



POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS PARA ANALISAR VIDEOGAMES EM RELAÇÃO COM A HISTÓRIA: UMA BREVE OBSERVAÇÃO DE *DARKEST DUNGEON* (2016)

BÁRBARA DENISE XAVIER DA COSTA¹; DANIELE GALLINDO GONÇALVES²

¹Universidade Federal de Pelotas – barbara.ou.berel@hotmail.com.br

²Universidade Federal de Pelotas – danigallindo@yahoo.de

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, os videogames vêm se consolidando como fonte de pesquisa para o historiador que deseja empreender uma investigação com ênfase em cultura, arte, sociabilidade, etc. Porém, ao contrário de outros tipos de fontes, com metodologias de pesquisa já estabelecidas, o videogame ainda não conta com uma sistemática específica que possa ser utilizada pelo pesquisador (todavia, por outro lado, já existem propostas relevantes que intentam relacionar este tipo de mídia com a História, conforme Vega, 2020). Este panorama deve-se ao fato de que os videogames, de forma geral, abrangem vários domínios do conhecimento, podendo exigir de quem os observa saberes diversificados, minimamente básicos, para entendê-los. Este resumo pretende analisar o videogame *Darkest Dungeon* (2016) de acordo com o caminho metodológico proposto por Vega (2020) e assim tirar algumas conclusões que servirão de base para análises mais aprofundadas em minha futura dissertação de mestrado.

Darkest Dungeon foi lançado em 2016 pela Red Hook Studios e está presente em diversas plataformas¹, como por exemplo Steam, Nintendo Switch e Xbox Games. A narrativa parte da premissa de que existia uma mansão (no alto de um morro) e o Ancestral controlava Hamlet, a aldeia ao redor da mansão. Após ter uma vida de luxúria e gastos exorbitantes, além de experiências macabras, o Ancestral decide escavar a própria mansão ao ler que ela poderia guardar em si um portal para um “poder fabuloso e inominável”. Quando ele e seus homens finalmente chegam ao cerne da escavação, acabam despertando um mal terrível e amaldiçoando não só a mansão como também Hamlet. O Ancestral escreve uma carta com um pedido de resgate ao seu herdeiro e pede pra que ele conserte os problemas que ele mesmo deixou pra trás. O videogame gira em torno desta luta para reaver a propriedade e derrotar os monstros que a cercam, mas não se estará sozinho nesta empreitada. Vários guerreiros poderão ajudar, todavia, eles enfrentarão fome, sede, e principalmente o estresse causado pela aventura.

2. METODOLOGIA

Em seu artigo para o volume 7 da coletânea *Historia y Videojuegos*, José Carlos García Vega reúne e sintetiza propostas de metodologias que relacionassem História e videogames, gerando assim um procedimento holístico. No entanto, ele mostra que não é o primeiro e certamente não será o último a propor um caminho, trazendo para discussão autores que o antecederam para então montar seu método.

¹ Plataformas são os locais online onde estão hospedados os videogames para aquisição (gratuita ou paga), bem como onde há interação entre os jogadores (fóruns, chats, etc).



Vega divide a análise do videogame em dois eixos: externo e interno. O externo é responsável por expor e entender os aspectos que perpassam a produção do videogame como fonte específica que ele é, que por sua vez se divide em três condicionantes: econômica/de mercado, lúdica e técnica/contextual. A *condicionante econômica/de mercado* diz respeito a “[...] natureza mercantil do fenômeno do videogame, e nos convida a ter em conta a autoria do produto que nos propomos a analisar, assim como sua projeção no mercado” (VEGA, 2020, p. 113)². Demandas do público consumidor, aporte financeiro disponível, os prazos, o marketing, a distribuição etc., tudo isso deve ser levado em consideração no momento da investigação. A *condicionante lúdica* nos convida a encarar o videogame como o que ele é, ou seja, um jogo, uma forma de diversão, e, portanto, seu primeiro compromisso é, afinal, com este aspecto. A *condicionante técnica/contextual* procura entender a produção desta mídia em seu tempo e espaço: “[...] conceitos como *espetacularidade* ou *hiper-realismo* [...] não podem ser aplicados da mesma forma a produtos dos últimos anos que como aos de vinte anos atrás, nem a plataformas de jogo diferentes.” (VEGA, 2020, p. 115, grifos do autor)³; além disso, leva-se em consideração as heranças culturais presentes no videogame.

O eixo de análise interno pretende aprofundar a investigação procurando entender os marcos narrativos, elementos de comunicação audiovisual e elementos de comunicação processual. Certamente, os marcos narrativos podem ser o aspecto onde o historiador se sinta mais em casa, pois é aqui que reside a narrativa e possíveis tensões/conflitos entre “história” e “estória” no interior dela, bem como simulações reais ou conceituais da realidade. Este aspecto da observação requer uma acurácia do pesquisador, pois

[...] o marco - ou enquadro - narrativo se encontra fragmentado, distribuído ao longo de todo o videogame através de diálogos, imagens, mecânicas, clipes de vídeo etc., e somente uma observação do mesmo em seu conjunto pode revelar-nos a totalidade de sua natureza. (VEGA, 2020, p. 119)⁴

Os elementos de comunicação audiovisuais dizem respeito ao som e a imagem do videogame, e os elementos de comunicação processual enquadram a mecânica, ou seja, como o funcionamento interno se dá a fim de que, através dos elementos de som e imagem, o jogador possa ter acesso ao título de seu interesse.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como podemos construir uma primeira e breve análise de *Darkest Dungeon*? Pensando no eixo externo, conseguimos montar um perfil deste videogame. Fazendo parte do gênero *indie*⁵, é concebível acreditar que os seus desenvolvedores tiveram maior liberdade de criação, claro, de certa forma limitada

² No original: “[...] naturaleza mercantil del fenómeno del videojuego, y nos llama tener en cuenta la autoría del producto que nos propongamos analizar, así como su proyección de cara al mercado.”

³ No original: “conceptos como espectacularidad o hiperrealismo, que se unen a la estetización de la que hablábamos, no pueden aplicarse de la misma forma a productos de los últimos años que a los de hace veinte, ni a todas las plataformas de juego por igual.”

⁴ No original: “[...] el marco - o encuadre - narrativo se encuentra fragmentado, distribuido a lo largo de todo el videojuego a través de diálogos, imágenes, mecánicas, clips de vídeo, etc., y solamente una observación del mismo en su conjunto puede revelarnos la totalidad de su naturaleza.”

⁵ “Son videojuegos nacidos de pequeños estudios formados por pocas personas, que con trabajo y esfuerzo lanzan sus obras en plataformas digitales y consiguen financiarlas mediante campañas de micromecenazgo y pequeñas aportaciones privadas, entre otros medios.” (RAMOS, 2015, p. 99)



pelos fundos disponíveis. Embora tenha sido financiado por uma campanha coletiva no site Kickstarter⁶, o videogame alcançou a marca de mais de 400% de financiamento graças aos fãs, sendo assim considerado como um dos projetos que mais fez sucesso nesta plataforma de *crowdfunding*⁷ ⁸. O *crowdfunding* é um aspecto que deve ser levado em consideração, tendo em vista que gera engajamento entre criador (desenvolvedor) e consumidor final (jogador):

Mais que uma técnica de financiamento, o crowdfunding também funciona como uma comunidade, onde se reúnem pessoas com interesses em comum e que visam, além de ganhos financeiros, a materialização de novas ideias, bem como o compartilhamento de experiências e a colaboração nos processos criativos dos demais usuários. (ALVES; MACHADO, 2018, p. 1)

Engajamento é uma forma de marketing que pode chamar a atenção de mais pessoas que podem se tornar futuras consumidoras do produto. Em relação às mídias sociais, este videogame possui páginas em várias redes (Facebook, Twitter, etc) que demonstram que a equipe por trás delas procurou e procura alavancar seu produto através de interações com os fãs (especialmente no Twitter), além de realizar a divulgação de novidades referentes ao videogame. Somados, os seguidores no Facebook e Twitter chegam próximo a cem mil. O fato de *Darkest Dungeon* ser comercializado tanto em formato físico quanto digital, com preço razoável e opção por comprar com ou sem complementos (as DLC's), pode determinar conjuntamente o seu sucesso. Na plataforma Steam, foram comercializadas em torno de 2 a 5 milhões de unidades⁹. O videogame nasce, assim, em um contexto onde o gênero indie alcança popularidade e consolida o seu público-alvo, que é bastante diverso.

A maior influência cultural presente no videogame é H. P. Lovecraft, tanto do ponto de vista dos desenvolvedores, que se inspiraram na obra deste autor, inclusive convocando para a narração do videogame a voz em inglês de audiolivros lovecraftianos: Wayne June; quanto do ponto de vista dos próprios jogadores, como pode ser visto nos fóruns de discussão da Steam¹⁰. Mas, e aqui avançamos para o eixo de análise interna do videogame, as influências não se restringem apenas a isso. *Darkest Dungeon* apresenta uma mescla de temporalidades históricas em relação aos personagens executáveis (temos elementos advindos, por exemplo, da Antiguidade: uma Vestal, representando sacerdotisas da deusa romana Vesta; do Medievo, com o Cruzado, a Médica da Peste, comumente associados à Idade Média principalmente pela indústria cultural), demonstrando que seus marcos narrativos são variados e diluídos no transcorrer da História. Os elementos de comunicação audiovisual, assim, cumprem o que Vega relembra como pertencentes a uma estética “retrô” (VEGA, 2020, p. 124): os desenvolvedores o

⁶ Uma das maiores plataformas de financiamento coletivo do mundo, abrangendo projetos diversos.

⁷ “Crowdfunding é uma técnica de financiamento coletivo que vem ganhando notoriedade no período recente por permitir que pessoas físicas reúnam seus recursos para apoiar iniciativas sem a necessidade de intermediários financeiros. Essa técnica teve grande impacto na indústria de jogos eletrônicos, viabilizando projetos nos quais os produtores tradicionais não tinham interesse.” (ALVES; MACHADO, 2018, p. 1)

⁸ WIRTZ, Bryan. 16 Awesome Video Games Made From Successful Crowdfunding Campaigns. **GameDesigning.org**, 25 jun. 2021. Disponível em: <https://www.gamedesigning.org/gaming/kickstarter-games/>. Acesso em: 09 ago. 2021.

⁹ Vendagem aproximada de *Darkest Dungeon* em acordo com o site Steam Spy (somente na Steam). Consulta realizada em 29 de maio de 2021 no site <https://steamspy.com/app/262060>.

¹⁰ Neste link pode ser verificado um exemplo deste fenômeno: <https://steamcommunity.com/app/262060/discussions/0/3020122487787359759/>.



denominam como um videogame “gótico” e a presença de retrolugares (RAMOS, 2018) nos rememoram certos aspectos conceituais do passado, como por exemplo os ataques dos personagens, a aldeia Hamlet, as formas de recuperação psicológica dos personagens (em abadias ou em tavernas), dentre outros pontos. Tais elementos são possíveis justamente por conta da mecânica de jogo, onde, voltando ainda aos personagens (para exemplificar), as ações de ataque e defesa são feitas com armas que obedecem a uma lógica temporal (o Cruzado utiliza uma espada, o Pistoleiro atira com uma pistola).

4. CONCLUSÕES

O caminho metodológico proposto por Vega se mostra uma boa ferramenta para uma melhor compreensão do videogame Darkest Dungeon em seu tempo, que é o tempo presente, ainda que as análises aqui apresentadas sejam iniciais e breves. Pretende-se, assim, expandir tais análises incorporando outros dados a respeito do videogame em pesquisas futuras.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Alexandre Florindo; MACHADO, Tomás Pereira. O crowdfunding na indústria de jogos eletrônicos: determinantes do sucesso das campanhas. Encontro de Economia da Região Sul, 2018, Curitiba. In: **Anais do Encontro de Economia da Região Sul**, 2018. v. 21. p. 1-21. Disponível em: https://www.anpec.org.br/sul/2018/submissao/files_I/i7-f039640f0cec311e41402e239dd82878.pdf. Acesso em: 04 ago. 2021.

RAMOS, Alberto Venegas. Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. **Revista de historiografía** 28, p. 323 – 346, 2018. Disponível em: <https://www.historiayvideojuegos.com/articulo-retrolugares-definicion-formacion-y-repeticion-de-lugares-escenarios-y-escenas-imaginados-del-pasado-en-la-cultura-popular-y-el-videojuego/>. Acesso em: 14 jun. 2020.

RAMOS, Alberto Venegas. El auge del ‘indie’: una perspectiva sociológica y cultural sobre el crecimiento del desarrollo independiente de videojuegos. **Bit y aparte - Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos**. n. 4, p. 98 – 108. jul. 2015. Disponível em: <https://arsgames.net/wp-content/uploads/2020/03/ByA-4-ag.pdf?fbclid=IwAR1EreyvShR1rsxC8RRDWj0vtDRDR7xTt2yNidCkLZKTuq8VLX0gSX6iDpg>. Acesso em: 08 ago. 2021.

RED Hook Studios. **Darkest Dungeon**. Vancouver, 16 jan. 2016. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/262060/Darkest_Dungeon/. Acesso em: 04 ago. 2021.

VEGA, José Carlos García. “Dar sentido a la (hiper)memoria”: hacia una metodología científica para el estudio del pasado en los videojuegos. In: **Ocio, cultura y aprendizaje: historia y videojuegos** (Colección Historia y Videojuegos 7). Murcia: Servicio de Publicaciones, Universidad de Murcia, 2020. p. 97 – 126. Disponível em: <https://www.historiayvideojuegos.com/libro-colectivo-ocio-cultura-y-aprendizaje-historia-y-videojuegos/>. Acesso em: 04 ago. 2021.