

A Relação entre Mecânicas e Narrativa: Analisando o Jogo *Papers, Please*

Lael Castro de Sousa
Sistemas e Mídias Digitais
Universidade Federal do Ceará
Fortaleza, Brasil
lael21cs@gmail.com

Glaudiney Moreira Mendonça Junior
Sistemas e Mídias Digitais
Universidade Federal do Ceará
Fortaleza, Brasil
glaudiney@virtual.ufc.br

Resumo—Esta pesquisa busca discutir a relação entre mecânicas de jogos digitais e suas narrativas. Para isso, um estudo sobre o jogo independente *Paper's Please* foi realizado, no qual o design do jogo é abordado seguindo a metodologia de Análise Formal de *Gameplay* a fim de investigar como suas mecânicas auxiliam na história desenvolvida pelo jogador. O estudo conclui que a inclusão de dilemas morais e um sistema de mecânicas que trabalham juntas para um mesmo fim são fatores que conduzem o jogo a uma unidade, na qual narrativa e mecânica estão diretamente entrelaçadas.

Palavras-chave—Análise Formal, Narrativa, Mecânicas, *Papers, Please*

I. INTRODUÇÃO

O ato de contar histórias é uma característica regular e instintiva ao nosso comportamento. O *storytelling* esteve presente em cada cultura, ora para passar códigos e ensinamentos às gerações futuras, ora para incutir valores morais e aprender as consequências do certo e errado, ou simplesmente como entretenimento [1]. Não seria exagero dizer que a narração ensina às pessoas a viverem. Além de ser um traço evolutivo, as histórias são um reflexo da emoção humana. Nela, e com ela, rimos e choramos, torcemos para o bem vencer o mal e nos identificamos com os personagens ou situações. Ademais, as histórias servem como instrumentos de experiência. Os mitos e heróis gregos, por exemplo, são tão vivos na memória pois ainda se aplicam à vida e às pessoas do cotidiano ainda hoje como há centenas de anos atrás. A narração é a janela na qual nos vemos inseridos em situações e lutas internas da vida e do dia a dia. O ato de contar histórias não apenas é uma característica inata do ser humano, ela nos define.

Vimos de um longo caminho desde que nos reuníamos perto de uma fogueira e nos maravilhávamos com histórias. Os tempos contemporâneos são particularmente interessantes pelo fato do rápido avanço da tecnologia possibilitar o surgimento de novas maneiras de disseminar histórias. Hoje, mais do que nunca nós imaginamos, criamos, usamos e apreciamos a arte da narrativa. Existem inúmeras formas de mídias que consumimos nesta era moderna de consumo digital, e a nossa forma de narrar ganha novos formatos graças a essa evolução [2].

É neste cenário em que encontramos os videogames. E de um certo ponto de vista, eles representam um marco no *storytelling*, pois apresentam uma nova forma de contar histórias.

De acordo com Schell [3], videogames são artefatos que possibilitem experiências nos jogadores através da interação. O designer de jogos facilita vários tipos de experiências e sentimentos, tais como responsabilidade, escolha e desafio. Dentre os quatro elementos essenciais do jogo temos a narrativa.

O que diferencia os videogames das mídias mais tradicionais é a ação do jogador que possibilita que as histórias sejam contadas, e é através dessa mídia que o narrar de histórias (incluindo seus métodos, convenções, práticas e costumes) evolui e se reinventa. Hurme, em sua tese sobre *storytelling* nos videogames, apresenta que:

“A interatividade de videogames encoraja mais do que inibe a evolução da narrativa, portanto videogames deveriam ser vistos como uma nova ramificação da narração de histórias que utiliza e mistura as estruturas e elementos de narrativas tradicionais [4, p. 21].”

Deste modo, as narrativas não são simplesmente ornamentos desinteressantes ou “papéis de embrulho” para um jogo. Pelo contrário, a narrativa é capaz de ser um dos atributos mais importantes na concepção de um jogo.

Uma das características mais evidentes que separam videogames de mídias convencionais é que eles apresentam uma maior “complexidade” quando se trata de contar história; nesses casos, a narrativa do jogo se relaciona com as mecânicas presentes, reforçando-se simultaneamente. Em muitos casos, uma não existe sem a outra e frequentemente a história é contada através da jogabilidade. A história do jogo pode perfeitamente ser contada fazendo uso da própria mecânica e ela nasce como fruto dessa combinação. Essa prática é de suma importância, e ela pode e deve ser usada como um instrumento por designers e roteiristas de jogos durante a sua criação.

Tendo em vista estes argumentos, o seguinte questionamento é levantado: “Como a narrativa de um jogo digital é influenciada por suas mecânicas?” Buscamos assim investigar a relação entre a narrativa de jogo e suas mecânicas, tendo em vista seu caráter qualitativo e intrínseco ao jogo. A exploração deste fenômeno de sinergia entre narrativa e mecânica é uma importante ferramenta para o desenvolvimento de jogos.

O objetivo geral desta pesquisa é investigar as relações entre as mecânicas de jogo e a narrativa e, para isso, buscamos analisar um jogo e determinar de que maneira as mecânicas presentes atuam na construção da narrativa, demonstrando

como a ligação entre mecânica e narrativa pode ser aplicada de modo eficaz na criação de um jogo.

II. CONCEITOS DE MECÂNICA

De modo simples, a mecânica representa componentes elementares do jogo, ciclos de ação e feedback [5]. Pode ser definida como um sistema de regras e objetivos que restringe e conduz as ações do jogador. Apesar de suficiente para se ter uma noção básica desse termo, ele é mais complexo e, na realidade, possui uma abundância de definições já formuladas ao longo do tempo.

Para Schell [3], mecânicas são os procedimentos e as regras do jogo que descrevem seu objetivo, como os jogadores podem ou não alcançá-lo e o que acontece quando tentam. Mecânica faz parte dos quatro elementos fundamentais de qualquer jogo, juntamente com narrativa, estética e tecnologia. Em seu livro, Schell apresenta os vários tipos de mecânicas existentes: espaço, tempo, objetos, ações, regras, habilidade e probabilidade.

Adams e Dormans [6] apresentam mecânica como os diferentes tipos de relacionamentos entre entidades nos jogos. São as regras, os processos e os dados do jogo, aquilo que define como o jogo progride. Adams e Dormans inferem que, apesar das muitas definições do que é mecânica, a maioria concorda que regras são uma característica essencial dos jogos, mas apesar disso, a comunidade de designers no geral prefere se referir ao elemento em questão como mecânica ao invés de regras. Eles classificam as mecânicas como: física, economia interna, mecanismos de progressão, manobra tática e interação social.

Segundo Cook [7], “Mecânicas de jogos são sistemas ou simulações baseadas em regras que facilitam e encorajam o usuário a explorar e aprender as propriedades de seu espaço de possibilidades através do uso de mecanismos de retorno”. O conceito central da ideia de mecânicas são ciclos de feedback que encorajam o aprendizado.

Para Järvinen [8], no entanto, deve existir uma diferenciação entre regras e mecânicas. “A diferença entre uma regra e uma mecânica de um jogo é que não pode existir uma mecânica sem uma regra, ou seja, sem relações de elemento de jogo prescritas”. Mecânicas são os meios para os fins e a interação do jogador, e como ele se correlaciona com o sistema do jogo, é o ponto principal de sua ideia.

Sicart [9] diz que “mecânicas de jogos são métodos invocados por agentes, projetados para interação com o estado de jogo”. Ele faz uma breve categorização de mecânicas: elas podem ser primárias ou secundárias. As primárias são as mecânicas aplicadas para solucionar desafios relacionados diretamente ao estado de fim de jogo. As secundárias facilitam a interação do jogador com o jogo a fim de alcançar o estado de fim-de-jogo.

O autor observa que, com esta estrutura formal, não é sempre possível descrever sistemas como, por exemplo, a mecânica de dirigir em certos jogos. Dirigir iria consistir em frear, acelerar e direcionar o carro, o que por si só já são métodos invocados por agentes, projetados para interação

com o estado de jogo. Logo, o uso de mecânicas compostas podem ser usadas: uma mecânica composta é um conjunto de mecânicas de jogo relacionadas que funcionam juntas em um modo de interação. É útil pensar nessas mecânicas como um todo unificado, e não como uma coleção de mecânicas diferenciadas.

Nesta pesquisa, adotamos a definição de Sicart como base. Além de ser simples de compreender, esta definição descreve com precisão as mecânicas encontradas no jogo estudado. É possível reparar com clareza seus elementos: métodos, agentes e estado de jogo.

III. CONCEITOS DE NARRATIVA

Genette [10] apresenta a definição de narrativa como sendo a representação de um evento real ou fictício ou série de eventos pela linguagem, especificamente a linguagem escrita.

Gaudreault e Jost apresentam cinco critérios para o reconhecimento de uma narrativa propostos por Metz [11]:

- 1) **Tem começo e fim:** é fechada, ou seja, supõe um ponto inicial e um desfecho;
- 2) **É uma sequência com duas temporalidades:** o tempo da coisa narrada e o tempo da narração propriamente dita;
- 3) **É um discurso:** isto é, uma sequência de enunciados que remete necessariamente a um sujeito da enunciação;
- 4) **“Desrealiza” a coisa contada:** a narrativa jamais representa a realidade em sua totalidade, pois parte de um sujeito que conta; e
- 5) **É um conjunto de acontecimentos:** ou seja, possui eventos que se relacionam entre si, muitas vezes em relação ao tempo, formando um conjunto coerente.

Comparato [12] afirma que uma narrativa tem três aspectos fundamentais: *Logos*, que é a palavra, o discurso e a organização verbal que forma sua estrutura geral; *Pathos*, o drama, o dramático de uma história humana sendo portanto a vida, a ação e o conflito que vai gerando acontecimentos; e *Ethos*, que representa a mensagem, a ética, o significado, a moral da história. É aquilo que se quer dizer, a razão pela qual se escreve.

IV. ANÁLISE FORMAL DE GAMEPLAY

Este método de análise é frequentemente usado na crítica da arte, como a análise de literatura ou de filmes. Nela, um artefato e seus elementos específicos são examinados de perto e suas correlações descritas em detalhes. No caso da análise de jogos, o objetivo é prover o entendimento fundamental do sistema para então ser analisado novamente sob diferentes perspectivas, dependendo do tipo de informação que se busca encontrar. Pode-se fazer a análise formal do jogo para estudar a sua estética ou para se obter padrões de design, por exemplo. Neste estudo, foram analisados os componentes do jogo, incluindo suas mecânicas e narrativa, para descobrir como fazer uso consciente da técnica de design para criar jogos melhores.

O jogo é entendido de forma melhor através do *gameplay* e se realiza pelo ato de jogar, seja o jogador o próprio

pesquisador ou através da observação de outros jogadores. Este tipo de análise foca prioritariamente nas regras operacionais e construtivas do jogo, com seus elementos, regras e objetivos. Lankoski e Björk detalham a condução da análise formal [13].

A. Primitivas

“O tipo básico de blocos de construção de jogos” [13, p. 25]. Durante o *gameplay*, as instâncias de primitivas e seus valores associados são chamados de estado de jogo, um conceito que se refere ao jogo em determinado momento. As principais primitivas da análise formal são:

- **Componentes:** descrevem as entidades individuais que têm valores e podem ser manipuladas. Também são usados para definir o espaço ou limites de um jogo;
- **Ações:** atividades que definem ou mudam o estado de jogo. Na análise formal, três tipos de ação são contemplados:
 - **De jogador:** são as ações que o jogador inicia. Mover-se para esquerda, direita, atirar num jogo, por exemplo;
 - **De componentes:** ações que vem do próprio componente. Como uma mina que explode por proximidade; e
 - **Do sistema:** ações que não se originam de jogadores ou componentes, mas afetam diretamente componentes sob controle do jogador. Aparição de inimigos numa fase, pontuação do jogo ou limitadores de tempo são exemplos de ação de sistema.
- **Objetivos:** descrições das condições de significância para o *gameplay*. Geralmente são o que o jogador busca alcançar, seja a curto ou longo prazo. Objetivos também explicam estratégias do sistema do jogo. Podem ser obrigatórios ou não.

B. Condução da análise

Para fazer a análise, é preciso jogar o jogo cuidadosamente para que haja a distinção de suas primitivas, e mais tarde, das primitivas do design. É importante conhecer o jogo por completo, e, para isso, deve-se jogá-lo múltiplas vezes e realizar ações diferentes. Para se entender as qualidades e as relações entre as primitivas, é necessário impulsionar o sistema do jogo para ver como ele se comporta. O que acontece quando algo é realizado? Isso acontece em todas as vezes? O que pode ser feito de diferente? Diferentes níveis de análise e de descrição são utilizados, de acordo com o objetivo da pesquisa. Encontrar as partes do jogo que são mais relevantes para o foco de interesse da pesquisa é a primeira parte da análise formal. Depois, o foco muda para descrições detalhadas desses elementos. Pode-se distinguir os diferentes níveis de descrição em um jogo de acordo com uma escala:

- 1) Descrever primitivas e suas relações;
- 2) Descrever os princípios do design; e
- 3) Descrever qual é o papel das primitivas e o princípio de design no jogo.

É necessário encontrar a parte ou partes do jogo que devem ser analisadas. E para descobrir estas partes, deve-se ter um

entendimento do jogo através do ato de jogar, e em seguida distinguir as partes que são candidatas à análise, de acordo com a pergunta da pesquisa. Este tipo de análise formal pode ser usado juntamente com outras abordagens qualitativas ou quantitativas. Nesta pesquisa, foi necessário adequar a análise formal de *gameplay* (suas regras, objetivos e mecânicas) com a narrativa de jogo. Os eventos da história que acontecem durante o *gameplay* ou entre *cutscenes* fazem parte da narrativa geral. Uma categorização desses eventos é a seguinte:

- **Eventos narrativos obrigatórios:** *cutscenes* ou pontos de ação predeterminada criados pelo designer da fase;
- **Eventos narrativos entre os obrigatórios:** não são determinantes e podem acontecer numa instância de jogo ou não; e
- **Eventos que podem não acontecer numa instância de jogo:** acontecem em casos específicos e, dependendo de como se joga, podem não serem apresentados. Por exemplo, falhar em alcançar um objetivo e ter uma tela de *game over* como consequência.

V. O JOGO *Papers, Please*

Papers, Please (3909 LLC, 2013) é um jogo de *puzzle* e simulação do gênero *point and click* (apontar e clicar) criado pelo desenvolvedor de jogos indie Lucas Pope e lançado para PC, Linux, Mac OS e, posteriormente, para PSVita e App Store.

Nele, o jogador assume o papel de um inspetor de imigração de uma nação fictícia chamada Arstotzka, um estado comunista que encerrou uma guerra de seis anos contra Kolechia, a nação vizinha e, por consequência, conquistou parte da fronteira da cidade de Grestin. A paz é restaurada, a fronteira do país é reaberta e o trabalho do jogador como oficial de imigração é controlar a entrada de pessoas que vêm de Kolechia e outros países. Entre a multidão de imigrantes e visitantes em busca de trabalho estão escondidos contrabandistas, espiões e terroristas. Usando os documentos fornecidos pelos viajantes e outros sistemas de inspeção, o objetivo é decidir quem pode entrar em Arstotzka e quem será recusado ou preso.

O jogo se passa numa cabine de inspeção que fica na fronteira Grestin. A mecânica principal do jogo é revisar os documentos (passaporte, visto, licença, entre outros) de cada viajante, correlacionar suas informações de acordo com várias regras e se certificar que todos os documentos estejam corretos. Na cabine, o jogador precisa garantir que os viajantes não estejam infringindo a lei caso sejam aprovados, sob pena de pagar uma multa.

Outra mecânica importante do jogo é a administração das finanças pessoais do personagem. No jogo, o inspetor da cabine sustenta uma família e, ao fim de cada dia de expediente, recebe um bônus de dinheiro baseado na quantidade de indivíduos legítimos que entraram no país. Esse dinheiro por sua vez é gasto com o sustento de seus familiares: aluguel, comida, aquecimento e outras despesas.

VI. ANÁLISE DO JOGO

À primeira vista, a narrativa explícita do jogo não tem muita substância. Nesse aspecto, o jogo dedica apenas uma série de imagens na tela com uma figura simples e um texto sucinto, similar a uma apresentação de slides, para introduzir o jogador ao mundo de *Papers, Please*. A cena de introdução revela que o jogador (um personagem sem nome, referido daqui em diante apenas como “Inspetor”) foi selecionado aleatoriamente pela Loteria de Trabalho para o cargo de Inspetor no Posto da Fronteira Grestin e que ele e sua família serão realocados para o lado leste da fronteira (Fig. 1). Após essa breve abertura, o jogador se depara com uma tela mostrando a primeira página do jornal “A Verdade de Arstotzka”.



Fig. 1. Tela de sorteio da Loteria de Trabalho. Fonte: *Papers, Please*.

O jornal aparece no início de todos os dias, contendo informações vitais e agindo efetivamente como o primeiro componente relevante do jogo. Cada dia equivale a um expediente de trabalho e a história do jogo se estende por um período de 31 dias, começando no dia 23 de novembro de 1982. Dependendo das escolhas do jogador, as manchetes do jornal podem mudar. Após ver as manchetes, o jogador (inspetor) pode caminhar até sua cabine e começar suas preparações para um dia de trabalho.

O jogador então se depara com a interface principal do jogo e diversos componentes à sua frente. Um terço da tela é dedicado a um espaço com um ponto de vista aéreo e panorâmico, onde o jogador pode ver o posto de controle de Grestin (Fig. 2).

No posto, um muro divide duas partes do espaço. De um lado do muro temos um grande número de pessoas fazendo fila, do outro, um posto de guardas patrulhando a fronteira, e para além deles, uma estrada com veículos em circulação. Entre os dois lados fica a cabine do inspetor, sendo por lá que todos os aplicantes que desejam entrar em Arstotzka devem seguir para entregar seus documentos e solicitar entrada ao país.

Os dois terços restantes são destinados a uma visão interna de dentro da cabine do inspetor. Essa é a tela principal do jogo onde ocorre a maior parte do *gameplay* (Fig. 2), e ela tem várias finalidades. Tanto a visão do lado de fora do posto de fronteira como o interior da cabine servem não apenas como

componentes que delimitam o espaço de jogo, mas também como componentes que podem ser manipulados pelo jogador.



Fig. 2. Tela Principal do Jogo. Fonte: *Papers, Please*.

O posto da fronteira é outro espaço do jogo com menos interação. As ações que o jogador pode realizar com ele são restritas a determinadas condições de jogo que acontecem de modo procedural ou por meio de ações do sistema, por exemplo: o jogador descobre que o posto da fronteira é alvo de constantes ataques terroristas e quando isso acontece, ações são colocadas em prática pelo sistema ou o próprio jogador pode lidar com o caso.

A cabine do inspetor também age como um dos delimitadores de espaço do jogo, e é nela que o jogador lida com a maior parte dos componentes de jogo. Ao entrar na cabine no início do dia, o jogador analisa o Boletim Oficial do Ministério da Admissão. Esse componente é atualizado constantemente e, de maneira geral, informa ao jogador os objetivos mais básicos do jogo. O Boletim Oficial do primeiro dia (Fig. 3) explica ao jogador o que o inspetor deve fazer, servindo como um tutorial.

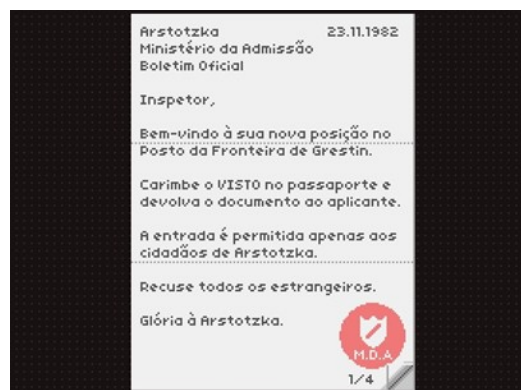


Fig. 3. Boletim oficial do Ministério da Admissão. Fonte: *Papers, Please*.

Esse componente, além de ser uma maneira eficaz de informar ao jogador novas regras e instruções, também é uma ferramenta que auxilia a narrativa. Ao longo dos 31 dias que duram o jogo, eventos que ocorrem na história são refletidos nele e, ao lê-los, nota-se a passagem do tempo e os acontecimentos anteriores.

Por exemplo, em determinados pontos do jogo, ataques terroristas acontecem na fronteira: homens-bomba, atropelamentos ou imigrantes tentando pular o muro. Estas circunstâncias exacerbam ainda mais o conflito político entre os países e, por consequência disso, boletins oficiais são emitidos com ordens para revistar todas as pessoas vindas de Kolechia a fim de evitar novos ataques extremistas. A publicação deste boletim em específico denota tanto uma nova ordem ao jogador (que abrange os objetivos gerais do jogo) quanto o acontecimento de um fato, contribuindo como um instrumento para contar a narrativa do jogo.

Depois de revisar o boletim e quaisquer novas ordens ou informações, o jogador pode dar início ao seu expediente. Cada dia o inspetor cumprirá suas obrigações, decidindo quem entra no país. No jogo, o expediente dura um período de 12 horas, entre 06:00 AM até 18:00 PM. Em tempo real, um dia de serviço dura de três a oito minutos de jogo, variando cada dia de acordo com as circunstâncias. O horário de trabalho do dia não começa até que o jogador chame o primeiro aplicante.

A ação do jogador em chamar um aplicante acontece ao clicar em um componente específico do jogo (alto-falante localizado acima da cabine do inspetor). Ao fazer isso, a contagem se inicia dando início oficialmente ao dia. Nesse momento, o primeiro aplicante da fila se dirige à cabine e se apresenta ao inspetor.

A maioria dos diálogos do jogo ocorre entre o inspetor e os aplicantes. De praxe, o inspetor é o primeiro a iniciar um diálogo, dizendo a frase “Documentos, por favor”, seguido de “qual o propósito da viagem?” e “tempo de estadia?”, enquanto o aplicante responde às indagações de acordo. É válido notar que as duas últimas perguntas do inspetor são frutos de regulamentações mais rígidas no controle da fronteira que surgem ao decorrer do jogo. É nessa etapa do *gameplay* que vários componentes precisam ser manipulados simultaneamente. Novos aplicantes chegam com suas documentações e o inspetor verifica se está tudo correto. Além dos documentos, o jogador manipula diferentes tipos de componentes ao longo da história, que vão desde objetos pessoais, livreto de regras do inspetor e cartões de visita.

Se o aplicante estiver com todos seus documentos em ordem, sem infringir nenhuma regulamentação, o inspetor deve aprovar a entrada do aplicante à Arstotzka, caso contrário, o aplicante deve ter sua entrada recusada. Para aceitar ou recusar um aplicante, uma ação de jogador deve ser tomada: o inspetor deve aplicar um carimbo no passaporte. No jogo, um carimbo vermelho significa que o aplicante foi recusado, enquanto o carimbo verde indica que o aplicante foi aprovado. Independente do resultado, o inspetor deve chamar o aplicante seguinte, dando início a um novo processo de verificação de documentos.

Vale notar que esse ciclo de *gameplay* (verificação de dados) começa simples, mas aumenta de dificuldade à medida que o jogo avança. No primeiro dia como inspetor a única regra válida para entrada ao país é que somente cidadãos nativos de Arstotzka podem entrar. Uma semana depois, é esperado que o jogador verifique nome, sexo, país e cidade de origem,

aparência, peso, altura, números de série e vários outros dados e documentações diferentes ao mesmo tempo, buscando por qualquer dado fora do comum – não é incomum ver aplicantes tentando entrar em Arstotzka com documentos falsificados. O tempo é essencial: o salário do inspetor é baseado na quantidade de pessoas processadas na cabine e erros cometidos pelo jogador não passam despercebidos, podendo gerar multas que afetam quanto dinheiro é recebido ao final de cada dia.

A gestão do tempo e a precisão na tomada de decisões estão no cerne do jogo. À medida que o tempo passa, eventos acontecem e o cenário político das nações se transforma, gerando novas regras e uma série de políticas de imigração mais rígidas. É claro que o jogador deve admitir a entrada das pessoas corretas no jogo, mas essa tarefa vai ficando mais complexa com o passar dos dias, pois contrabandistas, revolucionários, homens procurados pela lei e espíões se juntam à multidão de pessoas buscando passagem para o país e a inclusão destes componentes abrem mais oportunidades para erros do jogador.

No jogo, existem vários tipos de dados que devem ser verificados minuciosamente: nomes de países, selos diplomáticos, entre vários outros. No começo do jogo, pessoas com documentações fora de ordem devem simplesmente ter a entrada negada, mas posteriormente, em caso de discrepância de informações, o jogador deve apontar o erro observado, baseado no livro de regras, como a ausência de algum documento em específico ou dados divergentes. O jogador pode usar o “modo de inspeção” para verificar tais erros e detectar as discrepâncias entre os fatos.

Por exemplo, um aplicante com a aparência diferente da foto constatada no documento de passaporte, ou país de origem incorreto, são motivos para justificar uma interrogação. Quando o modo de inspeção é ativado, o jogador deve clicar nos fatos discrepantes, realçando-os na tela. Caso os dados sejam conflitantes, surge a opção de questionar o aplicante sobre a divergência da informação. Na Fig. 4, temos um exemplo de um aplicante com uma discrepância apontada. Neste caso, dois nomes diferentes nos documentos.



Fig. 4. Dados discrepantes nos documentos de um aplicante. Fonte: *Papers, Please*.

Terminado o horário de serviço, as pessoas da fila se dispersam ao som de uma sirene e o inspetor volta para casa. Em *Papers, Please*, o jogador precisa pagar despesas ao fim

de cada dia para manter sua família. As despesas principais são: aluguel, comida e aquecimento, mas podem surgir outras despesas dependendo do estado de saúde de cada familiar. A despesa familiar é a ação do sistema central do jogo.

O inspetor pode ganhar sua renda de duas maneiras: a mais comum é através do número de aplicantes processados no posto de imigração; a segunda opção é através de subornos que os componentes do jogo podem oferecer. Cabe ao jogador decidir se aceita os subornos ou não, porém cada aplicante que é aprovado com irregularidades concede uma nota de demérito do Ministério da Admissão.

Existem várias violações no protocolo de imigração, e caso o inspetor cometa mais do que duas violações num mesmo dia, ele é cabível de receber uma penalização salarial, que é descontada ao fim do dia como uma despesa obrigatória. As despesas de aluguel e as penalidades são obrigatórias, sendo as demais despesas como comida, aquecimento e medicamentos, optativas. Caso o inspetor tenha cometido muitas violações num só dia, talvez ele não consiga pagar pela comida ou aquecimento, porém isso acarretará consequências pois algum membro da família pode adoecer, ficar faminto ou com frio. Ao dormir, o estado de jogo é salvo e o dia seguinte começa, quando novos aplicantes surgem e a história continua. É possível observar nesse ciclo de *gameplay* várias ações do jogador e dos componentes.

Ao estudar as primitivas do jogo detalhadamente, é possível traçar um paralelo entre elas e o conceito de mecânica em Sicart [9]. As diversas ações tomadas pelo jogador durante o expediente são os métodos a que Sicart se refere. O jogador, os diversos componentes e NPCs (*Non-Player Character*, Personagem Não-Jogador) são os agentes das ações. O próprio ciclo de jogo já é por si só uma grande interação com os estados de jogo, que ocorre a cada dia, com cada novo aplicante. Com relação a narrativa, é possível notar aspectos fundamentais da definição de Comparato [12], especificamente o *Pathos*, pois as próprias vidas dos personagens envolvidos no jogo são moldadas pelo ato de jogar.

De maneira resumida, um dia de expediente no *Papers, Please* ocorre da seguinte forma:

- 1) O inspetor vê a manchete do jornal “A Verdade de Arstotzka”;
- 2) O inspetor caminha até seu posto;
- 3) O inspetor confere o boletim oficial do Ministério da Admissão;
- 4) O inspetor chama o primeiro aplicante pelo alto-falante, o que faz o relógio do jogo começar a marcar o tempo;
- 5) Um aplicante chega e entrega suas documentações;
- 6) O jogador deve correlacionar informações e dados de acordo com as regras;
- 7) O inspetor toma a ação do jogador de recusar ou aprovar o aplicante;
- 8) O inspetor chama o aplicante seguinte pelo alto-falante;
- 9) O tempo do expediente acaba; e
- 10) O inspetor administra suas despesas e dorme, dando fim ao processo.

A. Primitivas

As Tabelas I e II listam as principais primitivas do *Papers, Please* analisadas neste trabalho.

Tabela I
COMPONENTES DA CABINE

Componente	Descrição
Boletim Oficial	Informa objetivos básicos e outras informações, como indivíduos procurados pela polícia.
Carimbo	Usado para aprovar ou recusar aplicantes.
Ferramenta de Inspeção	Usado para buscar discrepâncias nos documentos.
Itens diversos	Objetos variados dos aplicantes e oficiais. Placas, subornos, fotografias e cartões de visita são alguns exemplos.
Altofalante	Chama o aplicante seguinte.
Livro de Regras	Regras emitidas pelo ministério de Admissão.

Fonte: autores.

Tabela II
COMPONENTES DE NPCs

Componente	Descrição
Documentos	itens diversos que são manipulados pelo jogador, como identidades, passaportes, vistos, etc.
Aplicantes	Personagens tentando entrar em Arstotzka.
Oficiais	Trabalhadores do posto que conversam com o inspetor. Colegas e chefes são exemplos.
Guardas	Ficam posicionados ao longo da fronteira e tentam impedir ou são vítimas de ataques.

Fonte: autores.

Das ações disponíveis ao jogador durante o jogo, aquelas que foram importantes para a análise foram:

- Movimentação de documentos.
- Aplicar carimbo
- Devolver itens ao aplicante.
- Chamar o aplicante no altofalante.
- Identificar discrepâncias.
- Questionar aplicantes.

B. A Relação entre Mecânicas e Narrativa

As informações do jogo podem aparentar que o jogo se trata de uma simples simulação em que a memorização, repetição e reflexos rápidos são os principais aspectos exigidos ao jogador, com uma história de fundo superficial que nada mais serve do que prover um contexto. Porém, pode-se observar que não é este o caso pois *Papers, Please* decide abordar a história do jogo de uma maneira menos convencional, como diálogos expositivos ou *cutscenes*, preferindo apresentar sua história através de mecânicas em determinados contextos específicos.

Um exemplo dessa ocorrência é constatado nas interações entre os aplicantes e o inspetor. Frequentemente as pessoas não são elegíveis para aprovação de entrada no país mas, em certos casos, uma parcela das pessoas que vêm até a cabine fornecem razões e desculpas do porquê devem entrar em Arstotzka. Esses eventos acontecem tipicamente ao se questionar os aplicantes após a averiguação de discrepâncias. A multidão

de pessoas sendo processada no posto de controle tem tanta história quanto o próprio inspetor. Vários dos estrangeiros buscam entrar em Arstotzka em busca de oportunidades: emprego, morar com a família ou visitar um parente que não vê há muito tempo.

Arstotzka também não é nenhum paraíso, tendo em vista que o país acaba de sair de uma guerra que perdurou seis anos. Aluguel e comida são gastos diários e, ao longo do jogo, é possível notar que o inspetor é sempre observado, tendo cada erro prontamente contabilizado. Graças à tela de despesas, o jogador é lembrado dia a dia de sua responsabilidade em sustentar a família. Deixar sua família morrer por não conseguir lidar com as despesas acarreta em um dos múltiplos finais de jogo (de um total de 20 possíveis), encerrando prematuramente o jogo.

Logo, não seria incomum alguém jogar de uma maneira burocrática e quase robótica, processando os aplicantes indiscriminadamente e seguindo as regras e protocolos com afinco, transformando assim os aplicantes em apenas um acervo de dados e números. Esta abordagem desumanizadora é um reflexo do mundo distópico criado pelo designer, e as mecânicas do jogo retratam isso.

Lucas Pope, o criador de *Papers, Please*, afirmou que descobriu, durante o desenvolvimento do jogo, que um cenário comunista serve como um bom pano de fundo para as mecânicas de um jogo, pois não existe espaço para perguntas do porquê das coisas acontecerem daquele modo. “Isto funciona perfeitamente bem com o ambiente de algum governo comunista ou algum tipo de burocracia onde as regras vêm de cima para baixo e bum, este é seu trabalho” [14].

Cabe ao jogador decidir o destino dessas pessoas, independente do motivo de sua documentação estar correta ou não. O próprio jogo não responsabiliza o jogador pela forma que escolhe atuar e, pelo contrário, oferece amplas oportunidades ao inspetor de agir de um jeito completamente oposto. Um jogador pode agir sempre de acordo com as regras e trabalhar zelosamente, mas não faltarão ocasiões moralmente ambíguas.

Num dia específico, o inspetor recebe em sua cabine uma viajante que diz estar feliz com a abertura da fronteira, que finalmente poderá ver seu filho depois de seis anos. Se o jogador estiver atento, notará que a licença de entrada da aplicante perdeu sua validade há quase um mês. Está nas mãos do jogador se perguntar o que é mais importante: ser um trabalhador modelo e recusar a entrada da mulher, ou ceder às súplicas dela e permitir sua entrada. Não existe alternativa correta pois ambas têm seus próprios méritos. O jogador pode não correr o risco de arcar com a penalização, afinal de contas ele tem sua família para sustentar. Em contrapartida, a mulher não vê seu filho desde que a guerra começou e ele espera do outro lado da fronteira. O que significa deixar ela passar nesse caso, uma vez que seu salário não é afetado até o terceiro demérito em um único dia?

Os dias passam e mais casos como este acontecem. Em um certo dia, uma pessoa diz que não pode voltar ao país de origem senão será morta. No dia seguinte, uma mulher entrega um bilhete ao inspetor dizendo que um homem pretende

sequestrá-la juntamente com sua irmã, e forçá-las a trabalhar num bordel em Arstotzka. Alguns minutos depois, um homem chamado Dari Ludum chega à cabine apresentando um cartão de visita do estabelecimento “Tentação Violeta – para todas suas fantasias”. Será que vale a pena ajudar uma estranha?

Dari Ludum, o suposto traficante de pessoas em questão, está com todos os documentos corretos. Negar sua entrada significa receber uma advertência do Ministério da Admissão por ter recusado a entrada de um aplicante legítimo. Por tudo que o jogo ensinou até o momento, o jogador deve permitir a entrada deste indivíduo. Em *Papers, Please*, o jogador é lembrado das escolhas que faz ao ver as manchetes do jornal. No jogo, essas pessoas não são apenas números, elas são indivíduos com histórias. Seu mundo autoritário é moldado de acordo com as decisões do jogador. Na Fig. 5, a manchete do jornal muda de acordo com o destino escolhido pelo jogador para Dari Ludum.



Fig. 5. Diferentes manchetes do jornal, alterado pelas ações do jogador. Fonte: *Papers, Please*.

São nestes breves momentos, impulsionados pelas mecânicas, que a história do jogo é desenvolvida e é através dos diálogos entre inspetor e aplicante, entre um carimbo e outro, que o jogador tem um vislumbre mais geral do mundo que ajudou a construir por meio de suas escolhas. Quando perguntado em uma entrevista sobre seu objetivo em criar o jogo, Lucas Pope respondeu que nunca foi criar um jogo político, transmitir uma mensagem ou fazer uma afirmação sobre o que é certo ou errado, e que a sensação de ambiguidade foi projetada intencionalmente [15]:

“[...] comecei a trabalhar na narrativa e quis esse tipo de complexidade e falta de clareza [...] então quis expressar não que os dois lados sejam iguais, mas que os dois lados acreditam em sua causa fortemente e é difícil apresentar isso num filme ou livro, mas quando se tem uma mídia interativa como um jogo fica bem mais fácil colocar o jogador numa posição em que, de repente, não é tão claro o que ele faria nessa situação. [...] Para mim, o jogo é mais poderoso quando o jogador está no meio de tudo sem informação para decidir quem são os mocinhos e os vilões. Pra mim a vida é assim, nunca se sabe a história completa de nada e ainda assim você precisa tomar decisões, ainda precisa viver e trabalhar assim.” [15].

Naturalmente, a noção de não haver certo e errado distintivamente claros também está presente no personagem do inspetor. Dificilmente pode se declarar que o inspetor é bem recompensado no jogo, então a narrativa também oferece chances do jogador abrir mão de sua moralidade para conseguir mais dinheiro. Por muitas vezes, o jogo possibilita formas do inspetor se envolver com suborno e corrupção.

Certos aplicantes podem oferecer dinheiro para que o jogador ignore a falta de um documento exigido, e em certo ponto do jogo um dos guardas faz um acordo com o jogador: o guarda é pago com bônus salarial para cada pessoa detida na fronteira, então ele oferece pagar ao inspetor para aumentar o número de pessoas detidas, o que é um bom negócio para o personagem que possui muitas despesas. Vale ressaltar que o jogo nunca critica o jogador por fazer uso de tais métodos, mas em compensação também nunca “obriga” o jogador a seguir por esse caminho, pois não existe tutorial explicando as vantagens ou desvantagens de aceitar subornos, o próprio jogador toma sua decisão dada a oportunidade.

Pelas mecânicas do jogo, histórias são criadas e influenciadas pelo ato de jogar: temos um inspetor sem nome, que trabalha dia a dia e é desafiado por dilemas morais a medida que o jogo progride, sua família que serve de incentivo para o jogador e as inúmeras pessoas que cruzam o seu caminho, além da sua própria nação e aqueles que estão acima dele nessa sociedade. A narrativa é formada com o passar dos dias, pois a mudança de estados no jogo acontece pela atuação do jogador e a manipulação das mecânicas. Ao processar os aplicantes e decidir quem entra no país, o jogador está influenciando o estado do jogo e de Arstotzka através da interação com essas mecânicas em primeiro lugar e, em segundo lugar, pelos métodos narrativos como roteiros. “Mudanças de estado acontecem dependendo de quem o jogador permite a entrada no país e quantos imigrantes o jogador processa em um dia” [16, p. 48].

Por exemplo, caso o jogador cometa muitos erros, recebendo muitos deméritos, o salário gerado ao fim do dia não é suficiente para sustentar a família do inspetor e continuar nesse ritmo provocará um estado de jogo em que os membros da família adoecem e/ou ficam famintos, deixando o jogador mais propício a aceitar subornos oriundos de pessoas de caráter duvidoso. E por sua vez, a entrada dessas pessoas no país impacta diretamente nas circunstâncias políticas de Arstotzka. Com o desenvolvimento da narrativa, mais e mais normas são criadas pelo Ministério de Admissão e a entrada de imigrantes ao país fica cada vez mais restrita. Em um momento da história, o jogador deve checar dados de quatro documentos diferentes ao mesmo tempo e correlacionar informações entre eles. Em suma, a força maior atrás do desenvolvimento da narrativa no jogo são suas mecânicas e as regras do sistema.

Sarian [17] investiga a relação da narrativa de *Papers, Please* com seu *gameplay* e, em sua pesquisa, apresenta as teorias: “Um relato sobre a banalidade do mal” de Hannah Arendt e o conceito da “Jaula de Ferro” de Max Weber. Em síntese, essas teorias postulam que a vilania surge, não da psicopatia e da malícia monstruosa, mas de homens comuns que apenas seguem ordens, o que é diretamente relacionado ao conceito da “jaula de ferro” de Weber, que se refere à maneira que políticas são organizadas em burocracias modernas como processos estritamente regulamentados, garantindo que o indivíduo singular execute as políticas sem empregar a moralidade. É possível notar um paralelo destes conceitos em *Papers, Please*, no entanto, Sarian afirma ser possível ir além

destes dilemas morais.

Apesar dos esforços de Lucas Pope em ilustrar um ambiente e personagens imparciais, Sarian aponta que este não é necessariamente o caso. Vemos exemplos disso no estilo de arte, na qual todas as cores são sem brilho e refletem o espírito de opressão do jogo, além de diálogos que fomentam uma atmosfera sombria, como quando os aplicantes imploram ao jogador para entrarem em Arstotzka. Esses aspectos entram em conflito com a abordagem fria que é indiretamente incentivada aos jogadores caso eles queiram conseguir um dos finais específicos do jogo. O final em questão vê o inspetor fugindo com sua família para outro país com passaportes falsos. Para chegar até este ponto, o jogador deve ter economizado uma grande quantia de dinheiro que será utilizada para adquirir documentos falsos e ter tomado muitas decisões específicas pelo caminho. Estas decisões, inevitavelmente, criam um “corpo de memórias acumuladas” [17].

Em suma, esse corpo de memórias é o conjunto de decisões que o jogador optou durante o *gameplay*. Os eventos do jogo geram situações de escolha, que são salvas como mudanças no nível do avatar – no caso, o inspetor – e suas reflexões, que geram uma imagem que representa a narrativa pessoal do jogador. Essa imagem é fruto das experiências do jogo. A este conceito, composto pelas contribuições de diversos autores, Sarian refere como o “si expressado”. Jogadores geralmente respondem ao “si expressado” de maneira pessoal e direta, e o nível de identificação é tanta que frequentemente jogadores se referem aos seus avatares na primeira pessoa.

O “si expressado” pode ser manifestado ao jogador de diversos modos. Elencar e ilustrar as diferentes formas como isso pode acontecer não é o foco desta pesquisa mas, no caso de *Papers, Please*, essa manifestação ocorre por meio da “instanciação”, isto é, o “si expressado” é instanciado através de uma série de dados e informações que criam a imagem do jogador. Essa imagem não só determina o resultado final da narrativa mas também comenta sobre ele. Basicamente, nesse tipo de “si expressado”, houve um caminho que o jogador precisou percorrer para chegar até aquele ponto.

Esse nível de relação que o jogador cria com seu avatar serve não apenas como uma comprovação do nível de relevância da narrativa no jogo, mas como ferramenta para o surgimento de uma autorreflexão do jogador ao alcançar um dos finais disponíveis. Sarian cria uma justaposição entre um dos finais e uma história específica do jogo. A narrativa de *Papers, Please* é rica de personagens com histórias engajadoras e aplicantes fornecendo ao jogador dilemas em abundância.

Por exemplo, certo dia um homem chamado Pyotr Vostok vem do país Antegria e quer imigrar para Arstotzka. Todos seus documentos estão em ordem, então logicamente sua entrada deve ser aprovada. Antes de sair da cabine, ele agradece e diz “seja bom com minha esposa, ela vem em seguida” (Fig. 6, esquerda). A esposa, Katya Vostok, chega imediatamente depois mas com a ausência de um documento obrigatório. Enquanto o jogador examina os documentos, ela pergunta: “você viu meu marido? Ele passou, sim?” (Fig. 6, direita). Ao questioná-la sobre a licença de entrada que lhe falta, ela

suplica dizendo “Por favor, eu imploro. Eles negam minha licença. Eu não tenho escolha. Sou executada se voltar para Antegria”.



Fig. 6. À esquerda, o marido ao ser aprovado. À direita, a esposa ao entrar na cabine do inspetor. Fonte: *Papers, Please*.

Este é um dos vários momentos de *Papers, Please* em que o jogador tem que decidir sobre o futuro de pessoas comuns, mas este caso em especial tem certa relevância pois, como Sarian demonstra, ele é tematicamente relacionado com um dos finais do jogo [17] pois nele os papéis estarão invertidos e o inspetor se encontra no mesmo lugar que o casal mencionado. *Papers, Please* possui 20 finais diferentes, com três deles ganhando destaque em relação aos demais. Os três podem ser considerados como um “final feliz” e para alcançá-los é necessário tomar decisões específicas.

O primeiro final apresenta o inspetor simplesmente sobrevivendo ao final da jornada como um cidadão modelo e seguidor da lei. Alcançar este final exige que o jogador aja de forma leal ao país, cumprindo suas tarefas na legalidade. O segundo final é o oposto e, para alcançá-lo, o jogador deve conspirar com espíões revolucionários a fim de instaurar uma insurreição e derrubar o governo de Arstotzka. O terceiro final é neutro quando comparado aos anteriores: o inspetor deixa sua vida para trás e foge para o país de Obristão com sua família. No conteúdo da narrativa, este terceiro final talvez seja o exemplo principal que mais se relaciona com o aspecto do *Ethos* [12]. Para obter esse final é necessário confiscar ilegalmente passaportes de cidadãos obristaneses, um para cada membro da família, e ter dinheiro suficiente para adquirir passaportes falsos.

Neste final do jogo ocorre uma reviravolta: antes era o inspetor quem buscava discrepâncias na documentação dos aplicantes, agora ele e sua família se encontram na fila da fronteira de Obristão com passaportes falsos. Dessa vez, o jogador é o aplicante vulnerável buscando refúgio num país do exterior. O inspetor e sua família são aprovados para entrar no país e a vitória é alcançada e chegar até esse ponto é uma recompensa ao jogador por seu *gameplay*: ter cumprido seus objetivos, ter administrado bem suas despesas e ganhado gratificações.

Normalmente, para ganhar dinheiro, o jogador deve ter uma postura fria em relação aos aplicantes, sem muito lugar

para remorsos e, além disso, para sobreviver, o inspetor deve se comprometer em algum ponto, seja moral ou legalmente. Apesar de se tratar de um final feliz, a dicotomia é clara: o jogador é confrontado com sua própria hipocrisia. Tendo tratado tantas pessoas na fronteira com frieza e, efetivamente, tendo julgado as pessoas utilizando um padrão, ele agora é julgado pelo guarda obritanês.

Este final apresenta um espelho dialético ao jogador e o deixa em um estado meditativo em resposta às memórias acumuladas. As circunstâncias pelas quais esse estado é alcançado (a presença ou falta de empatia e de escrúpulo em geral no decorrer do jogo) entram num contraste gritante quando posto lado a lado à recompensa final do jogo. Porém, em consistência com o resto dos dilemas morais presentes no jogo, *Papers, Please* não apresenta julgamentos positivos ou negativos ao jogador, ao invés disso, apenas espera instigar uma autorreflexão.

VII. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo discutiu como as mecânicas podem impactar na narrativa e propôs uma análise formal acerca de um jogo no qual esse impacto poderia ser observado. Para alcançar esse objetivo foi necessário realizar um estudo sobre mecânicas e narrativas que serviu a dois propósitos: fundamentar a teoria do estudo e estabelecer definições e conceitos a respeito de cada área.

Usando a análise formal, foi possível correlacionar os elementos mecânicos e narrativos do jogo, como eles trabalham entre si, seus vínculos e etc. Concluiu-se que, ao seguir os passos definidos na metodologia, os elementos necessários (mecânicas e narrativa do jogo) para a investigação desta pesquisa foram averiguados apropriadamente. As regras, objetivos e padrões de design foram estudados de acordo com as etapas definidas na metodologia e as descobertas foram descritas.

Como foi observado, o jogo *Papers, Please* provou ser um bom título para o estudo dessas relações. A criação de dilemas morais a cada ciclo da mecânica primária do jogo, ou seja, processar diversos imigrantes na cabine do posto de fronteira, mostrou ser um elemento do jogo que modifica, momento a momento, sua narrativa, tanto por causar alterações ao estado do jogo como por acrescentar conteúdo ao corpo de memórias que, inevitavelmente, leva o jogador a se reconhecer no jogo. As mecânicas estão tão fortemente ligadas à narrativa que a simples ação do jogador de se manter ocioso durante a partida já é influência suficiente para que isso afete diretamente os acontecimentos.

Esta pesquisa fez a seguinte pergunta: “Como a narrativa de um jogo é influenciada por suas mecânicas?” e um de seus objetivos foi “demonstrar como a ligação entre mecânica e narrativa pode ser aplicada de modo eficaz na criação do jogo”. No caso de *Papers, Please*, é possível ver que certos padrões e diretrizes surgem. A primeira delas é o contexto do jogo que é intrinsecamente ligado à sua história. Desde sua concepção, o jogo possui mecânicas primárias ligadas à história do jogo. Em primeiro lugar, o jogo é um simulador de checagem de passaportes e, como o próprio Lucas Pope informa, “[...] foram

realmente as mecânicas primárias que senti que poderia criar um jogo divertido em primeiro lugar [...] e depois passei a trabalhar na narrativa [...]” [15].

Neste ponto, já é evidente que as mecânicas empregadas no jogo afetam diretamente a narrativa. Porém, cabe a pergunta: até que ponto a mecânica influencia a narrativa e a narrativa começa a influenciar o leque de mecânicas disponíveis? Sabemos que o criador do jogo primeiramente desenvolveu um conjunto de mecânicas e a partir do qual começou a tecer a história. No entanto, em determinadas partes do jogo não é possível enxergar quem veio primeiro: a mecânica ou a narrativa. Um bom exemplo disso está nas ocorrências em que os personagens não controlados pelo jogador atacam a fronteira ou pulam o muro do posto. Teria Lucas Pope idealizado a mecânica de usar um rifle tranquilizante para deter essas ameaças num estágio embrionário da criação do jogo (mecânica influenciando a narrativa) ou a mecânica foi planejada somente após a decisão de incluir esses personagens atacando o posto (narrativa influenciando a mecânica)?

Infelizmente não é possível saber. A relação entre mecânica e narrativa está tão intrinsecamente imbuída no jogo que é inquestionável a relação simbiótica dos dois elementos. Funcionam como uma via de mão dupla, ambos os elementos de história e *gameplay* fomentam um ao outro, num ciclo balanceado, de maneira que um não sobrevive sem o outro.

Outro fator interessante no jogo é a manipulação constante dos seus elementos. Ao criar um ciclo de *gameplay* em que os componentes e mecânicas estão constantemente sendo operados pelo jogador, é possível atribuir mais valor e significância a estas mecânicas, principalmente se elas alteram os estados de jogo regularmente, como pudemos perceber, e se essas alterações também influenciam a narrativa.

Vendo estes apontamentos descritos, presume-se que a criação de um sistema de jogo em que haja um conjunto de mecânicas trabalhando intimamente para uma mesma finalidade é uma maneira dos designers de jogos fazerem uso consciente dessa técnica, criando jogos nos quais as mecânicas auxiliam e impactam a narrativa do jogo. É claro, seria necessário mais investigação no assunto, além de muita exploração e experimentos, porém as possibilidades são realmente estimulantes. Esta pesquisa propõe que novas pesquisas devem ser realizadas sobre o assunto, a fim de averiguar e trazer à luz mais padrões de design de sistemas de jogos, tais como os que lidam com repetições e alterações de eventos.

Depois de ter a fundação desse sistema interligado, é favorável que se faça uso de artefatos narrativos mais convencionais: aqui entram os diálogos e roteiros do jogo. *Papers, Please* realiza esta tarefa através do uso dos dilemas morais. Mecânicas por si só, em seu estado mais bruto, não são capazes de contar uma história, mas se o jogador é colocado em uma posição de conflito ou atrito com dilemas morais (através do uso de mecânicas) é possibilitado um espaço para se contar uma história emergente que vai além da história superficial.

Em *Papers, Please*, a história pode ser reduzida a uma simples frase: “você está no papel de um inspetor que precisa trabalhar num posto de fronteira e sustentar sua família”.

Mas, como evidenciado, existem várias histórias por trás dessa simples premissa. Cabe ao designer descobrir uma maneira de aliar sua narrativa preliminar com seus sistemas internos de mecânicas, criando uma relação na qual um elemento auxilia o outro. No jogo, isso criou oportunidades para o surgimento de dinâmicas interessantes nas quais vários papéis podem ser exercidos pelos jogadores em diferentes experiências. Em *Papers, Please*, o mesmo jogador pode assumir papéis distintos em diferentes pontos de sua jornada: ora um inspetor piedoso, ora um corrupto sem escrúpulos, e por vezes (talvez em sua maior parte) apenas um homem comum tentando sobreviver num mundo onde “cão come cão”.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Chaitin, “Narratives and story-telling,” 2003. Disponível em: <https://www.beyondintractability.org/essay/narratives>. Acesso em 28 jun. 2021.
- [2] R. H. Alves, “Storytelling e mídias digitais: uma análise da contação de histórias na era digital,” *Hipertexto*, vol. 2, no. 1, pp. 13–36, 2012.
- [3] J. Schell, *A Arte De Game Design. O Livro Original*. Elsevier, 2010.
- [4] J. Hurme, “Storytelling in videogame – creating a narrative for management game,” Master’s thesis, Information Technology, Game Technology, Turku University of Applied Sciences, 2016.
- [5] A. V. dos Reis, “Mecânica de jogos – parte 1,” *Fábrica de Jogos*, 2016. Disponível em: <https://www.fabricadejogos.net/posts/mecanica-de-jogos-parte-1/>. Acesso em: 06 jul. 2021.
- [6] E. Adams and J. Dormans, *Game Mechanics: Advanced Game Design*. Berkeley: Editora New Riders Game, 2012.
- [7] D. Cook, “What are game mechanics?,” *Lostgarden*, 2006. Disponível em: <https://lostgarden.home.blog/2006/10/24/what-are-game-mechanics/>. Acesso em: 06 jul. 2021.
- [8] A. Järvinen, “Games without frontiers,” tese de doutorado, Media Culture, University of Tampere, 2007.
- [9] M. Sicart, “Defining game mechanics,” *Game Studies: the International Journal of Computer Game Research*, vol. 8, no. 2, 2008. Disponível em: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acesso em: 21 jun. 2021.
- [10] G. Genette, “Boundaries of narrative,” *New Literary History*, vol. 8, no. 1, pp. 1–13, 1976. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/468611>. Acesso em: 06 jul. 2021.
- [11] A. Gaudreault and F. Jost, *A Narrativa Cinematográfica*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.
- [12] D. Comparato, *Da Criação ao Roteiro: Teoria e Prática*. Summus Editorial, 2016.
- [13] P. Lankoski and B. Staffan, *Game Research Methods: An Overview*, ch. Formal Analysis of Gameplay. ETC Press, 2015. Disponível em: <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/game-research-methods/>. Acesso em: 27 jun. 2021.
- [14] J. Cullen, “Lucas pope: ‘i’m kind of sick to death of papers, please,’” 2014. Disponível em: <https://www.vg247.com/2014/03/05/lucas-pope-im-kind-of-sick-to-death-of-papers-please/>. Acesso em: 27 jun. 2021.
- [15] D. O’dwyer, “Entrevista com lucas pope.” Noclip [podcast], 2014. Disponível em: <https://noclippodcast.libsyn.com/07-lucas-pope>. Acesso em: 27 jun. 2021.
- [16] T. Dubbelman, “Narrative game mechanics,” *Lecture Notes in Computer Science*, pp. 39–50, 2016.
- [17] A. Sarian, “Ethical self-reflection in papers, please,” *Cultural Science Journal*, vol. 11, pp. 41–53, dec 2019.