de Lia (Vista a partir do Recanto Lenhoso).....	53
Imagem 25 - Bilhete de Gossan.....	54
Imagem 26 - Hall de entrada do observatório.....	54
Imagem 27 - Área interna do observatório.....	55
Imagem 28 - Estátua Nomai.....	55
Imagem 29 - Nave do Astronauta.....	56
Imagem 30 - Diário de bordo.....	57
Imagem 31 - Diário de bordo (visão aproximada de um item).....	57
Imagem 32 - Diário de bordo (Pontos conectados entre diversos eventos).....	58

Imagem 33 - Cherte.....	61
Imagem 34 - Esker.....	62
Imagem 35 - Feldspato.....	62
Imagem 36 - Gabro.....	63
Imagem 37 - Riebeck.....	63
Imagem 38 - Solanum.....	64
Imagem 39 - Superfície do Olho Do Universo.....	65

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
1 JOGOS E COMUNICAÇÃO.....	18
1.1 História dos games.....	18
1.2 A indústria de games no Brasil.....	19
1.3 Cultura e consumo de games.....	19
2 A NARRATIVA NOS GAMES.....	24
2.1 O que é narrativa.....	24
2.2 Narrativa, comunicação e interatividade.....	25
3. PRODUÇÃO VISUAL E SONORA NOS JOGOS.....	29
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	31
4.1 Outer Wilds.....	32
4.1.1 O sistema solar.....	33
4.1.2 Nomai.....	43
5. Análise.....	45
5.1 Ambientação.....	45
5.1.1 Como a narrativa é utilizada para introduzir as ferramentas e funcionalidades...46	
5.1.2 O diário de bordo.....	56
5.2 Análise da mensagem final.....	58
5.2.1 A música em Outer Wilds.....	59
5.2.2 Os Viajantes.....	61
5.2.3 A mensagem final.....	64
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	69
REFERÊNCIAS.....	71

INTRODUÇÃO

Esse estudo contém spoilers, Outer Wilds deve ser jogado com o mínimo de spoilers, visto que ao compreender alguns acontecimentos, a experiência do jogo muda. Recomenda-se que jogue o jogo antes de ler sobre a análise a partir dos capítulos 4.1 e 5 respectivamente.

Os jogos eletrônicos, muito além de simples passatempos, representam uma forma de arte altamente interativa que tem conquistado uma importância significativa na cultura contemporânea. À medida que essa mídia evolui, a narrativa, os elementos visuais e sonoros dos jogos se tornam cada vez mais complexos e envolventes. Neste trabalho, intitulado “Construção Narrativa, Visual e Sonora em Outer Wilds: Uma análise de Outer Wilds”, explora-se a convergência dessas três dimensões — narrativa, visual, sonora — como elementos fundamentais para a criação de experiências de jogo imersivas e envolventes.

Os jogos modernos não se limitam a uma sequência de desafios que devem ser superados. Eles são semelhantes a histórias interativas, nas quais os jogadores têm papel ativo na progressão da trama. A construção narrativa em jogos oferece uma oportunidade única para explorar narrativas não lineares, onde as escolhas dos jogadores afetam o desenrolar da história. Esta interatividade desafia as estruturas tradicionais das narrativas e fornece um terreno fértil para a pesquisa e a criatividade (Silva, 2013).

Além da narrativa, os aspectos visuais dos jogos também desempenham um papel fundamental na imersão do jogador. A evolução da tecnologia gráfica permitiu que os mundos virtuais se tornassem cada vez mais realistas e esteticamente ricos. A direção de arte em jogos, a escolha de paletas de cores, o design de personagens e cenários — todos esses elementos contribuem para a construção visual de um jogo e desempenham um papel importante na criação de atmosferas e na comunicação de histórias.

Diante disso, o problema de pesquisa do presente trabalho é: Como a construção narrativa, visual e sonora é apresentada no game Outer Wilds?

Para responder à problemática tem-se como objetivo geral da pesquisa analisar os aspectos da construção narrativa, visual e sonora no game Outer Wilds.

Além disso, os objetivos específicos são entender como a comunicação é construída no game e apresentar os diferenciais que o jogo traz na perspectiva comunicacional;

Este trabalho visa explorar como a convergência dessas três dimensões em Outer Wilds — narrativa, visual e sonora — cria uma “atmosfera interativa” que envolve o jogador de maneira única. Ao analisar histórica e culturalmente a respeito de jogos e a indústria, com

teorias e exemplos práticos, busca-se compreender como esses elementos se entrelaçam para criar experiências de jogos memoráveis.

A interação entre narrativa, elementos visuais e sonoros em jogos contemporâneos mostra-se complexa, sobretudo como a comunicação é construída a partir dessa combinação no universo virtual. Dentro desse contexto, o game “Outer Wilds” se destaca como um exemplo intrigante. Este jogo apresenta uma narrativa não linear e explora as fronteiras do design de jogos, proporcionando uma experiência única e enigmática para os jogadores. No entanto, as especificidades dessa construção comunicacional, ainda carecem de uma análise aprofundada. Este trabalho visa preencher essa lacuna, desvendando os mecanismos que o jogo utiliza, e assim, entender como a comunicação é engendrada nas várias camadas do jogo e, em particular, identificar o que o distingue na esfera comunicativa.

No decorrer deste estudo, é esperado que seja possível lançar luz sobre o processo criativo e as técnicas utilizadas tanto pelos desenvolvedores de jogos quanto pelos comunicadores envolvidos para fundir essas dimensões harmoniosamente. Acredita-se que ao entender melhor esse processo, é possível não apenas entender como cada peça do quebra-cabeça se encaixa e no final toma uma forma como jogo, mas também enriquecer a apreciação por essa forma de arte em constante evolução. Além disso, as motivações da pesquisa também se devem pelo fato da apreciação por games da pessoa por trás do estudo.

O jogo “Outer Wilds” é um título de vídeo game desenvolvido pela Mobius Digital e publicado pela Annapurna Interactive. Lançado em 2019, de acordo com a plataforma de jogos da Valve, a Steam, é classificado como uma aventura de exploração em um ambiente de mundo aberto. Este jogo ganhou destaque em virtude de sua abordagem única e inovadora na construção narrativa e na experiência do jogador.

Em “Outer Wilds”, o jogador assume o papel de um jovem explorador espacial em um sistema solar fictício. A premissa principal do jogo é que o sol daquele sistema está prestes a se transformar em supernova, destruindo tudo. Os jogadores enfrentam a tarefa de explorar planetas, luas e outros corpos celestes no sistema solar enquanto desvendam os mistérios do passado, a fim de entender a causa da iminente catástrofe solar.

O jogo possui uma estrutura caracterizada como "mundo aberto". Isso significa que não existe um roteiro obrigatório que dite os caminhos e ações dos jogadores, e também não há a presença de "fases". Em ambientes de mundo aberto, os espaços são vastos, proporcionando total liberdade de movimentação aos jogadores. Dessa forma, o jogador tem a autonomia de escolher para onde ir, quais lugares explorar, com quem interagir e quais

"missões" quer fazer. A única limitação é o tamanho do mundo, que, por razões técnicas, não pode ser excessivamente extenso (Silva, 2013).

O jogo não limita as ações ou segue uma linearidade narrativa, portanto os jogadores têm a liberdade de explorar os planetas na ordem que desejarem. Cada local contém pistas e fragmentos de histórias que se interconectam, permitindo aos jogadores montar a narrativa gradualmente. Além disso, a mecânica de viagem no tempo desempenha um papel crucial na exploração e na progressão da história, uma característica que adiciona uma camada complexa de narrativa e jogabilidade.

Em termos visuais, "Outer Wilds" adota um estilo de arte colorido e cartunescos, que contrasta com o tom sombrio apresentado em muitos momentos a partir da narrativa, de acordo com um artigo de Chris Plante em 2019 na Wired, "Outer Wilds é um jogo lindo, com gráficos coloridos e um mundo vibrante. Mas, por baixo de toda essa beleza, há uma história sombria e melancólica".

Embora os gráficos possam não ser considerados sofisticados, Outer Wilds apresenta uma direção artística excepcional que se combina de maneira extraordinária com uma trilha sonora de alta qualidade, resultando em uma experiência memorável e inesquecível. A composição musical "Timber Hearth" é uma verdadeira obra-prima, evocando sensações únicas de revelação de mistérios, de acordo com Herrmann¹. Em contrapartida, a faixa que dá nome ao título destaca a ação de explorar o espaço e enfrentar seus perigos. Todos esses elementos artísticos desempenham um papel fundamental no funcionamento do jogo, e é importante destacar que nenhum deles é deficiente ou problemático; pelo contrário, contribuem significativamente para a riqueza da experiência oferecida.

A trilha sonora do jogo, que evolui à medida que os jogadores exploram diferentes áreas, é elogiada por sua capacidade de criar uma atmosfera única e contribuir para a experiência do jogador. "Não há nada como ouvir a música crescer em Outer Wilds. O jogador é tão bem-vindo para sentar e observar os planetas passando no céu quanto para fazer alguma descoberta fundamental sobre a natureza do universo" diz o artigo de 2019 na Game Developer².

Diante disso, o presente trabalho de conclusão de curso está dividido em 5 capítulos. O primeiro capítulo aborda a história dos jogos eletrônicos, desde seus primórdios nos anos 1950 até a evolução tecnológica e narrativa. Destaca-se o papel dos jogos de arcade, consoles domésticos e avanços como gráficos 3D, evidenciando como a tecnologia moldou a narrativa

¹ <https://www.gameblast.com.br/2021/05/analise-outer-wilds.html>

² <https://www.gamedeveloper.com/audio/behind-the-hauntingly-beautiful-music-of-i-outer-wilds-i-#close-modal>

dos jogos. O capítulo também explora a indústria de jogos no Brasil, desde os desafios iniciais até o crescimento recente, destacando títulos brasileiros reconhecidos internacionalmente. Além disso, examina o fenômeno do consumo de jogos, relacionando-o com a cultura, identidade e a necessidade humana do lúdico. O capítulo aborda o panorama da indústria de jogos na América Latina, destacando desafios como a desinformação e a falta de apoio, e apresenta estatísticas recentes sobre o público de jogos no Brasil, destacando o impacto da pandemia no aumento do consumo.

O segundo capítulo explora a evolução da narrativa nos jogos eletrônicos, destacando sua transformação de enredos simples para narrativas complexas e interativas. Com o avanço tecnológico, a narrativa tornou-se mais complexa, incorporando escolhas dos jogadores e ramificações narrativas. A narrativa estende sua influência para além das palavras escritas, impactando a direção de arte, design de personagens e trilha sonora nos jogos. A narrativa não linear e a concepção de “narrativa ciberespacial” são abordadas, enquanto a inteligência artificial amplia as possibilidades narrativas, permitindo jogos altamente adaptáveis.

O terceiro capítulo aborda a importância da produção audiovisual nos jogos, destacando seu papel crucial na construção de mundos virtuais, na comunicação de narrativas e na criação de experiências imersivas para os jogadores. Ao explorar a produção visual, são discutidos elementos cinematográficos, como a influência da cinematografia na criação de ambientes interativos e o conceito de câmera subjetiva. Além disso, o capítulo aborda também o âmbito da produção sonora, onde as trilhas e efeitos sonoros desempenham um papel fundamental na atmosfera e narrativa dos jogos.

O quarto capítulo delinea os procedimentos metodológicos para a análise da construção narrativa, visual e sonora em jogos, usando “Outer Wilds”. Inspirado nos procedimentos de Diana Rose (2008) para a análise de imagens em movimento, a abordagem metodológica deste estudo visa desvendar as complexidades dessa forma de mídia interativa. Além disso, dentro do capítulo encontram-se informações relevantes sobre o objeto de estudo, como a organização de seu sistema e contextualização do game.

No quinto capítulo, encontram-se leituras de cenas do jogo “Outer Wilds” para analisar partes narrativas, visuais e sonoras, destacando como esses elementos combinados podem transmitir uma mensagem ao jogador de maneira coesa, sem quebrar sua imersão. A primeira parte da análise conta com um caráter mais descritivo, enfatizando como a narrativa contribui para a criação de uma atmosfera que complementa elementos dos espectros visual e sonoro. Na segunda parte, a análise se concentra nos momentos finais do jogo.

1. JOGOS E COMUNICAÇÃO

1.1 História dos games

Os jogos eletrônicos percorrem uma trajetória fascinante, desde suas origens humildes até se tornarem uma indústria multimilionária que moldou a cultura contemporânea. A história dos jogos remonta à década de 1950, quando os pioneiros como William Higinbotham criaram os primeiros jogos digitais como o “Tênis para Dois”. Esses jogos primitivos tinham uma jogabilidade simples e limitada, mas foram a germinação de uma indústria que cresceria exponencialmente nas décadas seguintes (Kent, 2001).

Na era dos jogos de arcade nos anos 70 e 80 marcou o início da evolução tecnológica e narrativa. Títulos como “Pac-Man” e “Space Invaders” eram jogos icônicos que capturavam a imaginação do público, mas sua narrativa era mínima, limitando-se a avançar níveis e alcançar pontuações mais altas. Com a evolução dos consoles domésticos na década de 1980, como o Atari 2600, a narrativa começou a desempenhar um papel mais proeminente. Jogos como “Adventure” introduziram elementos de enredo e objetivos, abrindo as portas para narrativas mais elaboradas (Wolf, 2012).

Entretanto, o avanço tecnológico mais significativo ocorreu entre os anos 1990 e 2000, com a introdução dos gráficos 3D e a popularização dos consoles de próxima geração. Jogos como “Super Mario 64” e “The Legend of Zelda: Ocarina of Time” demonstram a capacidade de criar mundos 3D expansivos e interativos, proporcionando uma experiência mais imersiva para os jogadores (Newman, 2012). À medida que a tecnologia avançava, as narrativas dos jogos também se tornavam mais elaboradas e envolventes, com enredos ricos e personagens bem desenvolvidos.

Com a evolução da Inteligência Artificial e do processamento gráfico mais avançado, os jogos atingiram um alto nível de realismo e complexidade. Títulos como “The Witcher 3: Wild Hunt” e “Red Dead Redemption 2” oferecem narrativas profundas e emocionantes, nas quais as escolhas do jogador têm um impacto significativo no desenrolar da história.

Dessa forma, anteriormente, por meio de jogos de pontos e níveis, houve tanta inovação que, atualmente, é possível ter experiências interativas complexas que se sobressaem a qualquer outra forma de entretenimento em termos de narrativa e imersão. Este percurso demonstra como os jogos não apenas refletem a evolução tecnológica, mas também estimulam essa evolução, e como a narrativa se tornou um elemento fundamental na criação de mundos virtuais ricos e envolventes.

1.2 A indústria de games no Brasil

A indústria de jogos no Brasil tem uma história marcada por desafios, mas também por notáveis avanços. Desde os primeiros anos de sua existência, a indústria de jogos brasileiros enfrentou obstáculos como falta de apoio governamental e recursos limitados. No entanto, ao longo das últimas décadas, houve um crescimento notável e amadurecimento desse setor (Diniz, 2021; Abrita, 2021).

Os primeiros desenvolvedores de jogos no Brasil, começaram a criar jogos na década de 1980. Naquela época, os jogos eram distribuídos em fitas cassete e revistas de computador e o mercado estava ainda em sua infância. Os desafios eram evidentes, pois faltavam recursos, infraestrutura e conhecimento na área. No entanto, a paixão pela criação de jogos impulsionou os primeiros desenvolvedores a persistirem (Diniz, 2021; Abrita, 2021).

Nas décadas seguintes, houve uma série de altos e baixos na indústria de jogos no Brasil. Em meados dos anos 2000, o governo brasileiro demonstrou interesse na promoção da indústria de jogos, estabelecendo incentivos fiscais. Esta iniciativa contribuiu para o aumento da produção de jogos nacionais e para a atração de investimentos. Além disso, a crescente popularidade dos jogos eletrônicos em todo o mundo contribuiu para o crescimento da indústria de jogos no Brasil (Diniz, 2021; Abrita, 2021).

Hoje, o Brasil tem uma cena de desenvolvimento de jogos vibrante, com inúmeras empresas e estúdios independentes criando jogos para plataformas globais. Títulos brasileiros, como “Toren” e “Horizon Chase”, foram reconhecidos internacionalmente, demonstrando o talento e a criatividade dos desenvolvedores brasileiros. No entanto, os desafios ainda persistem, como a necessidade de maior apoio governamental, acesso a financiamento e infraestrutura adequada. Apesar disso, a indústria de jogos no Brasil continua a crescer e a prosperar e sua história é uma prova da determinação e paixão dos desenvolvedores brasileiros (Diniz, 2021; Abrita, 2021).

1.3 Cultura e consumo de games

Por que escolhemos o que escolhemos? Essa pergunta visa explicar o objetivo deste tópico, por que escolhemos acompanhar a um jogo de futebol? A um time? Por que jogar um jogo? Por que assistir a um jogo? Uma das possíveis respostas está em um fenômeno: o consumo. De acordo com Everardo Rocha (2006), é necessário compreender o consumo além

da aplicação, muitas vezes apressada, em que é visto. Ele defende que é preciso analisar o fenômeno social do consumo contemporâneo e como ele se aplica sob diferentes perspectivas, o que é uma chave indispensável para a cultura e as relações sociais.

Para entender o consumo, é preciso conhecer como a cultura constrói essa experiência na vida cotidiana, como atuam os códigos culturais que dão coerência às práticas e como, através do consumo, classificamos objetos e pessoas, elaboramos semelhanças e diferenças. (Everardo Rocha, 2006, p. 86)

A compreensão do consumo contemporâneo ultrapassa amplamente a perceptiva convencional, revelando os motivos subjacentes às nossas escolhas de lojas, marcas, estilos e preferências. Contrariando a crença comum, tais escolhas são, na realidade, expressão de relações sociais e códigos culturais que refletem identidades, grupos, serviços e produtos.

O sistema que articula, significa objetos e a relação deles com os indivíduos é o consumo, sendo uma forma para compreender o mundo que apenas os seres humanos têm o privilégio de estarem inseridos. Assim, a cultura e o consumo andam lado a lado para expressar individualidades, ideais, princípios, categorias, estilos de vida, identidades sociais, projetos coletivos. Concluindo então a ideia de Rocha (1995) de que o consumo é um dos grandes inventores das classificações sociais onde os indivíduos mantêm suas visões de mundo e que talvez nenhum outro fenômeno seja tão adequado para expressar o *espírito do tempo* que representa a atualidade.

O consumo se manifesta através de um processo de significação. Esse fato é aplicado em diversas categorias nos padrões conhecidos pelos indivíduos de uma sociedade afetada por esse fenômeno, essas categorias estão ligadas a qualquer atividade cotidiana, pois o consumo é um ato social que possui uma forte ligação e influência com a cultura, a identidade e o lazer; o consumo de jogos eletrônicos também faz parte desse universo.

Outra resposta, é uma necessidade humana do lúdico. Apesar de que o verbo “jogar” não seja normalmente utilizado no português da mesma maneira que em outros idiomas, a tradução palavra ao inglês, “play”, pode também significar o verbo “brincar”. Johan Huizinga (2000), em seu livro *Homo Ludens*, aprofunda a necessidade humana de jogar, que pode vir de treinar jovens para o trabalho, de descansar, exercer o autocontrole, satisfazer uma vontade de imitar, reafirmar um sentimento pessoal ou simplesmente com intuito de realizar o desejo de competir.

As pessoas gostam de brincar, jogar e competir para satisfazer essa vontade ao lúdico. Com o surgimento dos jogos digitais, criou-se uma nova categoria. Jogos viraram um produto

de entretenimento, uma atividade para consumir individualmente ou em grupos por meio de computadores, celulares e consoles eletrônicos. Apesar de não ser tão diferente dos jogos mais tradicionais, segue as regras que Huizinga descreve como uma atividade voluntária que segue determinadas regras visando se distanciar temporariamente da vida diária.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana". (Huizinga, Johan, 2000, p.24)

As pessoas, eventualmente, escolhem jogar por uma necessidade que pode ser considerada um fenômeno psicológico. E dada a revolução cultural do século XX, onde produtos de entretenimento puderam ser consumidos em massa, os jogos, assim como filmes e músicas, se tornaram um produto consumível. Dessa forma, as pessoas escolhem consumir esses produtos visando satisfazer a necessidade do lúdico.

Há décadas, o consumo de jogos eletrônicos é uma prática comum e está em evidência em um mercado longe de acabar. Um conceito estudado acerca dessa prática de consumo se manter forte é o porquê das pessoas consumirem tantos videogames (mediante jogos, consoles e itens no jogo). As respostas clássicas são que compram para lazer, para diversão, até para competir, mas existem pontos mais profundos para serem estudados.

O autor Rheingold (1997) reinterpreta o conceito de aldeia global, já utilizado desde os anos 1960, para descrever comunidades baseadas em agregações sociais que surgem na Internet. Essas comunidades são formadas por interlocutores invisíveis com interesses que variam do conhecimento científico ao conhecimento espontâneo. Além disso, Alves (2009) diz que esses espaços podem ser utilizados para trocas intelectuais, sociais, afetivas e culturais, permitindo aflorar os seus sentimentos, estabelecendo teias de relacionamentos, mediadas pelo computador, conectados na rede.

De acordo com Jose Gonzalez e o Cuboclass, em uma análise sobre o desenvolvimento de jogos na região Latino Americana, de acordo com pesquisas, afirmam que a América Latina possui 8,6% da população mundial total, o que representa quase o dobro dos Estados Unidos (Worldometer). No entanto, todos os países latino-americanos juntos apresentam um gasto de 4,1 bilhões de dólares por ano na indústria de jogos, enquanto em comparação com os EUA existe uma grande diferença, uma vez que esse último gasta 23,5 bilhões. Os principais motivos para esse problema são a falta de conhecimento sobre a

essa indústria, a falta de uma cultura que incentive essa prática, os altos índices de pobreza e índices ainda maiores de pirataria. Estima-se que aproximadamente metade da população latino-americana tem acesso à Internet baixa ilegalmente algum tipo de mídia (Schoon).

Um exemplo ilustrativo das diferenças no cenário de jogos eletrônicos na América Latina é de que, além da inadequação dos pagamentos, há numerosas concepções imprecisas e equívocos. Algo que evidencia esse evento é a proibição de jogos violentos na Venezuela em 2010, uma medida adotada sob a justificativa de “combater” o aumento do índice da criminalidade no país ao longo das duas últimas décadas. O cenário de jogos se torna ainda mais difícil, pois a censura não é o único problema causado pela desinformação a respeito de videogames. Além disso, a falta de apoio familiar e financeiro são algumas das dificuldades enfrentadas pela indústria local.

Na nona edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), o levantamento anual sobre o consumo de jogos no Brasil, foi constatado que as pessoas entre 20 a 24 anos são a maioria entre o público gamer no país, com 25,5%. O hábito de jogar videogames também é mais frequente entre os adolescentes de 16 a 19 anos (17,7%) e aqueles entre 25 a 29 anos (13,6%).

Em 2022, o público de jogos eletrônicos no Brasil aumentou para 74,5%. A pesquisa revelou que cerca de três em cada quatro brasileiros jogam jogos eletrônicos, um crescimento de 2,5 pontos percentuais em relação ao ano anterior, alcançando a maior marca histórica, com 74,5% da população do Brasil afirmando jogar games em 2022.

Por meio de dados coletados pela PGB 2022, o Smartphone é a plataforma mais utilizada para jogos, com 48,3% do público. Os computadores classificam-se na segunda colocação com 23,3% (soma entre computadores de mesa e notebooks), seguido pelos consoles domésticos ficam em terceiro, com 20%.

Segundo o estudo da PGB 2022, a margem é de 33,2% dos jogadores de celular que acessam todos os dias. No que diz respeito aos computadores, 15,3% dos jogadores do país jogam todos os dias. Já para os consoles, representam 11,8% que jogam diariamente. Em sessões mais prolongadas, os computadores são os protagonistas, com 37,9%, seguido pelos consoles, com 34,8%. A relação dos smartphones é de 31,7%, sendo que jogar por até uma hora é uma prática que representa 33,7% do total desses usuários.

Todas essas estatísticas mostram um aumento em relação aos anos anteriores e isso se deve a um fator principal, o isolamento social que ocorreu durante a pandemia, 72,2% dos gamers brasileiros afirmam que jogaram mais durante o período, e 57,9% marcaram mais com amigos sessões de partidas online enquanto ficavam em casa. Esse período de isolamento

social teve como uma das características o fortalecimento da relação dos brasileiros com jogos eletrônicos. A compra de jogos eletrônicos foi um comportamento mantido entre o público, a maioria (36%) afirma que adquiriu até três títulos no último ano e entre o público que escolheu não pagar por jogos apontam como um dos principais motivos o preço elevado.

2. A NARRATIVA NOS GAMES

2.1 O que é narrativa

Do ponto de vista etimológico, a palavra "narrar" tem suas raízes no termo "narro", um verbo derivado de "gnarus", que significa conhecer ou ter conhecimento de algo (cf. o oposto "ignarus", de onde se originou o adjetivo "ignorante"). Como evidenciado, o termo foi transmitido através do Latim e denota a ação de levar ao conhecimento, contar e expressar (ERNOUT, A. e MEILLET, A., 1979).

Com base na significação da palavra "narrar", podemos conceituar o termo "narrativa" como a arte de contar ou relatar parte ou a totalidade de uma história. Segundo Ricoeur (1994), narrar consiste em atribuir sentido à vida, e a narrativa se apresenta como o meio organizador do caos. É a modalidade de ordenação que proporciona a oportunidade de tecer a trama, criar intrigas e metaforizar os eventos.

De acordo com Ramos (2018), a narrativa tradicional, seja na forma de textos poéticos ou ficcionais impressos, tem sido uma fonte de lazer e entretenimento desde os primórdios da escrita. Ao longo da história da literatura, houve consideráveis modificações tanto nos cânones quanto nos estilos literários. Embora não seja preciso afirmar que a era em que o livro era o principal veículo para contar histórias esteja chegando ao fim, a chegada da era da tecnologia trouxe consigo novos suportes e formatos. Mesmo assim, a vontade de criar histórias persiste, independentemente do meio de apresentação.

A narrativa interativa emergiu, e os jogos eletrônicos são exemplos claros de como essa interação pode ocorrer de diversas maneiras. Essa forma de narrativa tornou-se tão influente que atualmente existem diversas abordagens narrativas que os desenvolvedores estão utilizando para dar vida às suas histórias.

Enquanto os jogos eram inicialmente caracterizados por enredos simples e objetivos diretos, hoje eles frequentemente apresentam narrativas complexas e envolventes que competem com outras formas de mídia, como filmes e literatura. Essa evolução não é apenas uma progressão natural, mas também uma adaptação à natureza interativa dos jogos.

Desde os primórdios da indústria de jogos, a narrativa foi um elemento intrínseco. Títulos clássicos como "Super Mario Bros." (1985) e "The Legend of Zelda" (1986) apresentavam histórias simples, mas desempenhavam um papel importante na motivação dos jogadores. Conforme Chris Crawford argumentou em seu livro "The Art of Computer Game

Design” (1984), a narrativa em jogos serve como um mecanismo para a estruturação da experiência do jogador.

No entanto, à medida que os jogos evoluíram, a narrativa se tornou mais complexa. Títulos como “Final Fantasy VII” (1997) e “The Elder Scrolls V: Skyrim” (2011) demonstram a capacidade dos jogos de criar mundos ricos e histórias cativantes. Os jogadores, são agora frequentemente convidados a fazer escolhas que afetam o desenrolar da narrativa, introduzindo a ideia de ramificações narrativas. O professor de jogos Gonzalo Frasca descreve essa característica como “narrativa generativa” em seu artigo “Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)games and Narrative” (1999), indicando a habilidade dos jogos de produzir narrativas de maneira dinâmica.

Além disso, a narrativa em jogos está se expandindo para além das palavras escritas. A influência da narrativa é visível na direção de arte, design de personagens e trilha sonora. Os jogos modernos frequentemente adotam narrativas não lineares, onde a história se desenvolve com base nas ações dos jogadores. Autores como Marie-Laure Ryan em “Narrative as Virtual Reality” (2001) argumentam que os jogos eletrônicos representam uma forma de “narrativa ciberespacial”, onde a imersão do jogador é fundamental.

Em constante evolução tecnológica, a narrativa não apenas desempenha um papel na criação de histórias envolventes, mas também influencia a estrutura e a experiência do jogador. À medida que os jogos continuam a amadurecer como uma forma de mídia, a narrativa desempenhará um papel cada vez mais proeminente na criação de mundos virtuais ricos e experiências interativas que cativam os jogadores (Crawford, 1984; Frasca, 1999; Ryan, 2001).

2.2 Narrativa, comunicação e interatividade

A narrativa em jogos eletrônicos tem evoluído significativamente, transformando-se em uma ferramenta essencial para envolver os jogadores e proporcionar experiências interativas e imersivas. Ao explorar a evolução desse elemento narrativo nos jogos, observa-se como os desenvolvedores passaram de enredos simples e lineares para narrativas complexas e não lineares que se adaptam às escolhas dos jogadores.

Inicialmente, os jogos eram frequentemente caracterizados por enredos rudimentares, muitas vezes reduzidos a uma narrativa básica que servia principalmente como pano de fundo para a ação. No entanto, à medida que a indústria de jogos crescia, a narrativa começou a ganhar destaque, proporcionando contexto e significado às experiências de jogo. O jogo

“King's Quest”, lançado em 1984, é frequentemente citado como um dos primeiros exemplos de um jogo que valorizava a narrativa, oferecendo uma história envolvente que os jogadores exploravam à medida que avançavam no jogo (Lowood, 2014).

Com o advento de gráficos avançados e poder de processamento, a narrativa nos jogos evoluiu ainda mais. Os jogos passaram a contar com diálogos dublados, cenas cinematográficas e enredos complexos que podiam se ramificar com base nas escolhas dos jogadores. “Mass Effect”, lançado em 2007, é um exemplo de jogo que permitiu aos jogadores moldar o enredo por meio de suas decisões, criando uma narrativa personalizada e imersiva.

A chegada da inteligência artificial e das tecnologias de aprendizado de máquina expandiu ainda mais as possibilidades narrativas nos jogos. Os jogos agora podem reagir dinamicamente às ações dos jogadores, ajustando a narrativa de acordo com suas escolhas. Isso resultou em jogos com narrativas altamente adaptáveis, como “Detroit: Become Human”, onde as escolhas dos jogadores podem levar a múltiplos desfechos (Gee, 2007).

Dentre os grupos de características narrativas consideradas, destaca-se a linearidade, que se refere à disposição de eventos numa sequência linear com princípio, meio e fim. Isso inclui a utilização de cenários cinematográficos e diálogos fixos que limitam a interatividade do jogador, restringindo sua capacidade de intervir na história. Essa categoria narrativa, resumidamente, permite ao jogador conectar-se à história por meio de uma tensão gerada por situações de vida ou morte impostas ao personagem. Nesse contexto, as habilidades do jogador estão constantemente em teste, embora suas decisões não influenciem o desfecho final da história (Ramos, 2018).

Entretanto, de acordo com Ramos (2018) isso não implica na perda de complexidade narrativa ou na falta de relevância em comparação com outras técnicas narrativas. O público-alvo, quando comparado ao público de uma narrativa tradicional impressa, se restringe principalmente ao conhecimento do formato interativo. Este formato inclui narrativas presentes em jogos de ação, nos quais o jogador precisa interagir em tempo real com o cenário para que a história prossiga e se concretize. Apesar de um desfecho final aparentemente imutável, considerando o caráter de uma narrativa interativa, o resultado proporciona uma conclusão satisfatória para o interlocutor, que inevitavelmente se sente envolvido na história até o seu desfecho.

Além da linearidade, Ramos (2018) argumenta que existem jogos eletrônicos que exploram a narratividade por meio do processo de disposição rizomática. Esses jogos apresentam sequências narrativas que se moldam de acordo com as escolhas do jogador.

Nessa categoria, é proporcionado ao jogador uma variedade de caminhos e opções para desenvolver o final da história a partir de universos predefinidos. Nessas narrativas, embora o jogador não tenha total liberdade para criar uma história sem enredo, uma vez que os desenvolvedores da obra estabelecem um universo com início, meio e fim, as escolhas oferecidas aos jogadores podem alterar significativamente o desenrolar da história, proporcionando múltiplos finais.

Muitas obras nessa categoria são episódicas, divididas em capítulos lançados ao longo do tempo, diz Ramos (2018). A linearidade está presente, pois todos os episódios têm um início, meio e fim; no entanto, o interlocutor é encarregado de decidir como esses episódios se desenvolverão. O público-alvo nesse caso não é restrito, já que esses jogos não exigem que o interlocutor tenha familiaridade com outros jogos eletrônicos, nem habilidade de interação em tempo real. A leitura e o diálogo são aspectos essenciais para essas narrativas, pois as escolhas são feitas a partir da interação do personagem com o ambiente e com outros personagens.

Outro método de empregar a narratividade nos videogames são as sequências não lineares de uma história, onde o jogador decide sobre o que quer experimentar primeiro, podendo até mesmo alcançar o desfecho da narrativa sem explorar completamente todas as suas possibilidades. Geralmente, a narrativa começa sem muita explicação; o jogador é colocado em um ambiente, como uma casa, uma rua ou uma floresta, e a partir desse ponto assume total autonomia para explorar e interagir como desejar, afirma Ramos (2018). A história é revelada gradualmente, movendo-se a partir das interações do personagem por meio de gatilhos, como cartas, memórias e objetos.

Nesse tipo de obra, Ramos (2018) articula que não é incomum que a narrativa esteja focada em um terceiro personagem, enquanto o jogador atua como mero espectador. Semelhante às obras da categoria anterior, essas não requerem familiaridade do interlocutor com outros jogos eletrônicos, nem habilidade de interação em tempo real, podendo progredir no ritmo que o jogador desejar. O público-alvo dessas narrativas são jogadores que buscam uma história onde a interação se resume principalmente à observação e à interação com pontos específicos do cenário.

A quarta categoria analisada por Ramos (2018) refere-se aos jogos que baseiam sua narrativa exclusivamente no cenário e nas ações do jogador. Geralmente, essas narrativas apresentam pouco ou nenhum diálogo, contando a história por meio de uma sequência de imagens e dependendo das escolhas do jogador em relação ao ambiente. São obras mais breves, em que o objetivo da narrativa não está ligado à premissa de viver ou morrer diante de desafios. Essas histórias adquirem uma linearidade à medida que o jogador completa os

objetivos predefinidos para que a narrativa progrida, mas também podem ser conduzidas no ritmo desejado pelo jogador, oferecendo um cenário amplo para exploração. Além disso Ramos (2018) diz que são geralmente atemporais, subjetivas e filosóficas, essas narrativas refletem sobre temas como solidão, amor e tristeza. Se transportadas para o universo impresso, poderiam ser comparadas a microcontos ou obras não-verbais.

Dessa forma, a narrativa em jogos passou de um mero elemento de contexto para uma parte essencial da experiência do jogador. A evolução da narrativa nos jogos reflete não apenas os avanços tecnológicos, mas também a busca contínua por envolver os jogadores em histórias significativas e interativas. Essa evolução é um testemunho da capacidade dos jogos de contar histórias de maneiras únicas e emocionantes, assim torna-se um meio capaz de trazer muito impacto para contar histórias na era digital.

3. PRODUÇÃO VISUAL E SONORA NOS GAMES

A produção audiovisual em jogos desempenha um papel fundamental na construção de mundos virtuais, na comunicação de narrativas e na criação de experiências imersivas para os jogadores. Dessa forma, para melhor compreensão, é relevante explorar como os elementos visuais e sonoros nos jogos se conectam às tradições e aspectos cinematográficos, moldando a estética única desse meio.

Ao examinar as complexidades da produção visual em jogos, é possível considerar o relevante papel da cinematografia na criação de planos e cenas. As reflexões de Fernando Rozzo (2015) sobre a linguagem narrativa do cinema e da fotografia criam o paralelo que possibilita entender como os planos de uma cena não apenas comunicam informações visuais, mas também moldam a experiência emocional do espectador. Nos jogos, essa narrativa visual se traduz em ambientes interativos, onde a escolha de ângulos de câmera específicos pode influenciar diretamente a percepção e a imersão do jogador (Rozzo, 2015).

Assim, pode-se explorar o conceito de câmera subjetiva, apresentado por Carlos Gerbase (2012) e entender como a produção visual nos jogos, por meio de perspectivas específicas, é capaz de moldar a experiência do jogador de maneiras inovadoras e envolventes. A câmera subjetiva nos jogos não apenas coloca os jogadores no centro da ação, mas também influencia a narrativa de uma maneira que é muito característica do meio. Dessa forma, destaca-se que a produção visual nos jogos não é apenas uma experiência passiva, oferecendo uma perspectiva única e envolvente que vai além dos limites do cinema tradicional.

No contexto do mercado audiovisual brasileiro, as observações de Giulliana Ferreira (2022) sobre estereótipos, produções e consumo, trazem o argumento de que a produção visual nos jogos, assim como em outras formas de mídia, é muitas vezes influenciada por expectativas culturais e sociais. Assim, compreender essas dinâmicas pode ser essencial para criar jogos que ressoem em diferentes audiências e desafiem estereótipos preexistentes.

A produção audiovisual nos jogos é uma forma complexa e dinâmica de expressão artística. Ao incorporar elementos cinematográficos, responder às expectativas culturais e desafiar os limites da experiência visual, os jogos destacam-se como uma forma única de contar histórias e criar mundos visuais ricos e envolventes. Essa convergência de estilos e influências continua a moldar os jogos através de elementos visuais e sonoros. Portanto, transcende a mera estética, tornando-se uma linguagem artística que guia e intensifica a forma de criar narrativas interativas.

Em relação a produção sonora, as trilhas e efeitos sonoros desempenham um papel importante na atmosfera e na narrativa dos jogos. Carrasco (2010) explora a importância da música no cinema, ele ressalta como ela pode evocar emoções e aprimorar a experiência do espectador. Em jogos, a música não apenas fornece um acompanhamento estético, mas muitas vezes é interativa, respondendo às ações do jogador para intensificar a imersão e a narrativa.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A análise da construção narrativa, visual e sonora em jogos como “Outer Wilds” requer uma abordagem metodológica capaz de desvendar as complexidades dessa forma de mídia interativa. Inspirado pelos procedimentos metodológicos propostos por Diana Rose (2008) na análise de imagens em movimento.

Para iniciar uma análise abrangente de “Outer Wilds”, é essencial selecionar as mídias a serem analisadas, para isso a análise se divide em duas partes, a primeira descreve elementos essenciais para a compreensão a respeito desta mídia e introduz o objeto e alguns de seus elementos, a segunda é a análise de um recorte dos acontecimentos finais do jogo. Dessa forma, optou-se por destacar as etapas iniciais, nas quais o jogador absorve organicamente as informações essenciais por meio da organização que o jogo propõe, e os desfechos nos quais é aplicado o conhecimento adquirido, apoiado por interações contextualizadas. Se destaca, ainda, a relevância das trilhas sonoras, e dos ambientes na construção da atmosfera, fundamental para a experiência de jogo.

Este estudo propõe uma adaptação da análise de imagem em movimento de Diana Rose, conforme apresentada no livro “Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som” de Martin W. Bauer e George Gaskell. A metodologia empregada visa realizar uma análise de conteúdo que integra partes da construção narrativa, visual e sonora de um recorte do jogo Outer Wilds, considerando o contexto no qual o game é apresentado. O percurso metodológico busca a cooperação entre esses elementos para uma compreensão aprofundada da interação entre linguagem audiovisual e codificação no contexto dos jogos.

Diane Rose apresenta uma série de etapas para a análise de textos audiovisuais, enumeradas a seguir. Neste estudo, optou-se pela utilização dos passos 1 e 2, selecionados por sua capacidade facilitadora na identificação de significados que evidenciem como o jogador percebe a concepção do jogo sobre a construção narrativa, visual e sonora.

Passos na análise de textos audiovisuais:

1. Escolher um referencial teórico e aplicá-lo ao objeto empírico.
2. Selecionar um referencial de amostragem — com base no tempo ou no conteúdo. (ROSE, 2008 p. 362)

A análise visual em “Outer Wilds” deve se concentrar na estética do jogo, incluindo design de personagens, ambientes e atmosfera. O método de Rose (2008) sugere uma abordagem interpretativa, explorando como as escolhas visuais contribuem para a atmosfera e

o significado. Após concluir a coleta de dados, a presente investigação emprega o método de Análise de Imagens e Movimento (ROSE, 2008) como sua fase analítica e descritiva. Esse método é subdividido em quatro etapas: seleção, transcrição, codificação e tabulação. No entanto, para os propósitos da segunda parte da análise, optou-se por utilizar apenas as duas primeiras fases, a seleção e a transcrição. Acredita-se que as fases subsequentes, codificação e tabulação, não são aplicáveis ao escopo desta pesquisa. Na fase inicial de seleção,

A primeira tarefa é fazer uma mostra e selecionar o material para gravar diretamente. Que programas serão selecionados, dependerá do tópico da área a ser pesquisada e da orientação teórica. (ROSE, 2008, p. 346).

A fase subsequente, denominada transcrição, tem como objetivo "[...] gerar um conjunto de dados que se preste a uma análise cuidadosa e a uma codificação. Ela translada e simplifica a imagem complexa da tela." (ROSE, 2008, p. 348). Os dados foram obtidos por meio de abordagens visuais que tem sua base em elementos não-verbais, estes abrangendo cenário, produção musical, personagens e sua relação com a narrativa do jogo. Adicionalmente, optou-se por subdividir a análise em duas partes distintas: Parte 1: Análise descritiva que pretende familiarizar o contexto do jogo e suas características; Parte 2: Análise do recorte selecionado com a metodologia de Rose.

4.1 Outer Wilds

Em “Outer Wilds”, o jogador assume o papel de um jovem explorador espacial de uma raça alienígena, proporcionando uma perspectiva em primeira pessoa em um sistema solar fictício. A premissa principal do jogo é que o sol daquele sistema está prestes a se transformar em supernova, destruindo tudo. Os jogadores enfrentam a tarefa de explorar planetas, luas e outros corpos celestes no sistema solar enquanto desvendam os mistérios do passado, a fim de entender a causa da iminente catástrofe solar.

Basicamente, Outer Wilds trata da exploração de um sistema solar em escala reduzida. Dentro deste sistema solar há um número de planetas e outros corpos celestes (cada um com um terreno distinguível), uma espécie viva (chamada de 'Lenhosos') que explora esses planetas através do programa espacial 'Outer Wilds Ventures', uma espécie extinta (chamada de Nomai), e um loop temporal de 22 minutos que termina com uma supernova devastadora que limpa o universo. Há muitas nuances entre eles, mas a única maneira valiosa de falar sobre este jogo é de uma perspectiva pós-jogo. (Ben Vollmer, 2022³).

³ <https://epiloguegaming.com/a-universe-of-wonder/>

O jogo se destaca por sua abordagem não linear, onde os jogadores têm a liberdade de explorar os planetas na ordem que desejarem. Cada local contém pistas e fragmentos de histórias que se interconectam, permitindo aos jogadores montar a narrativa aos poucos. Além disso, a mecânica de viagem no tempo desempenha um papel crucial na exploração e na progressão da história, uma característica que adiciona uma camada complexa de narrativa e jogabilidade.

Outer Wilds não é tanto um jogo de quebra-cabeça, mas sim um jogo que é um quebra-cabeça. Em cada um dos planetas da galáxia há algumas dicas, que ajudam a pintar um quadro mais amplo. Na sua nave espacial existe um sistema que registra todas as informações que você aprende ao longo do caminho e visualiza essas informações como um quadro de “rumores”. (Ben Vollmer, 2022⁴).

Em termos visuais, “Outer Wilds” adota um estilo de arte colorido e cartunesco, que à primeira vista pode não ser tão chamativo ou excepcional como outros jogos, além disso seus gráficos, de certa forma contrastam com o tom sombrio da narrativa. Ben Vollmer (2022) afirma que na narrativa de Outer Wilds há um grande senso de ironia, pois, em um jogo onde a curiosidade é tanto o seu meio para progredir quanto também pode significar a sua destruição (repetidamente) e que uma espécie inteira – ou pelo menos um clã de uma espécie – tenha sido levada à extinção por essa mesma curiosidade.

Então, o que torna este universo tão maravilhoso de se fazer parte? Para mim, tudo começou com a música e o sabor visual distinto de Outer Wilds. Outer Wilds usa a música como um guia ao redor do sistema solar, fornecendo um dispositivo de som (chamado de onduloscópio) que permite rastrear certos sons. Mais apropriadamente, permite que você rastreie os outros Lenhosos no sistema solar – todos eles tocando alguma forma da magnífica trilha central do jogo. Em um jogo menor, poderia até parecer que a música era o foco de Outer Wilds. Em vez disso, a sua convergência harmônica ajuda tudo o que a rodeia. (Ben Vollmer, 2022⁵).

A trilha sonora do jogo, que evolui à medida que os jogadores exploram diferentes áreas, é elogiada por sua capacidade de criar uma atmosfera única e contribuir para a experiência do jogador.

4.1.1 O Sistema Solar

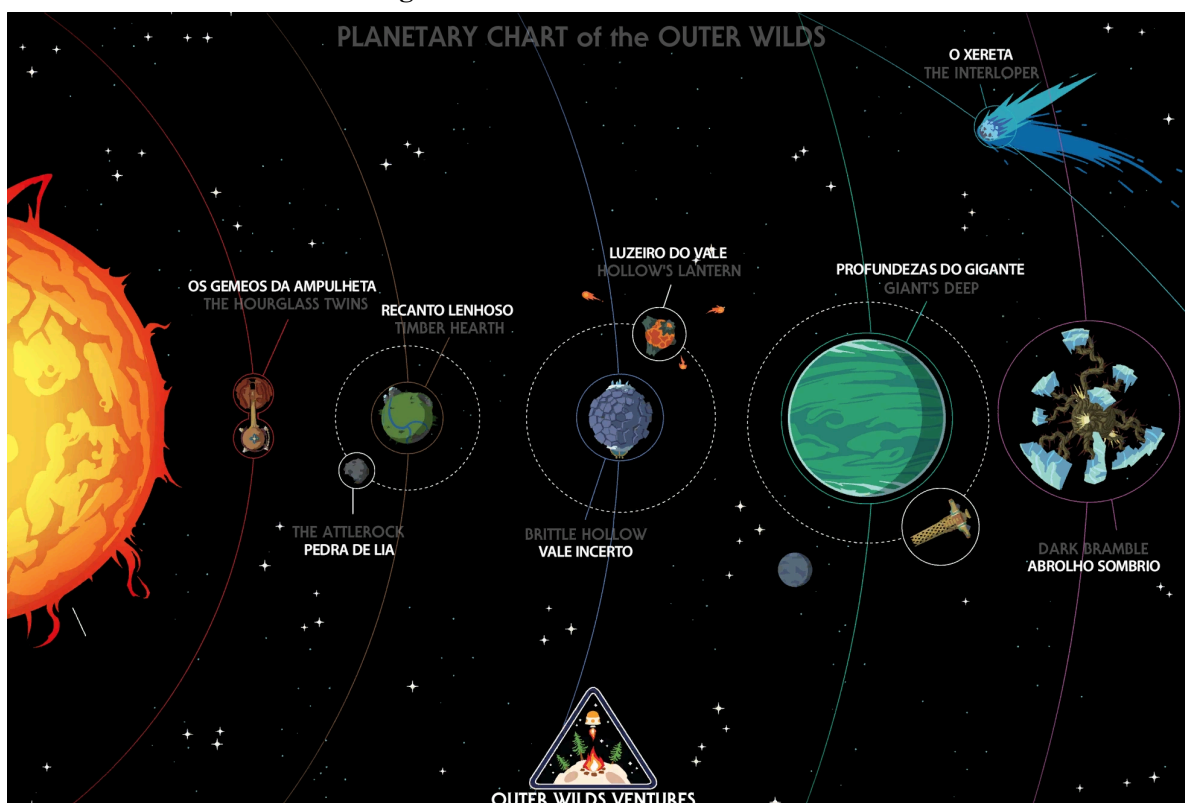
Outer Wilds apresenta uma versão em miniatura de um sistema solar próprio composto por diferentes planetas, suas respectivas luas, satélites naturais e artificiais. Destacam-se além

⁴ <https://epiloguegaming.com/a-universe-of-wonder/>

⁵ <https://epiloguegaming.com/a-universe-of-wonder/>

do Recanto Lenhoso os Gêmeos Ampulheta, o Vale Incerto, as Profundezas do Gigante e o Abrolho Sombrio, bem como a Estação Solar, a Pedra da Lia, o Luzeiro do Vale, a Lua Quântica, o Canhão de Sonda Orbital, o Buraco Branco e o Xereta.

Imagem 1 - Sistema Solar de Outer Wilds⁶



Fonte: Solar System — Official Outer Wilds Wiki

A estrela central do Sistema Solar, conhecida como Sol, situada no núcleo do sistema, exerce influência gravitacional sobre os demais corpos celestes que o orbitam. Ao longo do tempo, a estrela evolui, transformando-se em uma Gigante Vermelha, atingindo durante essa fase, proporções tão vastas que alcança a órbita do Cometa Xereta, ocasionando a destruição desse corpo celeste. Posteriormente, a estrela, submetida à sua própria força gravitacional, enfrenta um colapso e, finalmente, culmina em uma Supernova, precisamente após 22 minutos.

⁶ Solar System — Official Outer Wilds Wiki.

Disponível em: <https://outerwilds.fandom.com/wiki/Solar_System>. Acesso em 25 nov. 2023

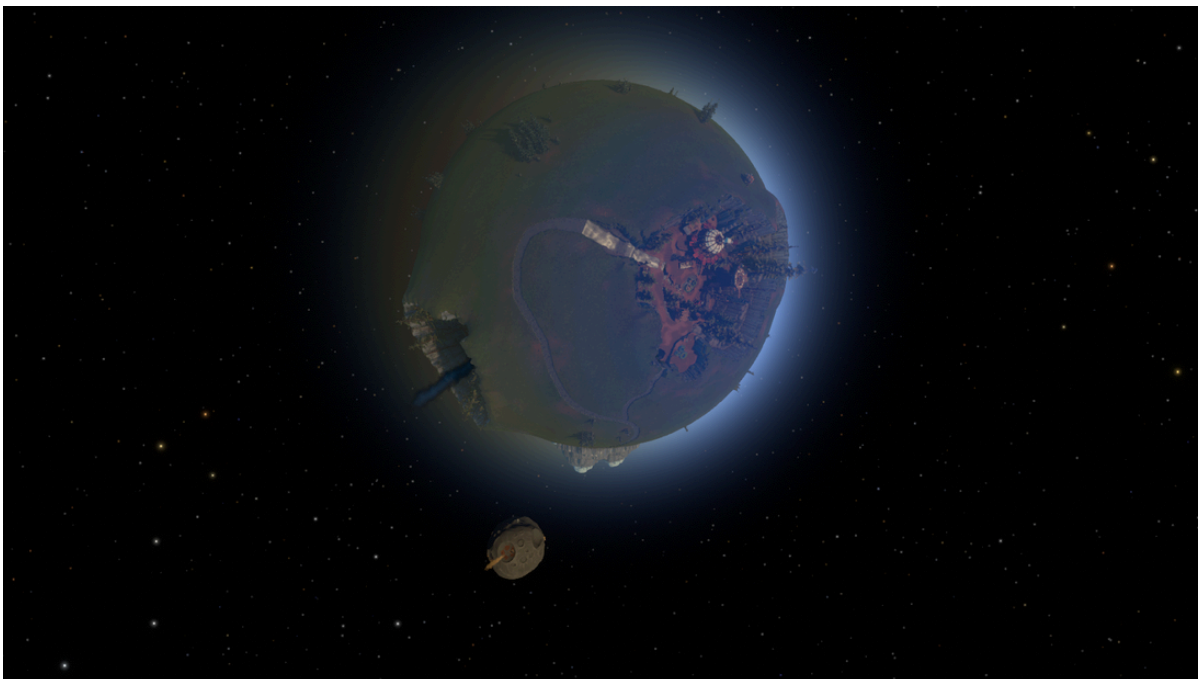
Imagem 2 - O Sol de Outer Wilds⁷



Fonte: Sun — Official Outer Wilds Wiki

O planeta de origem dos Lenhosos serve como ponto inicial da jornada do jogador. Sua composição é predominantemente rochosa, o que o torna distinto dos outros astros que habitam o sistema solar. É um planeta com muita vegetação, possui florestas, pinheiros, serras, cachoeiras e gêiseres. A topografia exibe uma relativa homogeneidade, com extensas planícies gramadas, montanhas e crateras relativamente grandes, sendo uma delas responsável pela formação da área habitada pela aldeia.

⁷ Sun — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em: <<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Sun>>. Acesso em 25 nov. 2023

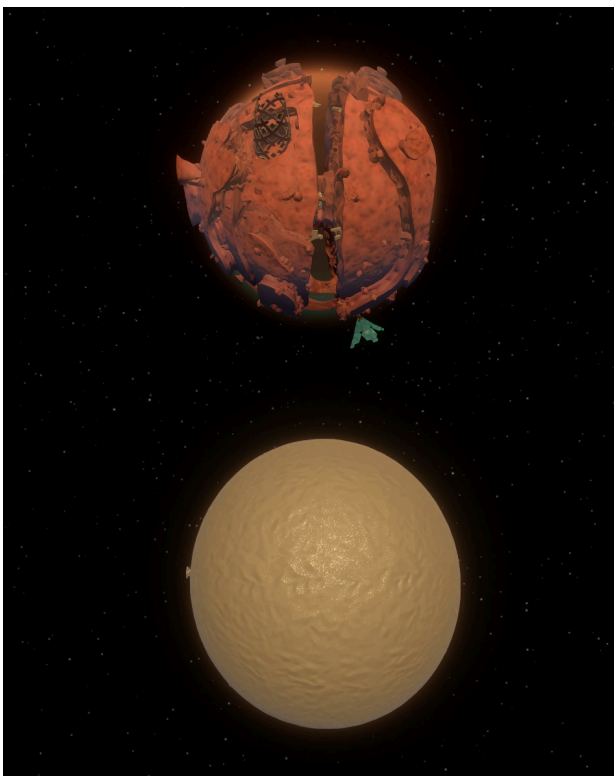
Imagem 3 - Recanto lenhoso⁸

Fonte: Timber Hearth — Official Outer Wilds Wiki

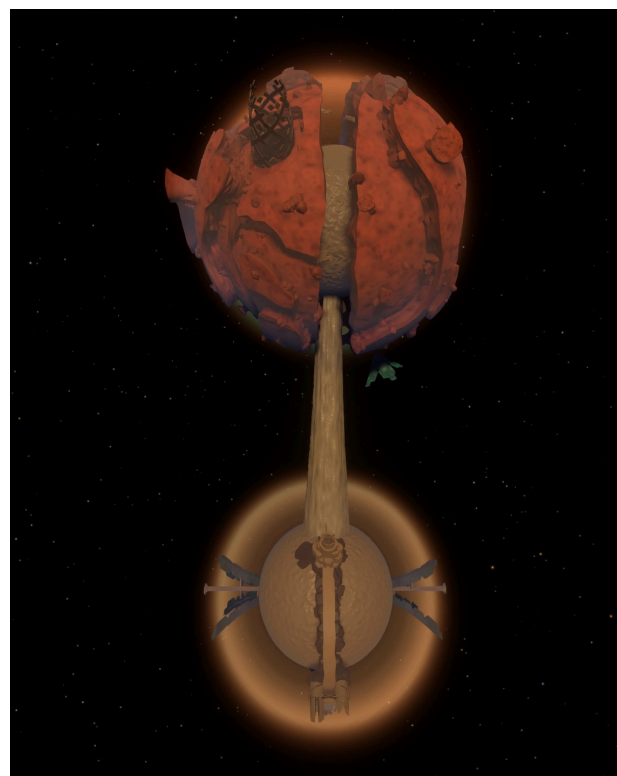
A pedra de Lia, o único satélite natural do Recanto Lenhoso, apresenta um terreno com amplas áreas planas e algumas crateras profundas. Notavelmente, algumas dessas crateras contêm informações relevantes, incluindo o primeiro dispositivo Nomai criado para o que estavam buscando, marcando a inicial referência ao Olho do Universo nos textos Nomai.

Os Gêmeos da Ampulheta em Outer Wilds são dois planetas, Gêmeo Calido e Gêmeo Cinzento, que compõem um sistema peculiar em forma de ampulheta. O Gêmeo Calido é um planeta rochoso árido com um amplo sistema de cavernas, caracterizado por elevadas temperaturas e frequentes tempestades de areia, enquanto o Gêmeo Cinzento aparenta ser apenas um planeta arenoso e deserto. A singularidade desse sistema reside na conexão direta entre eles. Durante determinados períodos orbitais, o Gêmeo Calido é consumido por uma gigantesca faixa de areia de origem do Gêmeo Cinzento, isso resulta em um ciclo contínuo de transferência de areia entre os dois planetas. Locais importantes e a antiga arquitetura Nomai, anteriormente enterrada no Gêmeo Cinzento, são revelados, enquanto a rede de cavernas do Gêmeo Calido lentamente se enche de areia e se torna inacessível.

⁸ Timber Hearth — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em:
< https://outerwilds.fandom.com/wiki/Timber_Hearth > Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 4 - Os Gêmeos Da Ampulheta⁹

Fonte: Hourglass Twins — Official Outer Wilds Wiki

Imagem 5 - Os Gêmeos Da Ampulheta¹⁰

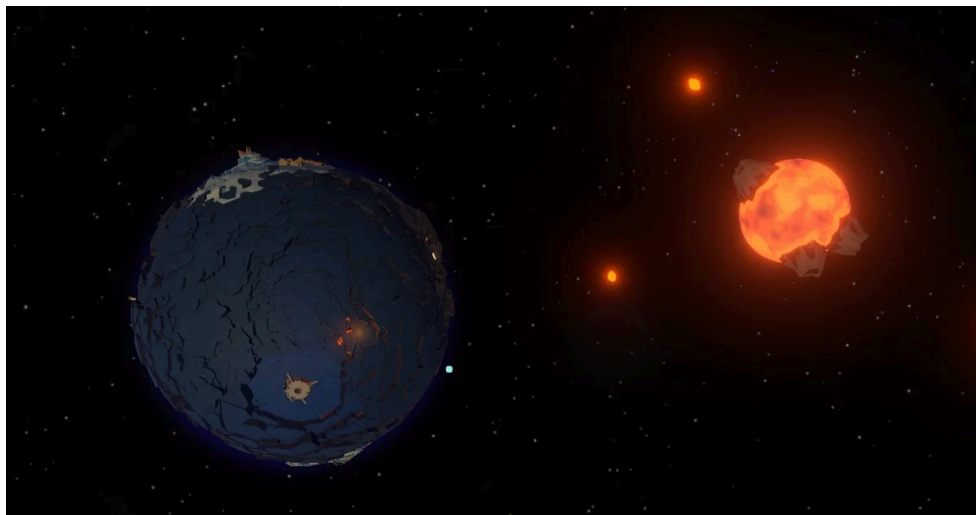
Fonte: Hourglass Twins — Official Outer Wilds Wiki

O Vale Incerto é um planeta rochoso, este possui um elemento peculiar, em seu interior existe um buraco negro no núcleo. O planeta conta com muitas estruturas embutidas tanto na superfície como na parte inferior da sua crosta frágil. À medida que o tempo passa, o bombardeio da lua do planeta, a Luzeiro do Vale, faz com que pedaços do planeta se quebrem e caiam através do buraco negro, emergindo no buraco branco em um local distante do sistema. Isso ocorre, por ser uma lua vulcânica coberta de lava, ela possui quatro vulcões ativos e lança meteoros de lava que acabam sendo atraídos pela força gravitacional do planeta e do buraco negro.

⁹ Hourglass Twins — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em: <https://outerwilds.fandom.com/wiki/Hourglass_Twins> Acesso em 25 nov. 2023

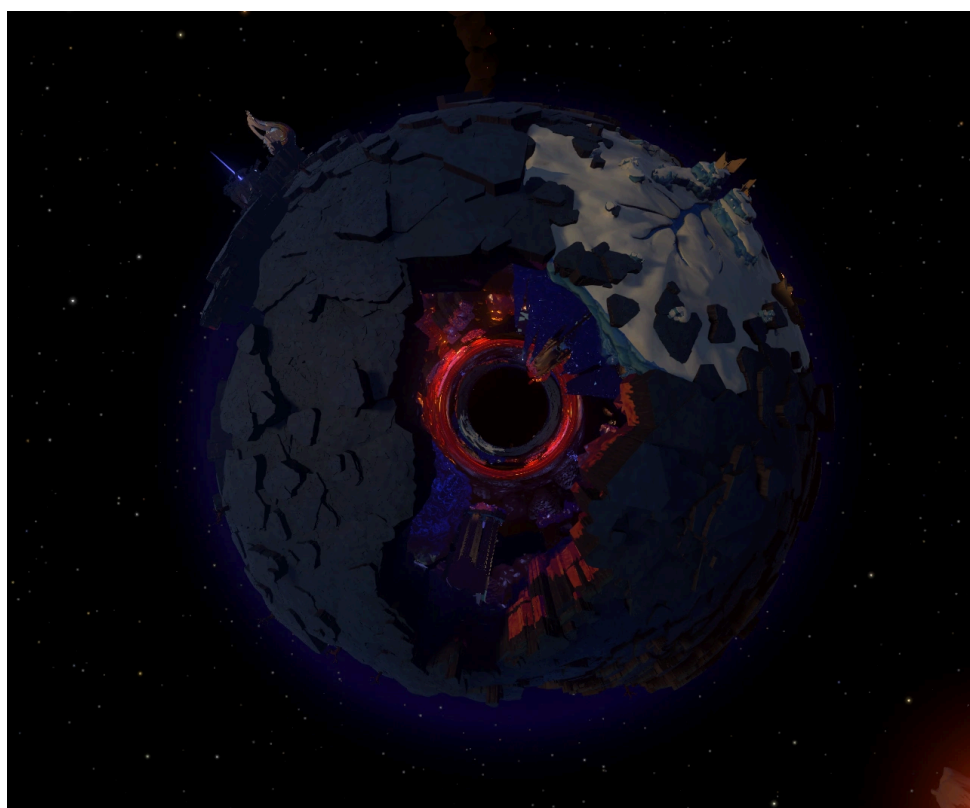
¹⁰ Hourglass Twins — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em: <https://outerwilds.fandom.com/wiki/Hourglass_Twins> Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 6 - Vale Incerto ¹¹



Fonte: Vale Incerto — Official Outer Wilds Wiki

Imagem 7 - Vale Incerto ¹²



Fonte: Vale Incerto — Official Outer Wilds Wiki

¹¹ Brittle Hollow — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em:
<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Brittle_Hollow> Acesso em 25 nov. 2023

¹² Brittle Hollow — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em:
<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Brittle_Hollow> Acesso em 25 nov. 2023

Por outro lado, o Gigante das Profundezas pode intimidar com seu tamanho aparente, porém ele é apenas um gigante de atmosfera gasosa, seu centro é um aquático, coberto com um oceano profundo em todas as partes do planeta, a gravidade é extrema. Existem ciclones cobrindo sua extensão, uma forte corrente ascendente de água. Possui no máximo quatro ilhas que flutuam livremente pelo planeta e são ocasionalmente lançadas em trajetórias suborbitais pela passagem de ciclones.

Imagem 8 - Profundezas Do Gigante ¹³



Fonte: Giant's Deep — Official Outer Wilds Wiki

¹³ Giant's Deep — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em:
<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Giant%27s_Deep> .Acesso em 25 nov. 2023

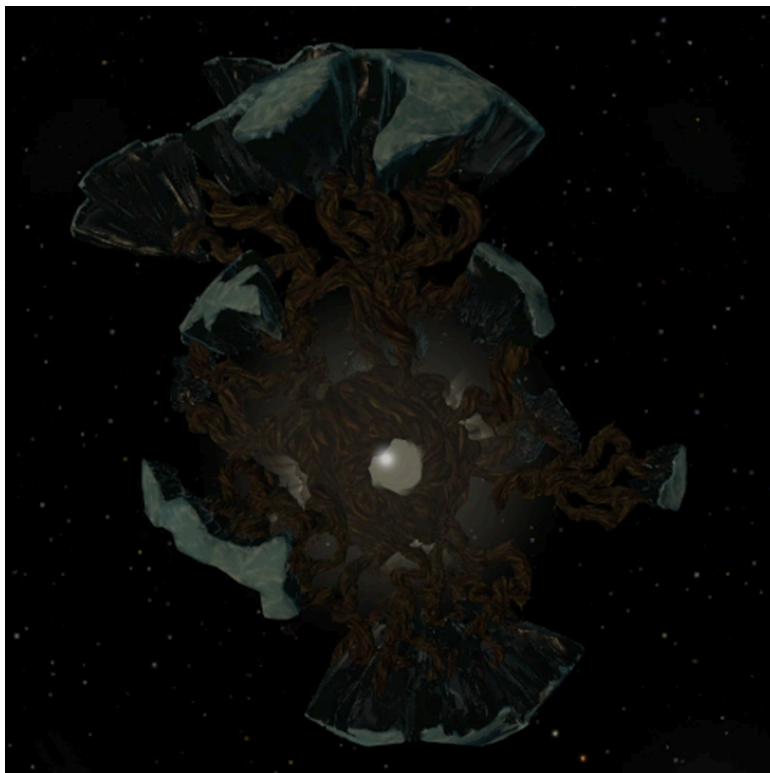
Imagem 9 - Tornados — Profundezas Do Gigante ¹⁴

Fonte: Captura do jogo

O planeta mais distante, o Abrolho Sombrio, anteriormente um planeta congelado devido à distância do Sol, agora é uma massa de vinhas retorcidas, o seu núcleo é nebuloso e ao adentrar, percebe-se uma forma de labirinto interno que distorce o espaço-tempo convencional, nele habita o Tamboril, um peixe hostil. Ele era originalmente um planeta oceânico antes de ser infectado por vinhas escuras e retorcidas que estilhaçaram e destruíram o planeta.

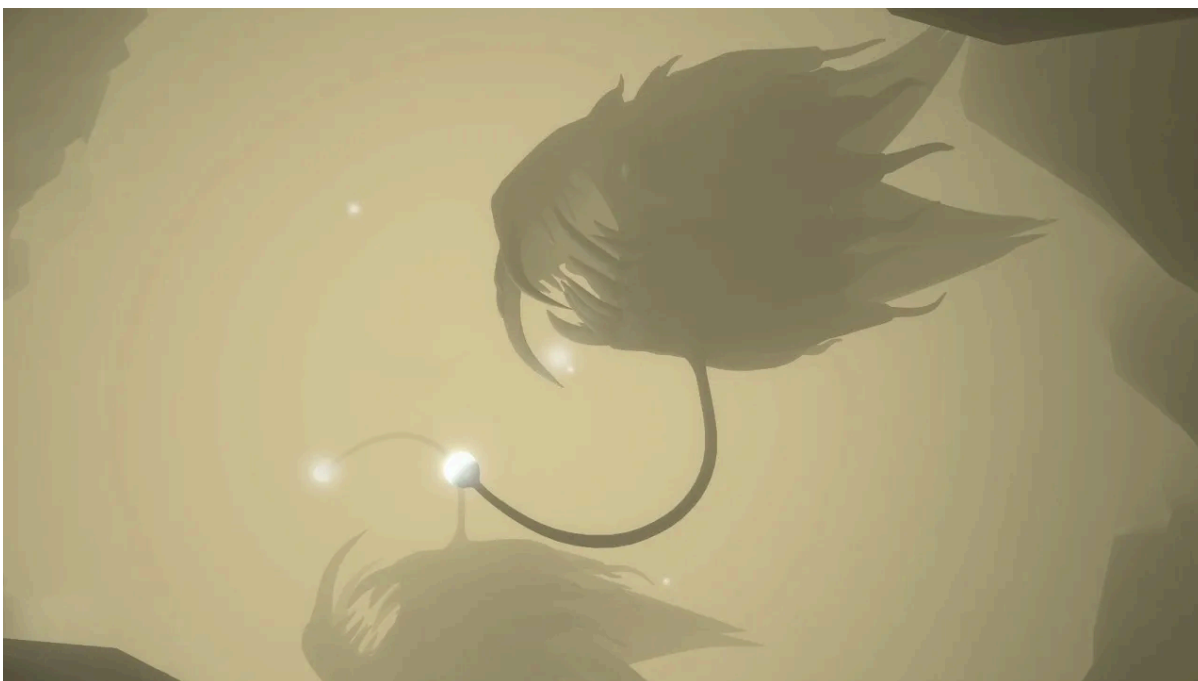
¹⁴ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em:
<https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/> Acesso em 26 nov. 2023

Imagem 10 - Abrolho Sombrio ¹⁵



Fonte: Dark Bramble — Official Outer Wilds Wiki

Imagem 11 - Tamboril ¹⁶



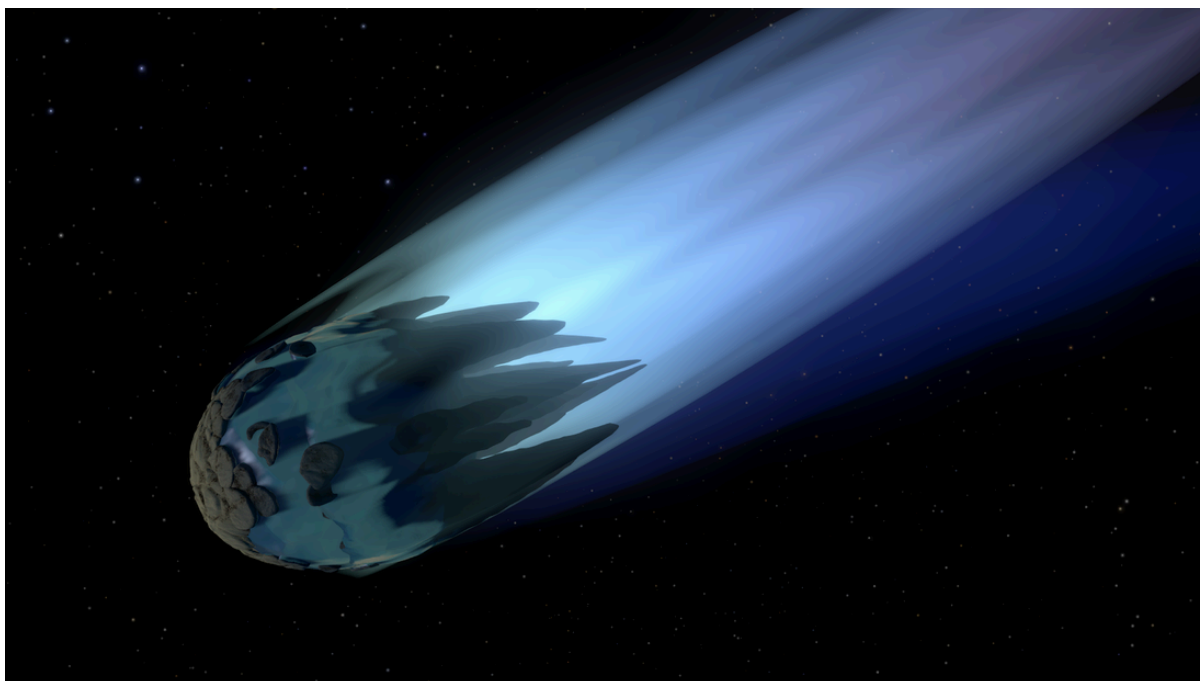
Fonte: Anglerfish — Official Outer Wilds Wiki

¹⁵ Dark Bramble — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em:
<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Dark_Bramble>. Acesso em 26 nov. 2023

¹⁶ Anglerfish — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em:
<<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Anglerfish>>. Acesso em 26 nov. 2023

O Xereta trata-se de um enigmático cometa interestelar e a mais recente inclusão no Sistema Solar. Envolto por uma densa crosta de gelo. Sua órbita é altamente elíptica, com um periélio¹⁷ inferior à trajetória das Gêmeas da Ampulheta, o que o aproxima o suficiente para temporariamente derreter sua camada de gelo, e um afélio¹⁸ mais distante do que a Estação do Buraco Branco. A colisão do cometa com o sol é observável conforme o ciclo solar se aproxima do seu término.

Imagem 12 — O Xereta¹⁹



Fonte: Interloper — Official Outer Wilds Wiki

O Olho do Universo em Outer Wilds é um elemento central e misterioso na narrativa do jogo. Trata-se de uma entidade cósmica, uma localização ou até mesmo um conceito transcendental que atrai a atenção e a curiosidade dos habitantes do jogo, especialmente a antiga raça alienígena chamada Nomai. O Olho do Universo é mencionado repetidamente nos textos e registros Nomai encontrados ao longo do jogo. Esses escritos revelam que os Nomai estavam em busca do Olho do Universo como parte de sua exploração cósmica. Acredita-se que o Olho do Universo detém segredos profundos sobre a natureza do cosmos e pode oferecer uma compreensão mais profunda da existência.

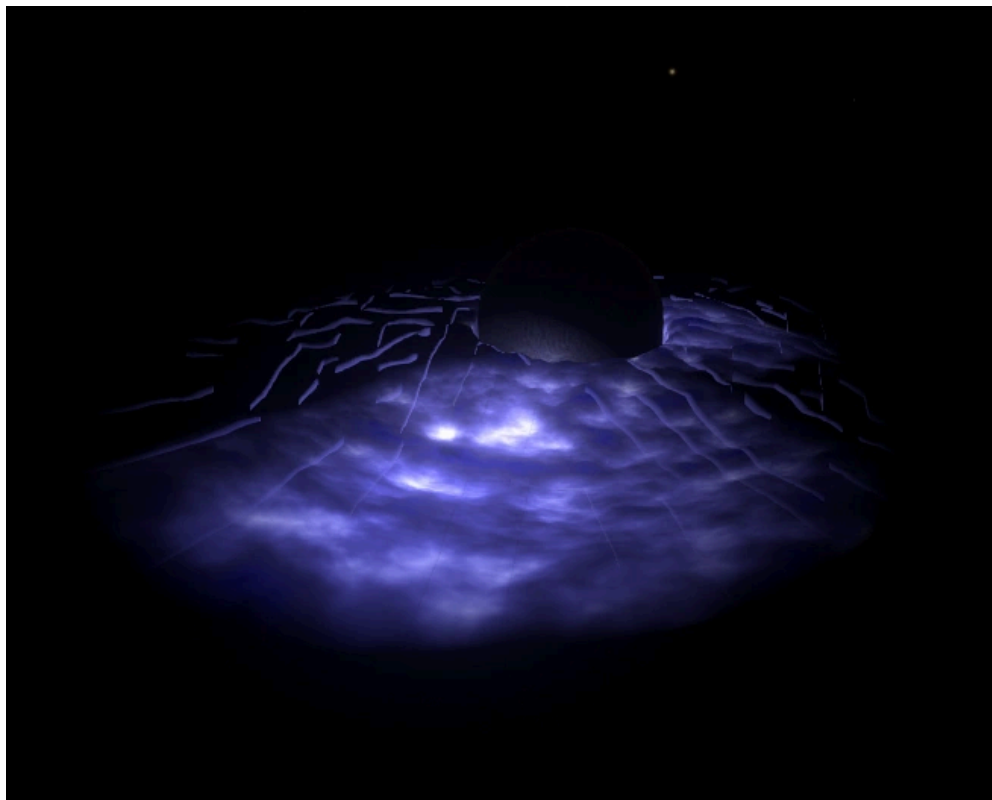
¹⁷ Ponto da órbita do planeta em que está mais próximo do Sol,

¹⁸ Ponto onde o planeta está mais distante do Sol

¹⁹ Interloper — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em:

<<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Interloper>> Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 13 — Olho Do Universo ²⁰



Fonte: Eye of the Universe — Official Outer Wilds Wiki

4.1.2 Nomai

Imagem 14 — Representação Nomai ²¹



Fonte: Nomai — Official Outer Wilds Wiki

²⁰ Eye of the Universe — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em:
<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Eye_of_the_Universe> Acesso em 25 nov. 2023

²¹ Eye of the Universe — Official Outer Wilds Wiki. Disponível em:
<<https://outerwilds.fandom.com/wiki/Nomai>> Acesso em 25 nov. 2023

Os Nomai (assim mencionados no jogo) em Outer Wilds constituem uma raça alienígena extinta que desempenha um papel central na trama do jogo. Na narrativa são conhecidos por sua avançada tecnologia e proezas exploratórias, eles buscavam incansavelmente o Olho do Universo, pois acreditavam que continha conhecimentos fundamentais sobre o cosmos. Espalhando-se por vários sistemas estelares, eles deixaram para trás construções e tecnologia sofisticada, incluindo naves espaciais como o Hospedeiro (nave principal). Sua narrativa é revelada por meio de artefatos, registros e estruturas encontrados pelos jogadores, esses objetos revelam aspectos de sua cultura, descobertas e o misterioso fim de sua civilização, desafiando os jogadores a decifrar os enigmas e questões deixados para trás pelos Nomai.

5. ANÁLISE

Neste capítulo serão feitas leituras de cenas do game, que revelam partes narrativas, visuais e sonoras que transmitem a ideia de como esses elementos combinados, podem comunicar uma mensagem ao jogador sem quebrar sua imersão.

Esta parte será dividida em duas, sendo a primeira uma análise mais descritiva que demonstra como a narrativa se insere para ensinar ao jogador a respeito das funcionalidades e características do jogo, assim tendo a capacidade de criar uma atmosfera que auxilia o visual e o sonoro na caracterização, além de ter a função de situar o jogador sem quebrar sua imersão. A segunda parte consiste em uma análise dos momentos finais do game²², onde a combinação dos elementos narrativos visuais e sonoros comunica uma mensagem, essa análise demonstra como essa mensagem é representada no jogo.

5.1 Ambientação

À primeira vista, *Outer Wilds* não se destaca pelo visual, os gráficos são mais simples do que outros grandes títulos. Suas texturas são simples e em blocos, o design de interiores em grande parte compartilha uma tonalidade bege suave, remanescente de elementos básicos da arquitetura Nomai, e os planetas não se destacam pela densidade de detalhes. No entanto, parte desse aspecto é intencional, já que *Outer Wilds* adota a filosofia de que nada existe sem um propósito. Se uma extremidade irregular de uma estrutura emerge de uma rocha, é provável que exista uma maneira de acessá-la do outro lado da superfície. Essas pistas visuais desempenham um papel crucial na experiência de exploração de *Outer Wilds*, sendo suficientemente sutis para não demandar uma atenção consciente enquanto se joga. Como uma sutil trilha de migalhas, o design visual do jogo se torna seu único sistema de orientação²³.

Porém o design e escolha visual em *Outer Wilds*, assim como a extensão dos objetos e distância entre cada planeta e peça de informação, passa a fazer sentido e pode até possuir a capacidade de criar vínculos com os jogadores:

Agora que concluí *Outer Wilds*, porém, não consigo parar de pensar em como ele é bonito. Todos os planetas têm um estilo visual distinto que se adapta ao tipo de exploração que *Outer Wilds* dita. Por exemplo, o *Ember Twin* começa o ciclo como um espaço árido, mas é lentamente preenchido com areia. Tudo isso aconteceu quer eu estivesse explorando o planeta ou não – na verdade, passei um ciclo inteiro observando a areia de seu “planeta gêmeo”, o *Gêmeo das Cinzas*, enquanto sua areia se derramava metodicamente sobre o outro. É desesperador tentar explorar, mas é lindo porque há ciência e estrutura nisso. Observá-lo de longe ajuda a pintar um

²² Disponível em: <<https://youtu.be/zpvfdEdZvww?si=9Xf3GVxWbdNscAKC&t=600>>

²³ <https://epiloguegaming.com/a-universe-of-wonder/>

quadro incrível: há tantas coisas acontecendo em Outer Wilds ao mesmo tempo, estejam meus olhos fixos nele ou não (Ben Vollmer, 2022²⁴).

O jogo é um sistema em constante movimento, que funciona independentemente do jogador, todo o universo de Outer Wilds está em movimento contínuo e cada informação a ser descoberta foi pensada e designada de forma a se encaixar nessa dança entre espaço-tempo. Existem muitas afirmações de que Outer Wilds não é um jogo, mas sim algo que só pode ser experienciado uma única vez, isso se dá a partir da direção em que o título se posiciona, afinal a escolha de não utilizar de maneiras de evoluir ou encontrar objetos que mudam a jogabilidade, pode ser ousada e difícil de executar de uma maneira que consiga alcançar o objetivo da obra de maneira satisfatória.

Quero fazer uma pausa por um segundo, porque ignorar todas as outras coisas que tornam Outer Wilds tão único seria um desserviço. A corrida até o fim pode esperar apenas um momento – algo que coloquei em prática no jogo, onde mesmo depois de encontrar todas as informações necessárias para completar a jornada dos Nomaí até o olho do universo, apenas quero vagar pelo sistema solar mais uma vez. Só porque Outer Wilds é tão fascinante de existir, mesmo sabendo que não pode durar (Ben Vollmer, 2022²⁵).

5.1.1 Como a narrativa é utilizada para introduzir as ferramentas e funcionalidades

Este astronauta, alinhado aos cosmonautas lendários de seu pequeno planeta, Timber Earth ou Recanto Lenhoso, nutre o sonho de explorar o vasto universo. Ao avançar na narrativa, que envolve a compreensão da história do programa espacial e a obtenção de códigos de lançamento para uma aeronave, o jogador é capacitado a decolar e explorar o sistema solar fictício do jogo. No entanto, uma descoberta que impacta o jogo ocorre cerca de 22 minutos após o lançamento, quando o sol do sistema entra em supernova, desencadeando uma destruição cósmica.

O desfecho da supernova, em vez de encerrar a experiência, inicia um ciclo peculiar. O astronauta, ao despertar novamente no acampamento ao lado da aeronave, percebe que está preso em um loop temporal, semelhante ao enredo do filme “Feitiço do Tempo”. A peculiaridade deste jogo reside na necessidade de enfrentar a morte repetidamente — dezenas ou centenas de vezes — para decifrar o mistério subjacente à extinção do sistema solar. A mecânica do loop temporal, popularizada em videogames recentes como “Returnal” e “12 minutes”, assim como em filmes como “No limite do amanhã” e “Contra o tempo”, encontra em “Outer Wilds” elementos distintivos que o destacam no cenário contemporâneo.

²⁴ <https://epiloguegaming.com/a-universe-of-wonder/>

²⁵ <https://epiloguegaming.com/a-universe-of-wonder/>

Ao iniciar o jogo pela primeira vez, o jogador experiencia a atmosfera do cenário, onde um ser aparentemente amigável está próximo de uma fogueira. Ao interagir com esse personagem, descobre que é o dia do seu primeiro lançamento e que precisa obter os códigos de lançamento com Corneana, outro personagem, localizado no observatório.

Imagem 15 — A fogueira ²⁶



Fonte: Captura do jogo

Durante a jornada até o observatório, o jogador tem a oportunidade de explorar a Vila, o que lhe proporciona uma experiência dinâmica que insere o tutorial do jogo de forma praticamente imperceptível, na narrativa. Ao longo do caminho que deve ser percorrido para chegar ao observatório, o jogo usa essa oportunidade para despertar a curiosidade e o interesse do jogador, incentivando-o a participar de conversas e desafios propostos pelos moradores da Vila. Estes que, por sua vez, fornecem informações sobre o que aguarda o astronauta após seu lançamento.

De mecânicas básicas a uma pincelada em conhecimentos aprofundados, necessários para a jornada, a curiosidade inicial se mostra benéfica, pois ao ignorar os elementos que o jogo propõe, perde-se tanto a narrativa quanto a progressão posterior, pois ao longo da jornada tudo que aparece no jogo é importante. O segundo lenhoso (raça habitante do Recanto Lenhoso) visto, propõe que o jogador aterrisse com segurança uma nave em miniatura, assim é possível aprender como os controles de navegação funcionam antes mesmo da decolagem.

²⁶ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 16 — Recanto Lenhoso (Início de jogatina) ²⁷



Fonte: Captura do jogo

Imagem 17 — Conversa com personagem Lenhoso ²⁸



Fonte: Captura do jogo

Ao conversar com outros lenhosos é possível notar que todos demonstram de forma orgânica interesse e preocupação sobre o programa espacial e sobre o astronauta. A curiosidade mais uma vez mostra-se benéfica, pois durante o percurso ao observatório é possível encontrar algumas informações sobre ferramentas ou objetos do programa espacial encontrados por outros astronautas durante expedições.

²⁷ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

²⁸ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 18 — Exploração da vila (Início de jogatina) ²⁹



Fonte: Captura do jogo

Imagem 19 — Conversa com personagem Lenhoso ³⁰



Fonte: Captura do jogo

Para não se perder no caminho, existem placas que indicam a direção correta a ser seguida. Ao se aproximar do observatório, são encontradas informações relevantes para prosseguir no jogo posteriormente, dentre elas a função que ensina sobre o Onduloscópio, uma ferramenta criada pelos lenhosos para captar as frequências sonoras e localizar os

²⁹ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

³⁰ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

astronautas pelo sistema solar. O jogo introduz essa mecânica ao jogador através de duas crianças brincando de esconde-esconde. Elas solicitam que o astronauta participe da brincadeira. Caso ele concorde, terá a oportunidade de compreender melhor essa ferramenta antes de iniciar sua jornada espacial.

Imagem 20 — Placas indicativas no planeta Recanto Lenhoso ³¹



Fonte: Captura do jogo

³¹ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 21 — Placas indicativas no planeta Recanto Lenhoso (Visão aproximada) ³²



Fonte: Captura do jogo

Imagem 22 — Tutorial sobre a ferramenta Onduloscópio ³³



Fonte: Captura do jogo

³² Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

³³ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

Ao prosseguir pelo caminho até o observatório, é possível ter acesso às histórias a respeito dos planetas do sistema solar relatadas pelos lenhosos ao astronauta, bem como ao Recanto Lenhoso nas torres de observação. Além disso, é possível apreciar a paisagem composta por árvores, estruturas de madeira e um céu repleto de corpos celestes em movimento, acompanhado por uma trilha sonora acústica que intensifica a sensação que o jogo tenta transmitir de antecipação por aventura ao longo do percurso. Esses detalhes apenas ao início do jogo enriquecem a ambientação e conseqüentemente a construção narrativa.

Imagem 23 — O céu (Vista a partir do Recanto lenhoso) ³⁴



Fonte: Captura do jogo

³⁴ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 24 — Pedra de Lia (Vista a partir do Recanto lenhoso) ³⁵

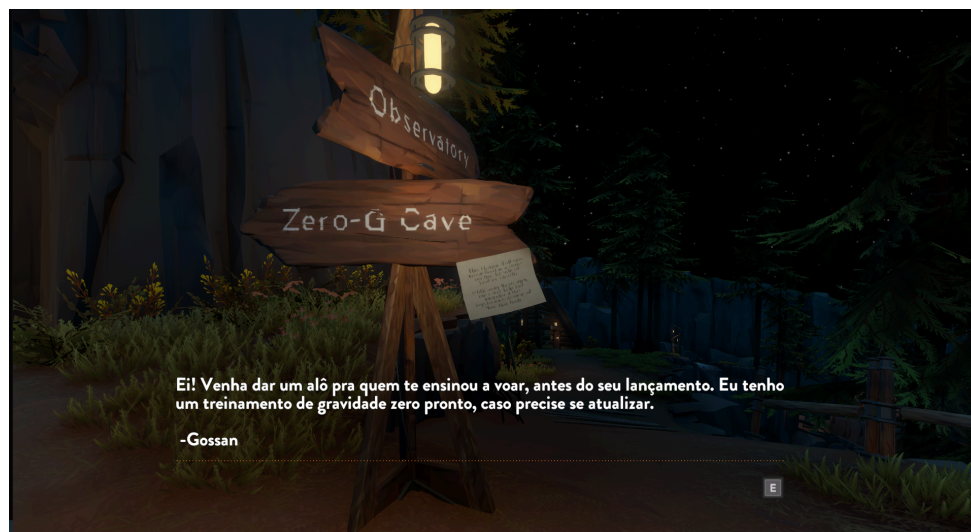


Fonte: Captura do jogo

A poucos metros do observatório, um bilhete é encontrado, nele Gossan, um dos lenhosos, pede uma visita, ele diz ter um treinamento de gravidade zero pronto. Esse pretexto visa ensinar como a gravidade zero se comporta e como usar o traje espacial para que o jogador se familiarize com essas mecânicas antes mesmo de embarcar para o espaço, entretanto não é imposto ao jogador, é apenas.

³⁵ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 25 — Bilhete de Gossan ³⁶



Fonte: Captura do jogo

Finalmente, no observatório, é possível notar que este é ao mesmo tempo um museu, com objetos científicos e objetos encontrados em explorações espaciais anteriores. Os objetos são exibidos de forma separada, acompanhados de uma placa que indica a sua natureza e função.

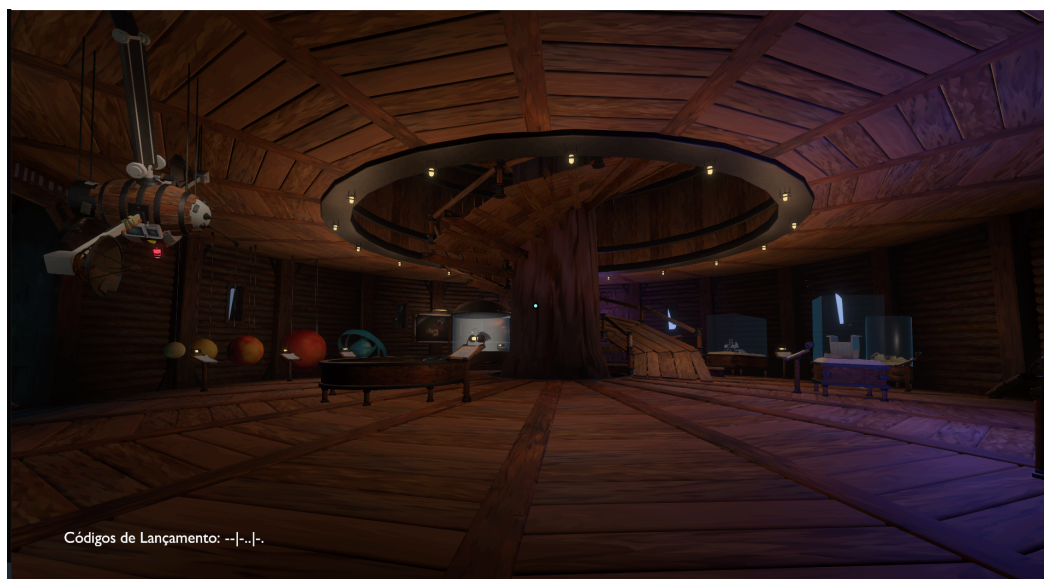
Imagem 26 — Hall de entrada do observatório ³⁷



Fonte: Captura do jogo

³⁶ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

³⁷ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 27 — Área interna do observatório ³⁸

Fonte: Captura do jogo

Após obter os códigos de lançamento, o jogador poderá finalmente explorar o espaço. No entanto, a estátua Nomai (raça alienígena extinta, encontrada através de ruínas espalhadas pelo sistema solar), que outros astronautas do programa espacial encontraram recentemente, está em exposição. Ao passar pela estátua, ocorre uma interação da mesma com o jogador, ela aparenta armazenar as memórias recentes de todas as ações realizadas pelo astronauta até o momento.

Imagem 28 — Estátua Nomai ³⁹

Fonte: Captura do jogo

³⁸ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

³⁹ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 29 — Nave do Astronauta ⁴⁰



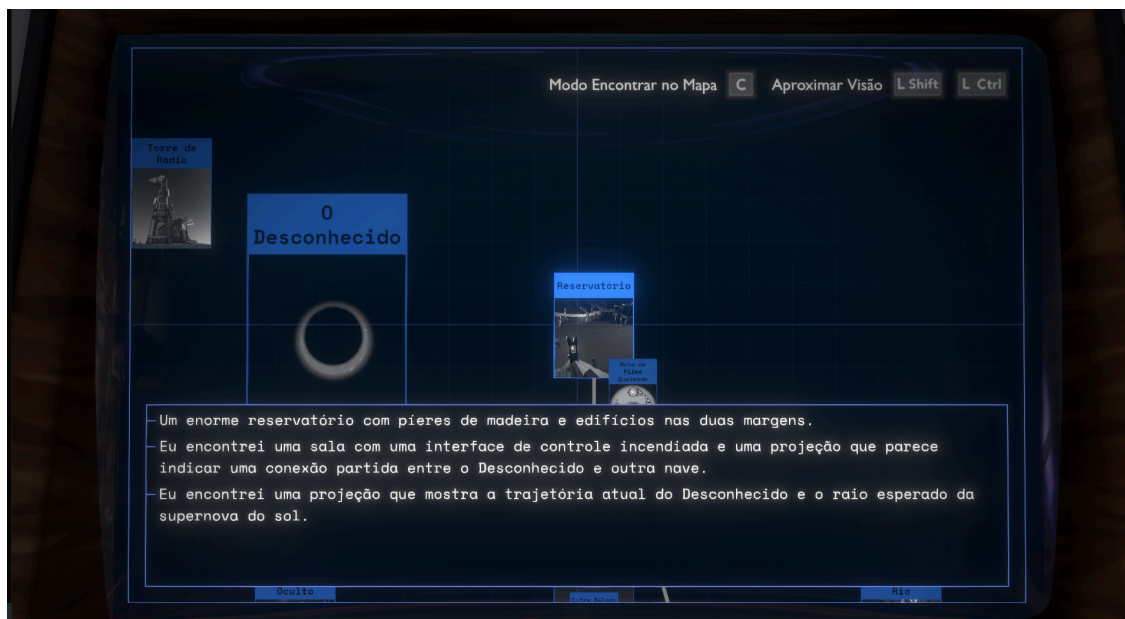
Fonte: Captura do jogo

5.1.2 O Diário de bordo

Cada informação relevante que o astronauta pode visualizar ou interagir durante a sua jornada fica registrada no diário de bordo, que, em *Outer Wilds*, não se limita a um simples registro de eventos; é um objeto interativo que cresce e evolui com as descobertas do jogador. Cada nova informação, seja ela sobre planetas, fenômenos cósmicos ou elementos da narrativa, é registrada e organizada no diário. Isso não apenas serve como uma referência útil para o jogador, mas também como uma ferramenta indispensável para decifrar os enigmas complexos presentes no jogo.

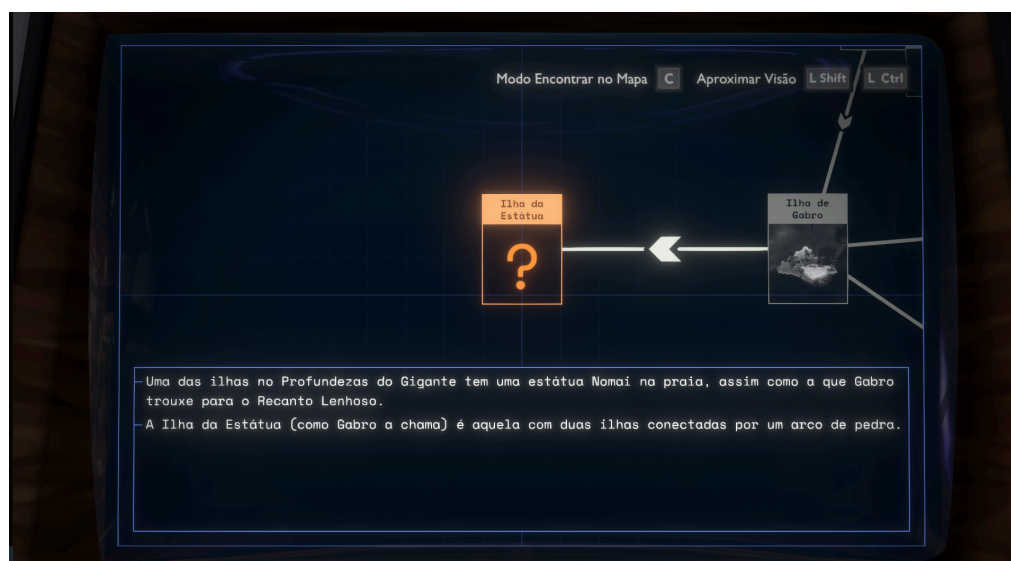
⁴⁰ Captura do jogo — *Outer Wilds*. Disponível em:
<https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/> Acesso em 25 nov. 2023

Imagem 30 — Diário de bordo ⁴¹



Fonte: Captura do jogo

Imagem 31 — Diário de bordo (visão aproximada de um item) ⁴²



Fonte: Captura do jogo

A estrutura do diário de bordo é um dos elementos que reflete a abordagem não linear de Outer Wilds para a narrativa. Os jogadores têm a liberdade de explorar o universo do jogo da maneira que desejarem, e o diário se adapta a essa abordagem não linear. Ele oferece um

⁴¹ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em:

<https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/> Acesso em 25 nov. 2023

⁴² Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em:

<https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/> Acesso em 25 nov. 2023

espaço para conectar os pontos entre diferentes descobertas e eventos, incentivando uma compreensão mais ampla da narrativa do jogo.

Imagem 32 — Diário de bordo (Pontos conectados entre diversos eventos) ⁴³



Fonte: Captura do jogo

A função do diário de bordo como um guia para os jogadores, é também evidenciada pela forma de como ele lida com o fator temporal. Dado que o jogo possui um ciclo temporal constante, no qual o sistema solar se reinicia a cada 22 minutos, o diário de bordo se torna uma âncora crucial para o jogador. Ele permite manter um registro contínuo, independentemente das reinicializações, auxiliando na preservação do conhecimento adquirido e na formulação de estratégias para superar os desafios do jogo.

5.2 Análise da mensagem final

Este estudo visa analisar como o jogo transmite a mensagem de que o universo está chegando ao seu fim e que o Olho, a partir do astronauta, cria um novo universo. Entretanto, isso não está implícito no jogo e é uma análise descritiva-interpretativa, que sugere a partir dos acontecimentos narrativos, visuais e sonoros, combinados comunicam uma mensagem. Este estudo analisa tais fatores, cria uma análise e interpreta a comunicação do game com o jogador a partir desses fatores.

O recorte para análise é um dos ápices de Outer Wilds e também seu fim, para alcançar esse momento o jogador deve explorar todo o sistema solar e descobrir a maioria das

⁴³ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/ Acesso em 25 nov. 2023

informações existentes no jogo, o que pode levar mais de 20 horas de jogo. Por isso, chegar ao “Olho do Universo” por si só é um grande feito para o jogador envolvido na jornada.

5.2.1 A música em Outer Wilds

Em Outer Wilds, o som é um componente chave no ambiente do jogo. Situado em um sistema solar fadado a um destino, com o jogador viajando pelo espaço sozinho, é essa sensação de conexão por meio da música que permeia o jogo. Os jogadores não apenas recebem os sinais sonoros, mas também aqueles que podem acionar eventos no qual o som é emitido.

De acordo Angshuman Dutta (2021) do site sportskeeda⁴⁴, esses sons são chamados de “momento chave onde a visão criativa da experiência do jogador se cristaliza” por Lydia Andrew. Ainda afirma que “qualquer que seja o gênero do jogo, a música pode caracterizar os avatares, pode melhorar os cenários, pode aprofundar as emoções e moldar o ritmo dos jogos.” Logo, a música pode ajudar a criar uma sensação de conexão e familiaridade dentro do jogo.

O som, desde o início, desempenha um papel crucial ao ajudar os usuários a se orientarem no ambiente do sistema solar em que se encontram. As performances de cada instrumento estão distribuídas por todo o sistema solar, alojadas em pequenos planetas individuais, cada um tocando sua própria melodia e, de certa forma, aguardando que os jogadores se aproximem.

No vasto espaço, onde a comunicação com outros seres é impossível, a execução dos instrumentos não é apenas um guia ou farol; é também uma fonte de tranquilidade e conforto no universo do jogo, como se os habitantes do Recanto Lenhoso dissessem um para o outro: alguém está lá fora, e tudo está bem. Dessa forma, a partir do Onduloscópio (ferramenta que capta frequências sonoras) o jogador pode encontrar a fonte que emite o som captado.

Os jogadores podem ouvir cada som enquanto apontam seu Onduloscópio para a fonte. À medida que exploram qualquer planeta que escolham e já estão com quase vinte e dois minutos de jogo, uma música assustadora os cumprimenta. Logo, o sol explode. Tudo escurece antes de eles acordarem novamente no início do primeiro dia, perto do crepitar lento da fogueira, esperando para serem lançados pela primeira vez ao espaço (Angshuman Dutta, 2021⁴⁵).

44

<https://www.sportskeeda.com/esports/playing-space-how-outer-wilds-uses-sound-mnemonic-signifiers-create-syncretic-experience>

45

<https://www.sportskeeda.com/esports/playing-space-how-outer-wilds-uses-sound-mnemonic-signifiers-create-syncretic-experience>

Existem muitos sons que o jogador ganha familiaridade durante o decorrer do jogo. Outer Wilds pode ser visto como um jogo que leva para o existencial sobre vida e morte, isso ocorre porque a morte no jogo pode acontecer mesmo a partir de pequenos deslizes do jogador. Cada evento diferente que pode levar a morte possui efeitos sonoros diferentes, assim o som do visor do astronauta que acaba de quebrar e a tela que gradualmente escurece como se fossem os olhos fechando tornam-se distinguíveis de outras, principalmente através do som.

Não existem diálogos falados, mas até mesmo as conversas encontradas nas expedições possuem seu som próprio quando traduzidas pelo equipamento do astronauta. Essas percepções causadas pelo som são uma parte muito importante da jogabilidade de Outer Wilds. Isso porque alguns sons são causados por situações específicas e ao ganhar familiaridade, é possível associar determinados sons com ações e acontecimentos, sobretudo devido a mecânica do loop temporal dentro do jogo.

Karen Collins chama tal efeito de “sincronia cinesônica”, de acordo com Angshuman Dutta (2021) do site sportskeeda. Ela menciona que sons, geralmente, são associados com ação e não imagens, assim de acordo com Karen “o som interativo é orientado por eventos e o som é controlado por uma ação ou ocorrência iniciada pelo jogo ou jogador”. Dessa forma, é possível acrescentar mais uma camada de experiência imersiva a uma obra.

Outer Wilds possui muitas pistas sonoras, após um certo tempo entre um loop e outro, o jogador é capaz de perceber uma melodia que compõe o jogo, ela pode causar a percepção de que o tempo está acabando e assim apressar o astronauta em sua exploração atual, isso porque o Sol está prestes a se tornar uma supernova. Assim que o ciclo está chegando ao fim, “End Times” inicia, a música⁴⁶ que representa o Sol prestes a chegar no estágio final de crescimento e colapso. Após entender o significado, não necessariamente pode causar o efeito de esgotamento, mas sim o jogador pode apenas parar e apreciar o fenômeno do Sol passando por suas fases e depois engolindo tudo o que o jogador conheceu e depois o próprio jogador.

Portando o som em Outer Wilds não apenas constrói a atmosfera de curiosidade, aventura, futilidade e horror em alguns momentos, mas também fornece ao astronauta orientações e percepção de algumas condições que o jogador pode encontrar-se. Existe uma grande parte do jogo que concentra-se na possibilidade de rastrear o som, ou a música emitida pelos instrumentos dos viajantes ou outros objetos que emitam ondas sonoras, até sua origem para avançar na narrativa, lembrando-se das diversas pistas sonoras ali, para evitar possíveis

⁴⁶ ■ The Music of Outer Wilds.pdf

desfechos fatais. Sem muitas indicações visuais óbvias, o jogo destaca a importância da experiência auditiva, tornando-se ainda mais relevante em seu contexto espacial.

5.2.2 Os viajantes

Cada integrante do programa espacial Outer Wilds possui um instrumento musical diferente, a seleção dos instrumentos, como bateria, banjo, flauta ou gaita, reflete a concepção do desenvolvedor de criar uma atmosfera de "acampamento no espaço". A trama de Outer Wilds, de certa forma, é amplamente entrelaçada com os planetas, onde cada um contribui com a música de forma distintiva em sintonia com sua estética única.

Cada instrumento, portado pelos Lenhosos do programa espacial, toca uma variação da mesma música "Travelers", esta que se torna completa ao final onde cada um contribui com a melodia a partir de seu instrumento. Os instrumentos complementam a personalidade de cada viajante e também criam um design visual bastante característico além de serem uma parte essencial da jogabilidade.

Existem cinco Lenhosos fora de seu planeta o Recanto Lenhoso, eles fazem parte do programa espacial Outer Wilds, eles são responsáveis pela música que pode ser associada a cada planeta e que muitas vezes guia o astronauta e mostra que o jogador não está sozinho no sistema solar.

Imagem 33 — Cherte



Cherte, é um entusiasta da ciência que observa constantemente o céu e as estrelas a partir de sua posição no Gêmeo Cálido. Ele também é o astronauta cuja localização está mais próxima ao Sol. É o responsável pelos tambores. Ele aparenta ser um Lenhoso mais jovem e é o menor os viajantes em estatura, seu traje espacial é bem característico pelo formato de seu capacete e lenço verde.

Fonte: Captura do jogo

Imagem 34 — Esker

Esker é um dos primeiros astronautas Lenhosos e ocupa a Pedra de Lia, no Posto Avançado Lunar. Anteriormente, eram necessários reparos frequentes nas naves, porém a tecnologia lenhosa evoluiu e não o visitam mais, sentindo-se muito solitário. Ele não possui instrumentos, mas assobia a música. Ele aparenta ter mais idade e usa roupas comuns com um chapéu que lembra um estilo mais rural e botas da mesma maneira com uma paleta de cores voltada para o marrom.

Fonte: Captura do jogo

Imagem 35 — Feldspato

Feldspato, que inicialmente os lenhosos acreditam que está morto devido a sua personalidade destemida e imprudente, na verdade, encontra-se no meio do Abrolho Sombrio, com a nave danificada, ele é o responsável pela gaita. Em seu traje é possível notar uma espécie de máscara ligada ao seu tanque de oxigênio. Predomina-se a cor marrom.

Fonte: Captura do jogo

Gabro é o astronauta do programa espacial mais tranquilo e o único que também está no loop temporal, além do jogador. Com sua personalidade despreocupada ele encontra-se deitado tocando sua flauta no meio do planeta caótico Gigante das profundezas. Seu traje espacial reflete sua personalidade peculiar, com um capacete com uma espécie de antena que se assemelha com colheres, além disso parece carregar muitas ferramentas consigo. Apesar de ter uma paleta predominantemente marrom, ela volta-se para tons mais claros.

Imagem 36 — Gabro

Fonte: Captura do jogo

Imagem 37 — Riebeck

Riebeck, um lenhoso, que, apesar de fazer parte do programa espacial, tem medo do espaço. Sendo arqueólogo, Riebeck dedica-se à exploração do sistema solar devido ao seu profundo interesse em história, especialmente na cultura Nomai. Ele é o viajante que toca o banjo. Seu traje espacial é bastante distinto, onde o capacete assemelha-se com um capacete de mergulho retrô, porém o que mais destaca-se é o banjo que ele carrega. Sua roupa espacial possui muitos tons de marrom claro e alguns elementos em verde e amarelo.

Fonte: Captura do jogo

Imagem 38 — Solanum



Ao explorar o sistema solar, existe a possibilidade de encontrar um Nomai vivo devido às influências quânticas que a Lua e seus objetos sofrem devido à proximidade prolongada com o Olho do Universo. Solanum é o último Nomai no sistema solar, para os Nomai a música não era algo tão contemplado quanto para os Lenhosos. O instrumento que toca, caso encontre com Solanum, soa muito semelhante a um piano. Solanum usa o traje espacial Nomai e segura um cajado que é a ferramenta de escrita e comunicação dos Nomai.

Fonte: Captura do jogo

5.2.3 A mensagem final

Durante todo o percurso, o Olho é mencionado, criando uma construção ascendente, visto que ninguém conseguiu encontrá-lo, até mesmo os Nomai que chegaram ao sistema solar em busca do Olho e passaram gerações buscando-o através de diferentes descobertas, inovações e dispositivos. Apesar de seus esforços, foram extintos sem nunca alcançar o objetivo de todos os esforços Nomai.

Para alcançar o “Olho do Universo” em “Outer Wilds”, o jogador precisa remover o núcleo de teletransporte avançado do “Projeto Gêmeo Cinzento”, isso desativa o loop temporal, entretanto o sol explodirá de qualquer maneira, mas é necessário transferi-lo para o “Hospedeiro”, devido à quebra do núcleo original do “Hospedeiro”. Ao inserir as coordenadas recuperadas do “Módulo de Rastreamento de Sonda”, o jogador finalmente atinge o Olho do Universo. A tecnologia que possibilita encontrar o olho e manter o loop temporal é totalmente Nomai.

O Olho do Universo, como é chamado pelos Nomai, é um corpo celeste altamente quântico, composto do mesmo material quântico desconhecido encontrado nos fragmentos quânticos espalhados pelo sistema solar, esses fragmentos são, de fato, partes do Olho. A aparência é semelhante a um planeta escuro envolto por uma tempestade roxa. Além disso, ramos se espalham a partir do corpo celeste. Esses ramos podem ser vistos com precisão no símbolo utilizado pelos Nomai para representar visualmente o Olho do Universo.

Imagem 39 — Superfície do Olho Do Universo ⁴⁷

Fonte: Captura do jogo

No Olho do Universo⁴⁸, o jogador atravessa uma tempestade quântica do polo Norte ao polo Sul, encontrando objetos quânticos ao longo do caminho. Durante o jogo é mencionado que o olho antecede o universo e transcende a capacidade de compreensão dos seres tridimensionais, como, por exemplo, a tentativa de pensar em uma cor que não exista. Portanto, a percepção depende do observador ali presente e por isso o Olho aparenta ser dessa forma.

Assim, a primeira vista o terreno parece deserto, rochoso e sua atmosfera passa a impressão de algo nebuloso e desconhecido. Conforme o jogador avança pela tempestade, ele experimenta mais uma vez a sobreposição quântica. Onde os objetos ao seu redor existem em todos os estados possíveis da matéria, todavia quando estes são observados com a luz dos relâmpagos, os objetos tomam um estado. Da mesma forma que o ato de observar o objeto faz com que ele tome uma forma, interromper o contato visual faz com que seja rompida essa sobreposição da matéria, assim os objetos ali parecem movimentar-se ao redor do jogador.

⁴⁷ Captura do jogo — Outer Wilds. Disponível em:

<https://store.steampowered.com/app/753640/Outer_Wilds/> Acesso em 25 nov. 2023

⁴⁸ Parte do recorte <<https://youtu.be/zpvfdEdZvww?si=9Xf3GVxWbdNscAKC&t=600>>

Essa tempestade impede permanentemente a recuperação da sonda exploradora do protagonista ao cortar sua conexão. O Olho também possui uma grande cratera em seu polo sul. Além disso, o Olho do Universo tem uma lua, a Lua Quântica, que, de acordo com Solanum (Nomai), tornou-se quântica devido à sua proximidade com o Olho.

Ao chegar a uma grande cratera com massa quântica fluindo para cima, o terreno indica que para prosseguir deve-se ir em direção à tempestade, o astronauta adentra o que parece um vórtex quântico. Durante ao que passa a impressão de um longo tempo de queda, o jogador é apresentado a uma diversidade de acontecimentos estranhos, buracos, cavernas, sons altos e misteriosos e ao final sendo transportado para o Observatório. Isso ocorre devido à presença de um observador consciente no Olho do Universo, assim, ele se molda seguindo os conhecimentos e familiaridades para o astronauta.

No momento em que um observador consciente, o astronauta, alcança o Olho do Universo, ele alcança o objetivo de toda a existência dos Nomai ali, naquele sistema Solar. Tudo o que os Nomai receberam para estar ali foi um sinal do Olho, porém eles não sabiam as motivações, apenas eram movidos por conhecimento. Nem o jogador sabe ao certo o que é o Olho e por que ir até lá, além de simplesmente descobrir, por curiosidade e senso de aventura, além de todas as informações.

Ao longo do jogo, aparece em muitos momentos o questionamento dos Nomai: O que acontece se um observador consciente entrar no Olho? Por que o Olho enviou esse sinal? É apenas possível responder a essas perguntas quando o astronauta está no Olho, em uma versão do museu do Observatório que conhece. Os acontecimentos após isso estão representando um evento que ocorre enquanto o astronauta os vivencia:

Ao explorar o museu do Observatório percebe-se que as notas nas exposições alteram-se com base nas descobertas do jogador. Isso representa a sua jornada e descobertas até o momento, ou seja, todos os seus conhecimentos, memórias e consciência, estão sendo usados pelo Olho para tranquilizar o astronauta e para começar outra coisa simultaneamente. Ao subir ao andar superior e interagir com a maquete do sistema solar, o jogador percebe que o olho se afasta até que parece flutuar no espaço, cercado por estrelas. Elas se desfazem gradualmente e o astronauta se vê no chão de seu planeta, o Recanto Lenhoso.

O que parece um evento abstrato, na verdade, é uma representação imersiva de todo o universo chegando ao seu fim. Ao aproximar-se das estrelas, é possível notar que elas estão em uma Floresta do Recanto Lenhoso. Elas se apagam gradualmente até que tudo fique escuro, sendo possível navegar somente com o Onduloscópio. O fim das estrelas não é nada

novo, por ser possível notar durante o jogo que estão acontecendo muitas supernovas, não somente ali naquele sistema solar.

Na floresta, o jogador é submetido novamente à sobreposição quântica, sempre que observa e deixa de observar. No momento em que observa novamente, o objeto muda sua configuração. O primeiro a ser encontrado é uma representação espelhada de si, que se transforma em uma árvore e, posteriormente, transforma-se na fogueira familiar durante a jornada espacial. A fogueira é uma das primeiras coisas vistas no jogo e possui um significado de tranquilidade e paz para o Astronauta e todos os Lenhosos, que costumam se reunir ao redor de uma fogueira. Portanto, essa é mais uma representação do Olho para tranquilizar o astronauta, pois nesse momento ele utiliza de todas as suas memórias e conhecimentos como uma base.

Ao acender a fogueira, ao usar a natureza quântica que está envolvida, um rosto familiar surge em sua cadeira. Uma versão quântica de Esker (um lenhoso do programa espacial) aparece, sugerindo ao jogador que siga a música com o onduloscópio para encontrar os instrumentos dos outros astronautas.

Para reunir todos, é necessário encontrar cada um dos instrumentos musicais, estes que são característicos e únicos de cada astronauta em expedição no sistema solar pelo programa espacial Outer Wilds. Ao acompanhar a música através do onduloscópio, é possível notar que estes objetos musicais estão em localizações próximas, mas cada cenário onde estão relaciona-se às características do local e personalidade do astronauta que o instrumento representa.

O banjo de Riebeck está no interior de uma estrutura Nomai. A cada ciclo de observação, a estrutura se desfaz em uma parte, até que seja possível alcançar o objeto. Após o jogador alcançar o banjo, Riebeck pede que o jogador encontre os outros.

Em busca do instrumento de Feldspato, o jogador se depara com um tamboril e as águas-viva presentes nas aventuras deste que é conhecido no jogo pela sua infame personalidade, após isso encontra sua gaita.

O instrumento de Cherte é uma espécie de tambor duplo, que para ser pego, deve ser visto através de um telescópio.

Para encontrar seu instrumento, uma flauta, surgem placas que apontam a direção, ela está no topo das árvores na rede que Gabro costuma estar deitado no Profundezas do Gigante, assim como ele, a busca por seu instrumento não segue o usual, sendo encontrada com um grau de facilidade.

O jogador também pode reunir ao redor da fogueira Solanum, caso desvende como adentrar a Lua Quântica. Para tentar alcançar o objeto que representa Solanum, o jogador se depara com esqueletos Nomai que apontam para um céu distante. Ao observar e deixar de observar, esses esqueletos se juntam em grupos para tentar alcançar o céu. No final, surge uma Exploradora Nomai (uma nave Nomai) capaz de alcançar o objeto representado por Solanum. Isso representa os esforços conjuntos de todos os Nomai para alcançar seu objetivo de encontrar o Olho do Universo.

A música é um elemento marcante na cultura Lenhosa por representar não somente uma harmonia social, mas também a possibilidade de encontrar os companheiros no espaço, em qualquer lugar que estejam, sendo uma prova de que estão bem, mesmo à distância, desde que ouçam a música com seus equipamentos. Ademais, a música está presente durante todo o jogo, seja ela para contribuir com a atmosfera e o ambiente, seja como parte essencial para alcançar certos objetivos durante a aventura.

Ao reunir os instrumentos de todos os personagens, o jogador os convida a tocar ao redor da fogueira um a um. Cada um acrescenta uma textura única para a música tocada ao redor da fogueira. Um a um, todos começam a tocar seus instrumentos, cria-se uma sinfonia no sentido da palavra de origem grega [συμφωνία] que significa “Todos os sons juntos”. Em seguida, uma bola azul começa a se expandir acima da fogueira. A música termina quando a esfera para de crescer.

Além de proporcionar tranquilidade ao astronauta, o Olho do Universo, ao ser acessado pelo astronauta, utiliza todos os conhecimentos e memórias dele, como base para a criação de um novo universo. Acredita-se que o Olho possui o conhecimento de que o universo estava morrendo e enviou um sinal que somente seres com consciência poderiam captar.

Sombras e silhuetas podem ser vistas nessa esfera, ao entrar, há um breve momento em que nada acontece, seguido de uma distorção de espaço que parece afastar o astronauta de tudo aquilo, o jogador encontra-se à deriva no espaço vazio, seguido por uma grande explosão semelhante ao Big Bang. O traje espacial do astronauta é danificado na explosão e a luz se aproxima, enquanto é possível ouvir sua respiração e uma trilha sonora, como se dissesse que algo épico acabou de acontecer. A combinação de todos esses elementos decreta: é o fim desse universo e do jogo. Os créditos surgem e uma melodia acústica os acompanha. Em seguida, descobre-se que, após 14,3 bilhões de anos, existe um novo universo com vida inteligente.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao adotar a metodologia adaptada de Rose (2000), espera-se contribuir com futuras pesquisas que envolvam a comunicação em jogos. Além disso, com o presente estudo, espera-se facilitar a compreensão mais profunda da interconexão entre a construção narrativa, visual e sonora em jogos, ao entregar uma análise de como esses elementos colaboram para criar experiências significativas para os jogadores.

Para compreender os eventos iniciais que o jogo apresenta, como a transformação do sol em supernova e o loop temporal, é necessário que o jogador busque essas informações em todo o sistema solar. As formas de obter informações são diversas, como as experiências e conversas dos Nomai gravadas nas paredes e imagens. Além disso, muitas vezes o jogador deve experimentar uma situação para compreender, tornando a maneira de aprendizado constante e ativa.

A mensagem final do jogo só pode ser alcançada e compreendida com a combinação de elementos narrativos e audiovisuais. Apenas assistir aos eventos, sem o complemento narrativo, torna o jogo abstrato e muito subjetivo. A história, sem o complemento visual e sonoro, não possui a capacidade de transmitir a complexidade da mensagem.

Outer Wilds é uma narrativa que abraça a ideia de que simplesmente sobreviver não é o suficiente. A vida, tal como nos foi inicialmente apresentada, aparenta ser eterna. Após vinte e dois minutos, o tempo reinicia, e nossa existência continua. Contudo, para os Lenhosos e os Nomai que vieram antes deles, a mera sobrevivência era inadequada. A curiosidade por algo maior estava intrinsecamente ligada à própria essência da vida. A exploração do universo se revelou suficiente, dando significado à vida.

A narrativa sugere que o olho do universo depende dos Nomai (embora seja discutível que eles não tenham sido a primeira ou única espécie a receber seu chamado). O universo constantemente se aproximava do fim, e alguém precisava fornecer ao olho o necessário para gerar algo novo. A conclusão da jornada de Outer Wilds é artisticamente satisfatória.

É possível concluir que a construção narrativa, visual e sonora apresentada no game segue uma abordagem não linear. Outer Wilds permite que os jogadores descubram a história gradualmente, por meio de ciclos exploratórios. A comunicação não se limita ao diálogo, mas também incorpora elementos visuais, como a cenografia planetária e detalhes, em conjunto com uma trilha sonora significativa que indica eventos importantes e cria atmosferas distintas em diferentes partes do jogo.

A comunicação em Outer Wilds é construída de forma multifacetada e não se limita ao diálogo direto. O jogo utiliza a atmosfera, trilha sonora e a experiência interativa para

transmitir informações. Os jogadores são desafiados a interpretar e sintetizar dados de diferentes fontes, como textos Nomai, observações visuais e pistas sonoras. Esta abordagem proporciona uma experiência de jogo envolvente e desafiadora, estimulando a compreensão ativa da história.

Portanto, a comunicação no jogo envolve uma variedade de elementos, desde informações visuais e sonoras até experiências interativas. A abordagem desafia os jogadores a participarem ativamente da compreensão da história, tornando-a uma conquista ativa, em vez de uma entrega passiva. A consistência na aplicação de conceitos reais da física, como aceleração, gravidade e física quântica, com a representação imersiva destes, evita quebras que poderiam surgir de inconsistências.

Em resumo, Outer Wilds diferencia-se no campo comunicacional ao subverter as expectativas encontradas em narrativas tradicionais, ao incorporar uma estrutura de jogo não linear e utilizando uma variedade de elementos visuais e sonoros para enriquecer a experiência do jogo de forma a torná-la única⁴⁹

Os videogames são essencialmente performances dos jogadores. Cada ação durante o jogo gera uma jogabilidade única - uma estrutura efêmera. O sistema de loop temporal em Outer Wilds assegura que cada ciclo contenha possibilidades quase infinitas, variando conforme as escolhas do jogador. A orquestra ao final amplifica essa concepção de performance. Outer Wilds é uma exploração intrigante das ideias de tempo e espaço, vida e morte, e de nossa posição e perspectiva em relação a esses conceitos. A música é habilmente empregada para aprimorar nossa compreensão de cada um desses elementos.

⁴⁹ O efeito de Outer Wilds nos jogadores: <<https://youtu.be/-hb4azcOKkO?si=mXTcHSEu22aKaOPd&t=1438>>
< <https://www.youtube.com/watch?v=JY6dHa58F2Y> >

REFERÊNCIAS

AUDI, Gustavo Magliano; REGIS, Fátima. **Imersão em jogos narrativos de videogames**. Rio de Janeiro-RJ: Revista Contracampo, abril, 2014, p. 65-83. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/326694143_Imersao_em_jogos_narrativos_de_videogame>.

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame**. 5º

Simpósio Internacional de Ciberjornalismo. Campo Grande-MS, agosto. 2014. Disponível em:

<<https://docplayer.com.br/2862720-A-evolucao-tecnologica-dos-jogos-eletronicos-do-videogame-para-o-newsgame-1.html>>

BARNA, Luiz Augusto Dinamarca. **A Comunicação nos Games**. Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Casper Líbero, v. 11, 2015. Disponível em:

<<https://static.casperlibero.edu.br/uploads/2017/02/Luiz-Barna-FCL.pdf>>

BEACHUM, Alex. **Outer Wilds A Game of Curiosity-Driven Space Exploration**. 2013. Tese de Doutorado. University of Southern California. Disponível em:

<<https://digitallibrary.usc.edu/C.aspx?VP3=pdfviewer&rid=2A3BF163YX5A&search=space%3b%2cprocedural>>

BEATRIZ, I; MARTINS, J; ALVES, L. **A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos**. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult2_09.pdf>

BOWIE, Simon. **Posthumanism in Outer Wilds**. Press Start, v. 7, n. 1, p. 45-65, 2021. Disponível em:

<<http://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/203/106>>

BRUN, Lisa; JILDESTAD, Jesper. **Ludonarrative Space: En fallstudie av den Narrativa Paradoxen och spelarens upplevelse i spelet Outer Wilds**. 2023. Disponível em:

<<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1727146/FULLTEXT01.pdf>>

CARACCILO, Marco. **Materiality, Nonlinearity, and Interpretive Openness in Contemporary Archaeogames**. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, v. 13, n. 1, p. 29-47, 2022. Disponível em:

<<https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/6618/7156>>

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Editora Vozes Limitada, 2017.

CRAWFORD, Chris et al. **The art of computer game design**. 1984.

DA COSTA, Caio Túlio Olímpio Pereira; LIMA, Bruna Vasconcelos. **A Narrativa de Imersão em Jogos de Videogame: Estudo de Caso do jogo Valiant Hearts**. XVI SBGames, Curitiba-PR, novembro, 2017, p. 1252-1555. Disponível em:

<<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/JogosGraduacao/175864.pdf>>

DALL POZZO, Bryan. **Natureza cósmica digital: o narrar ecológico no jogo digital Outer Wilds. Antares: letras e humanidades**. 2020. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/profile/Bryan-Dall-Pozzo/publication/347918717_Natureza_cosmica_digital_o_narrar_ecologico_no_jogo_digital_Outer_Wilds/links/60830c4f2fb9097c0c05dd1a/Natureza-cosmica-digital-o-narrar-ecologico-no-jogo-digital-Outer-Wilds.pdf>

DINIZ, Rodrigo Gavioli; ABRITA, Mateus Boldrine. **A indústria de games no território brasileiro: um estudo baseado em dados e indicadores recentes**. *Formação (Online)*, v. 28, n. 53, 2021.

DUTTA Angshuman. **Playing in Space: How Outer Wilds uses sound as mnemonic signifiers to create a syncretic experience**. *sportskeeda*, Novembro, 2021. Disponível em:

<<https://www.sportskeeda.com/esports/playing-space-how-outer-wilds-uses-sound-mnemonic-signifiers-create-syncretic-experience>>

ERNOUT, A. e MEILLET, A. **Dictionnaire étimologique de langue latine - histoire des mots**. Paris, Klincksiedk, 1979.

FERREIRA, Giulliana Moreira da Costa. **Mercado Audiovisual Brasileiro: estereótipos, produções e consumo**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/17554/1/GFerreira.pdf>>

FORNACIARI, Marco de Almeida. **História do videogame, videogame como história**. Revista Fronteiras & Debates, v. 5, n. 2, jul./dez. 2018, Macapá – AP. Disponível em: <<https://periodicos.unifap.br/index.php/fronteiras>>.

FRAGOSO, Suely. **De interações e interatividade**. Revista Fronteiras–estudos midiáticos, v. 3, n. 1, p. 83-96, 2001.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative**. Ludology. org, 1999.

FRÖDING, Fabian. **Exploring ways to evaluate the effect of time-loop systems on player experience in video games**. 2021. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Fabian-Froeding-2/publication/358615308_Exploring_ways_to_evaluate_the_effect_of_time-loop_systems_on_player_experience_in_video_games/links/620bba85afa8884cabe596d3/Exploring-ways-to-evaluate-the-effect-of-time-loop-systems-on-player-experience-in-video-games.pdf>

GABRIEL, Martha. **Marketing na Era Digital: Conceitos, Plataformas e Estratégias**. São Paulo: Editora Novatec, 2010. Disponível em: <<https://kamilamendonca.files.wordpress.com/2015/09/marketing-na-era-digital.pdf>>

GALERA, Daniel. **Outer wilds: espaço e conhecimento**. Outubro, 2021. Disponível em: <<http://portale.icnetworks.org/secoes/colunistas/outer-wilds-espaco-e-conhecimento#:~:text=Em%20Outer%20wilds%2C%20assumimos%20o,seu%20pequeno%20planeta%2C%20Timber%20Earth.>>

GEE, James Paul. **Good video games+ good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy**. Peter Lang, 2007.

GERBASE, Carlos. **Cinema: primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, v. 1, 2012.

GIL, Antonio Carlos et al. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GODOY, Arilda Schimidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. Revista Administração de Empresas, São Paulo, março, 1995, v. 35, 78 n. 2, p. 57-63. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rae/v35n2/a08v35n2.pdf>>

HAZEN, Michel L. M. **Exploring narrative complexity in Outer Wilds: A textual analysis on how user agency and a time-loop influence the narrative complexity**. 2020. Disponível em: <https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/865/BAEW__Michel_Hazen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

IOSCOTE, Fabia. Interações comunicativas em comunidades de videogame: **Reflexões a partir do tóxico do League of Legends e do Counter Strike: Global Offensive**. Cadernos de Comunicação, v. 24, n. 3, 2020.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games, Volume 1: From Pong to Pokemon and Beyond... the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. Crown, 2010.

KUFFNER, Rudy Michel Pinheiro. **Vídeo game e a cultura contemporânea: Max Payne e o sonho americano**. 2017.

LOWOOD, Henry. Game engines and game history. In: **History of Games International Conference Proceedings**. 2014. p. 2014.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

NEWMAN, James. **Videogames**. Routledge, 2012.

NEY, Carrasco. **Trilhas: o som e a música no cinema**. ComCiência, Campinas, n. 116, [p. 1-2], 2010. Disponível em: <http://comciencia.scielo.br/pdf/cci/n116/09.pdf>.

PERLES, João Batista. **Comunicação: conceitos, fundamentos e história**. MS. Disponível em: <https://portalidea.com.br/cursos/9be710398275c60fbfd6c5c813fb05f7.pdf>.

PINTO, Diego Lourenço Sá. **Tecnologias da Informação em Comunicação: O Papel dos games na Especialização da Comunicação**. Salvador-BA, 2018. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-1125-1.pdf>

RAMOS, Amanda Freitas. **CRIAÇÕES NARRATIVAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS**. Pernambuco, 2018.

REZENDE, Felipe Zaiden. **Os jogos eletrônicos como mídia na publicidade**. Goiânia-GO, 2009. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/bitstream/ri/4468/5/TCC%20-%20Publicidade%20e%20Propaganda%20-%20Felipe%20Zaiden%20Rezende%20%282%29.pdf>

ROCHA, Cleomar. **Arte, ciberespaço e imersão**. Goiás: Universidade Federal de Goiás, 2011.

ROCHA, Everardo. **A sociedade do sonho: comunicação, cultura e consumo**. Mauad Editora Ltda, 1995.

ROCHA, Everardo P. Guimarães. **Representações do consumo: estudos sobre a narrativa publicitária**. Mauad Editora Ltda, 2006.

RODRIGUES, Francisco Maia. **Jogos Eletrônicos como Estratégias de Comunicação: Efeitos da Congruência do In-Game Advertising**. UFJF. Juiz de Fora, 2015.

ROSE, Diana. Análise de imagens em movimento. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George (org.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. cap. 14, p. 343-364.

ROZZO, Fernando. **A linguagem do cinema e da fotografia: “os planos de uma cena”**. Blog eMania, [s.l.], 03 set. 2015. Disponível em:
<https://blog.emania.com.br/linguagem-narrativa-do-cinema-fotografia-planos-de-uma-cena/>.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality**. Immersion and Interactivity in Literature, p. 357-359, 2001.

SALAJKA, Sarah. **Beyond the supernova: time, space, and utopia in Outer Wilds**. The University of Alabama in Huntsville, 2022. Disponível em:
<<https://louis.uah.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1384&context=uah-theses>>

SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo - A diversidade cultural dos games**. Cengage Learning, São Paulo, 2009.

SANTI, Vilso Junior. **Convergência de funções: jornalismo, publicidade e games**. Niterói-RJ: Revista CONTRACAMPO, 21, Agosto, 2010. Disponível em:
<<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17194/10832>>

VOLLMER, Ben. **A Universe of Wonder: Why ‘Outer Wilds’ is One of the Best Games of All Time**. Epilogue Gaming, Março, 2022. Disponível em:
<<https://epiloguegaming.com/a-universe-of-wonder/>>

WOLF, Mark JP (Ed.). **Encyclopedia of Video Games [3 volumes]: The Culture, Technology, and Art of Gaming [3 volumes]**. Bloomsbury Publishing USA, 2021.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: Planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2015.