



**UFPEL**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
CENTRO DE ARTES  
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

**NARRATIVA GAMIFICADA: UM ESTUDO DE CASO DE DIGIMON ADVENTURE**

**PEDRO HENRIQUE DUZZI**

**PELOTAS/RS**

**2024**

PEDRO HENRIQUE DUZZI

**NARRATIVA GAMIFICADA: UM ESTUDO DE CASO DE DIGIMON ADVENTURE**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Profa. Dra. Rebeca da Cunha Recuero

Pelotas/RS

2024

PEDRO HENRIQUE DUZZI

**NARRATIVA GAMIFICADA: UM ESTUDO DE CASO DE DIGIMON ADVENTURE**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovado em 22 de março de 2024.

Banca Examinadora:



---

Profa. Dra. Rebeca da Cunha Recuero

(assinatura a ser inserida)

---

Profa. Dra. Mônica Lima de Faria



---

Prof. Dr. Roberto Ribeiro Miranda Cotta

Dedico este trabalho aos excluídos, rejeitados, desperdiçados e esquecidos; aos deslocados, esquisitos, perdedores e de coração partido.

"No fim, todos seremos julgados pela coragem dos nossos corações."  
Sense8

## RESUMO

DUZZI, Pedro Henrique. **Narrativa gamificada**: um estudo de caso de Digimon Adventure. Orientadora: Dra. Rebeca da Cunha Recuero. 2024. 38 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) - Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2024.

*Digimon Adventure* é uma série televisiva que emerge do contexto do *Tamagotchi* e do *Digital Monster* e explora a interação com criaturas virtuais. A pesquisa investiga como elementos de jogos tradicionais e eletrônicos se entrelaçam na narrativa da série. Baseada em Gancho (2002) e Vogler (2015), examinam-se personagens e estrutura narrativa, enquanto sob conceitos de Crawford (1997), Juul (2003) e Schell (2012), regras, resultados, estética e mecânica dos jogos são analisados. Trata-se de como a narrativa gamificada é incorporada na série.

**PALAVRAS-CHAVES:** narrativa gamificada; jogo; Digimon Adventure.

## **ABSTRACT**

DUZZI, Pedro Henrique. Gamified narrative: a case study of Digimon Adventure. Advisor: Dra. Rebeca da Cunha Recuero. 2024. 38 p. Completion of Course Work (Bachelor in Film and Audiovisual) - Arts Centre, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2024.

*Digimon Adventure* is a television series that emerges from the context of *Tamagotchi* and *Digital Monster* and explores interaction with virtual creatures. The research investigates how elements of traditional and electronic games intertwine in the series narrative. Based on Gancho (2002) and Vogler (2015), characters and narrative structure are examined, while under concepts from Crawford (1997), Juul (2003) and Schell (2012), rules, outcomes, aesthetics and game mechanics are analyzed. It's about how gamified narrative is incorporated into the series.

**KEY WORDS:** gamified narrative; game; Digimon Adventure.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2 ELEMENTOS DE UMA NARRATIVA.....</b>	<b>10</b>
<b>3 ELEMENTOS DE JOGOS.....</b>	<b>14</b>
<b>4 NARRATIVAS GAMIFICADAS.....</b>	<b>17</b>
<b>5 A CRIAÇÃO DE DIGIMON.....</b>	<b>18</b>
<b>6 A NARRATIVA DE DIGIMON ADVENTURE.....</b>	<b>21</b>
<b>7 A NARRATIVA GAMIFICADA DE DIGIMON ADVENTURE.....</b>	<b>23</b>
<b>8 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>29</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>31</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>34</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As origens de *Digimon* remetem diretamente ao *Tamagotchi*: o brinquedo eletrônico no qual o usuário era responsável por cuidar de um animal de estimação virtual. Era necessário alimentá-lo, cuidar de seu sono, dentre outras atividades básicas, caso contrário a criatura morreria. Lançado em 1996, este simulador não foi o primeiro a ser fabricado, mas foi o mais popular, de acordo com Campos (2020).

Por conta da popularidade deste dispositivo, a Bandai lançou o *Digital Monster* em 1997. Além de cuidar da criatura, “era possível se conectar com o jogo de um amigo e fazer com que os *pets* lutassem entre si” (CAMPOS, 2020). Após o sucesso de vendas, em uma estratégia chamada de narrativa transmidiática (JENKINS, 2015), na qual a história e informações elementares de construção de universo são divididas e espalhadas por produtos de diferentes mídias, foram lançados mangá, anime e jogo que se retroalimentavam. *Digimon Adventure* (1999-2000) é a série audiovisual televisiva lançada nesta proposta.

Embora sejam objetos de meios (inicialmente) diferentes, todos eles são derivados do mesmo “bichinho virtual”, o que pode apontar para a possibilidade de uma percepção associativa da narrativa da série com a lógica de funcionamento dos jogos.

Por esta inquietação, o presente trabalho tem como objetivo compreender como características de jogos tradicionais e eletrônicos podem ser percebidas na narrativa de *Digimon Adventure*. Para tal, são analisadas as particularidades de uma narrativa, conforme Gancho (2002) estabelece, como enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente e narrador. Também há um comparativo com a estruturação narrativa em etapas proposta por Vogler (2015) a fim de demonstrar que, apesar das características de jogos presentes, a série não foge da estrutura tradicional de como a grande maioria das histórias é contada.

Em relação aos jogos tradicionais, a análise estabelecerá o que são regras, resultados variáveis e quantificáveis, valores atribuídos aos resultados do jogo, esforço do jogador, ligação do resultado do jogo ao jogador e consequências variáveis (JUUL, 2003), além de também investigar a respeito de representação, interação, conflito e segurança, segundo Crawford (1997). Já em referência a jogos eletrônicos, Schell (2012) discute sobre estética, mecânica, tecnologia e narrativa.

Os tópicos são transpostos para a narrativa da série televisiva e analisados sobre como podem estar presentes nesta mídia adaptada.

Este trabalho se justifica na importância de seu legado, uma vez que mesmo após mais de vinte anos, novos produtos - jogos, séries televisivas, brinquedos - continuam a ser lançados e consumidos ao redor do mundo; na percepção de como, cada vez mais, as diferentes mídias se retroalimentam, principalmente em tecnologias digitais. Portanto, é importante ressaltar como uma série televisiva de animação da virada do século passado pode incorporar várias características de jogos - inclusive eletrônicos - em sua narrativa. Para além disso, percebeu-se uma escassez de resultados acadêmicos que foquem na compreensão e estudo de narrativas gamificadas.

Esta pesquisa, quanto aos seus objetivos, tem um caráter exploratório, pois visa "proporcionar uma maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito" (GIL, 2002, p. 41): busca-se a compreensão das características de jogos tradicionais e eletrônicos incorporados na narrativa da série *Digimon Adventure*.

Quanto aos procedimentos, em um perfil qualitativo, a pesquisa está organizada nas seguintes etapas:

- a. **Revisão Bibliográfica:** "é desenvolvida com base em material já elaborado, construídos principalmente de livros e artigos científicos" (GIL, 2002, p. 46). Assim, ela é organizada em três momentos: (1) com foco na conceituação de narrativas e suas características; (2) com foco nos jogos tradicionais e eletrônicos, chamados também de *videogames* durante o artigo; (3) com o entendimento sobre o processo de gamificação e a proposição do uso deste termo no contexto narrativo;
- b. **Contextualização** da criação da franquia *Digimon*: em retrospecto, a história de origem da franquia é contada a fim de demonstrar as raízes nos jogos que ela possui e como sua narrativa transmidiática se procedeu desde o início;
- c. **Observação** dos 54 episódios formadores da primeira série audiovisual televisiva de *Digimon*, nomeada *Digimon Adventure* (1999-2000), em busca de se compreender como a narrativa foi estruturada, para depois haver a **visualização detalhada** dos episódios-chave selecionados (16 ao 21), com o propósito de se identificar os três atos narrativos (FIELD, 2001) e também as doze etapas de Vogler (2015);

- d. **Identificação** dos elementos característicos de **jogos** presentes na **narrativa** da série: paralelamente à análise narrativa, são identificados os elementos dos jogos que estão inseridos na construção da narrativa.
- e. **Discussão** sobre como elementos dos jogos tradicionais e eletrônicos se entrelaçam na narrativa da série.

Com esses pontos finalizados, este artigo se dispõe a demonstrar como a narrativa gamificada pode ser aplicada a *Digimon Adventure*, uma série audiovisual de grande relevância em seu nicho.

## 2 ELEMENTOS DE UMA NARRATIVA

Para haver o entendimento da aplicação dos elementos de jogos na construção narrativa de *Digimon Adventure*, primeiramente é necessário se definir o conceito narrativo para, então com os elementos de jogos também estabelecidos, eles se mesclarem na conceitualização de narrativa gamificada.

“O enunciado narrativo que assegura a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos” (AUMONT & MARIE, 2006, p. 209) é a gênese significativa do que é conhecido atualmente como narrativa. Elas podem ser apresentadas em diferentes mídias, como livros, histórias em quadrinhos, jornal, cinema, teatro, jogos de computador, etc (DUBIELA & BATTAIOLA, 2007). Narrativa é a parte ou o todo de uma história transmitida, a qual se transforma no que é narrado em si, segundo Rollings e Adams (2003).

Desde as pinturas rupestres e as histórias transmitidas oralmente dos mitos da criação e origens, narrativas estão presentes por toda a história da humanidade, de acordo com Medeiros e Cruz (2018), e sempre foram uma forma encontrada pelas pessoas de construir comunidades, sejam ao redor de fogueiras ou diante de um televisor, afinal, por meio dela, se constrói histórias. Pessoas se compreendem através de histórias e, sendo assim, a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo (MURRAY, 2003).

Compõem a narrativa, segundo Gancho (2002): enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente e narrador.

- a. O **enredo** utiliza uma ordem lógica (começo, meio e fim) para conduzir o fio narrativo com fatos verossímeis organizados e circundados no conflito, cuja

função é criar tensão que prenderá a atenção do leitor/espectador em momentos de exposição, complicação e clímax;

- b. **Personagens** são os responsáveis por conduzirem as ações na narrativa, além de também pertencerem à história e participarem concretamente do enredo;
- c. O **tempo** é referente a quando a história se desenrola e tem duração variada, tanto o tempo cronológico, o qual acompanha a ordem natural dos fatos, quanto o tempo psicológico, que é relacionado à imaginação do narrador ou dos personagens;
- d. O **espaço** é o lugar onde acontece a ação, estabelece interações entre os personagens e situa as ações em um determinado lugar;
- e. Já o **ambiente** é onde vivem os personagens, os quais são situados em seu contexto;
- f. Finalmente, o **narrador** conduz a história e pode contar os fatos de dentro ou fora da narrativa, em primeira pessoa - testemunha ou personagem ativo - ou terceira.

Dentro da narratologia fílmica, conforme Aumont e Marie (2006), uma narrativa é fechada (começo, meio e fim), conta uma história (o tempo do ato narrativo é sobreposto ao tempo imaginário dos acontecimentos contados), é produzida por alguém (é recebida como uma mediação da realidade) e, finalmente, a narrativa é o evento em si (independente do modo como é narrado).

Diversos autores exploram maneiras de estruturar uma narrativa, com o intuito de a organizar em uma unidade verossímil para que a história transcorra coerentemente. Field (2001) a divide em três atos:

- a. **Ato I:** é a introdução da história. Os personagens, as circunstâncias em torno da ação, os relacionamentos e o conflito são apresentados;
- b. **Ato II:** confrontação. Os obstáculos são apresentados e o conflito acentuado. A situação do personagem piora, a ação se agrava e uma crise começa;
- c. **Ato III:** acontece a resolução de todos os conflitos, problemas e obstáculos que foram criados durante a narrativa.

Os pontos de virada também são apresentados por Field (2001), cuja função narrativa é, a partir de um evento transformador, mudar a direção da história e alterar o foco dramático. Eles acontecem geralmente ao fim do primeiro e do segundo ato.

A proposta da divisão em três atos pode ser investigada de forma mais detalhada sob a perspectiva de Campbell (2007) e, mais especificamente para a proposta desta pesquisa, por Vogler (2015), cuja divisão em doze etapas é baseada em pesquisas sobre a estrutura de mitos, lendas, fábulas e roteiros de filmes. Apesar de nem toda história cumprir todas as etapas, elas são:

- a. **Mundo comum:** o herói é apresentado. A ambientação inicial e a vida comum dele são apresentadas, assim como suas qualidades, defeitos, forças e fraquezas. São as características capazes de fazer o público se identificar com ele;
- b. **Chamado à aventura:** o personagem entra em contato com o conflito, com o chamado para uma missão que o tira de sua zona de conforto. Esse desafio se relaciona com algo importante para o protagonista e perturbe a comodidade do Mundo comum;
- c. **Recusa ao chamado:** perante um grande desafio, medos, inseguranças e hesitações surgem. Em um primeiro momento, o herói recusa o chamado e tenta convencer a si mesmo de que não se importa com aquilo, ainda que esteja tentado a aceitar a missão. Ele se apoia na segurança e conforto de seu lar e evita lidar com os árduos desafios que o aguardam;
- d. **Encontro com o mentor:** diante do impasse em que se encontra, o protagonista é incentivado a enfrentar o desafio após se encontrar com seu mentor. Uma força sobrenatural também pode ajudar o personagem, com a aquisição de algum objeto, treinamento, conselho, poder, etc. que o ajude a encontrar a autoconfiança necessária para o aceite do desafio;
- e. **Travessia do primeiro limiar (fim do Ato I):** o protagonista cruza o limite entre o mundo conhecido e o desconhecido e finalmente aceita o chamado à aventura, seja ela física, espiritual ou emocional. Trata-se do compromisso do personagem com a sua jornada;
- f. **Testes, aliados e inimigos:** o herói começa a se deparar com desafios menores, contratempos e obstáculos que testam as suas habilidades a fim de o deixar preparado para maiores provações. A identificação do público com o protagonista se fortalece devido aos relacionamentos explorados com inimigos e aliados;
- g. **Aproximação da caverna oculta:** o protagonista realiza uma pausa, se recolhe em um esconderijo (interior ou não) e retorna aos seus

questionamentos iniciais que o impediram de iniciar sua jornada. Essa pausa ajuda o público a entender a magnitude da provação que aguarda o personagem;

- h. **Provação suprema:** o herói passa por um teste físico de extrema dificuldade, enfrenta um inimigo letal ou passa por uma crise interna definitiva. Ele reúne todos os conhecimentos e experiências adquiridos durante a jornada até então. Há uma transformação que lhe conceda uma habilidade maior;
- i. **Recompensa (fim do Ato II):** depois de vários desafios superados, o protagonista recebe um objeto de grande valor, a reconciliação com alguém querido, um novo conhecimento ou habilidade, etc. Após as celebrações, o herói deve se preparar para a última etapa de sua jornada;
- j. **Caminho de volta:** é um momento de reflexão. Não há muitos perigos, mas o personagem se encontra em um momento reflexivo sobre escolher uma realização pessoal ou atingir um bem maior coletivo. A sensação de perigo iminente é substituída pela de missão cumprida, de absolvição e de perdão;
- k. **Ressurreição:** o maior ponto dramático da história, o clímax. Trata-se da última batalha na qual o inimigo ressurge inesperadamente. É o desafio definitivo que arrisca tudo à sua volta, como amigos, família, comunidade, enfim, seu mundo comum. O herói supera (ou não) o seu inimigo e pode, finalmente, estar transformado perante os olhos de todos;
- l. **Retorno com o elixir (fim do Ato III):** o herói é reconhecido e retorna ao seu local de origem. Isto simboliza o seu sucesso, conquista e mudança. Aqueles que desacreditaram nele ou tentaram o prejudicar são punidos, além de ficar explícito que tudo será diferente de como era antes.

De modo geral, uma narrativa é uma corrente de eventos sucessivos que obedecem a uma relação de causa e efeito em um delimitado espaço de tempo e ambiente: é um tipo de informação estruturada, a qual propicia uma experiência linear e coerente a partir da história, o elemento mais importante da narrativa (DUBIELA & BATTIOLA, 2007).

Estas narrativas, por vezes, conseguem incluir uma grande audiência e fazem com que muitas pessoas participem do seu processo de expansão. Normalmente, isso se dá quando várias mídias são utilizadas como canais de difusão, chamados de narrativas transmidiáticas:

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida para a televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração num parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo (JENKINS, 2015, p. 135).

Jenkins ainda vai dizer que narrativas transmidiáticas podem ser consideradas como “a arte de criação de um universo” (2015, p. 47), pois não apenas permitem a vivência imersiva do mundo ficcional criado, como também favorecem o engajamento de fãs que acabam por colaborar e participar fervorosamente do universo criado (JENKINS, 2015). Estes formatos de narrativas apontam trabalhar com elementos que fazem parte do que são entendidos como jogos, ainda que nem todos possuam narrativas. Deste modo, no próximo capítulo, é apresentada uma reflexão conceitual e estrutural do que é um jogo para, depois, buscar a percepção de como estes elementos podem ser compreendidos em uma narrativa de série animada.

### **3 ELEMENTOS DE JOGOS**

Envolto em uma atmosfera de diversão, a palavra “jogo” foge do aspecto sisudo da vida, de acordo com Caillois (2017). Além da atribuição que o nomeia, jogo é também a totalidade de imagens, símbolos ou instrumentos necessários para que esta atividade ocorra, ou seja, é um aglutinado de ações e significações (mesmo que simbólicas) para que ele seja compreendido em sua totalidade (REBS, 2014).

Jogos são sempre atividades voluntárias ou livres, logo, há participação espontânea de pessoas (HUIZINGA, 2019; CAILLOIS, 2017). Esta natureza é correlacionada à participação ativa e concentrada do jogador, a qual concede a uma pessoa a liberdade de se identificar ou não com o mundo regido pelas regras do jogo, de acordo com Santaella (2004) - esse mundo se caracteriza por possuir representações da realidade como parte essencial de sua existência, logo, tem lógicas distintas daquela.

Jogar é uma atividade livre e exterior à vida habitual, mas que imerge o jogador de modo que ele se desconecte da realidade momentaneamente. Este lugar imaginário - mundo temporário dedicado ao desempenho de cada indivíduo - que separa os sujeitos do mundo efetivo e os conduz por uma dimensão de representações é chamado de “círculo mágico” (HUIZINGA, 2019).

Jogos possuem regras por definição, porém, trata-se de um conflito artificial, baseado em experiências do mundo concreto. As regras, a diversão e a origem e vivência cultural são aspectos fundamentais, logo, tudo isso terá influência nas experiências coletivas, segundo Salen e Zimmerman (2003). Por isso, Rebs (2014) afirma que as consequências do jogo atuam na identidade dos jogadores, mesmo que invisíveis ou dificilmente perceptíveis, a partir do comportamento desses indivíduos: há uma construção de um novo sujeito (enquanto participante do jogo e seguidor de suas regras).

Relacionado a estas questões identitárias, estão grupos sociais, envoltos em características em comum, que se estruturam e podem usar ou não disfarces ou interpretar personagens diferentes de suas identidades concretas, desde que ligados às regras e temáticas do jogo (REBS, 2014). Logo, os jogos estão, também, associados à identificação.

Então, para fins organizacionais, Juul (2003) define jogos como possuidores das seguintes características:

- a. **Regras**, ou seja, normas que regem comportamentos dos jogadores e que determinam o andamento e o universo de imaginação do jogo;
- b. **Resultados** variáveis e quantificáveis, isto é, as ações dos jogadores podem gerar diversas repercussões;
- c. **Valores** atribuídos aos resultados do jogo;
- d. **Esforço do jogador**, no qual o empenho (ou falta dele) recompensa ou pune os jogadores;
- e. **Ligação do resultado do jogo ao jogador**, em que acontece o vínculo emocional do jogador com o jogo (resultados positivos alegam o indivíduo e resultados negativos entristecem-no);
- f. **Consequências negociáveis**: as atividades são opcionais e negociáveis, uma vez que o jogo e suas regras podem reverberar ou não na vida corrente dos jogadores.

Experiências oriundas de jogos são capazes de agregar conhecimento: jogadores podem aprender com seus erros e acertos, além do que a capacidade de aprender e conhecer dos jogos apontam possíveis motivações para um indivíduo voltar a praticar a atividade (CRAWFORD, 1997). Segundo o autor, outras características também são comuns a todos os jogos:

- a. A **representação**, ainda que seja baseada na realidade concreta (as referências para a reprodução do jogo surgem dela), desenrola-se no universo do jogo e a partir de suas regras;
- b. A **interação** ocorre na possibilidade do jogador transformar e modificar a situação em que se encontra e, assim, obter resultados variáveis;
- c. O **conflito** é natural dos desafios apresentados pelo jogo ao indivíduo, uma vez que é necessário superar alguma adversidade para atingir algum objetivo. Este conflito pode se dar entre jogadores ou com elementos do próprio jogo;
- d. A **segurança** está relacionada ao fato do jogador, em sua vida concreta, não sentir implicações de resultados do jogo, ou seja, o conflito gera riscos ao jogador, porém, o corpo físico do indivíduo não sofre impactos, apenas o seu psicológico. Em outras palavras, se um jogador morre no jogo, fisicamente ele permanece intacto e isto o concede segurança.

Por último, Costikyan (1994) define jogos como uma forma de arte, uma vez que ele está associado à cultura, o que caracteriza sociedades e suas dinâmicas particulares. Os jogos (especialmente os digitais) produzem emoções e atuam sobre a imaginação das pessoas, cujas mentes se imergem emocionalmente pelo cenário fantasioso do jogo. Também o não conhecimento preciso do desfecho final, seja narrativo ou não, estimula o jogador a dar continuidade em suas ações até o fim (CRAWFORD, 1997).

Sob uma abordagem com foco nos jogos eletrônicos, os *videogames*, Schell (2012) aponta que os elementos essenciais são:

- a. A **estética**, relacionada com a experiência sensorial do usuário, ou seja, o que se vê, ouve e sente;
- b. A **mecânica**, possuidora de regras e procedimentos, ou seja, é o sistema que faz o jogo funcionar;
- c. A **história**, com a sequência de eventos baseadas na narrativa;
- d. A **tecnologia**, a qual está relacionada aos materiais e a mídia utilizada para se acessar o jogo.

Estas características não possuem hierarquia de importância, segundo Schell (2012), e todas são relevantes e essenciais para a experiência do *videogame*.

#### 4 NARRATIVAS GAMIFICADAS

Dado que os elementos de uma narrativa foram expostos, assim como as estruturas fundamentais de jogos, uma sugestão de análise intermediária é proposta para conectar os dois temas: a elaboração do conceito “narrativa gamificada” no contexto de narrativas transmidiáticas que *Digimon Adventure* foi desenvolvido.

Gamificação é o uso ou aplicação dos elementos, sistemáticos e mecânicos de jogo em situações ou contextos nas quais isso não se empregaria. A proposta desta abordagem é elevar o nível de engajamento dos envolvidos (ZICHERMANN & CUNNINGHAM, 2011). Medeiros e Cruz (2018) determinam que, inicialmente, tratava-se de uma estratégia de marketing na qual uma empresa ou instituição, no intuito de se destacar e ter o envolvimento emocional dos seus colaboradores e/ou clientes, aplicava o uso de pontos, distintivos e rankings. O mesmo tipo de investida também pode ser reconhecida na educação, na administração, entre outras áreas, com a intenção de melhorar a aprendizagem, o trabalho e outros aspectos da vida das pessoas (MCGONIGAL, 2012)

A inclusão da gamificação na nova cultura popular é um fenômeno emergente que está se estabelecendo nas mais diversas áreas: saúde, aprendizagem, marketing... São muitos setores que estão integrando o elemento lúdico nas suas táticas de comunicação, com o objetivo final de intervir nos seus consumidores e gerar novos hábitos e comportamentos (GARCÍA, 2015, tradução do autor).

Sob uma ótica encorajante a essa atividade, Kapp (2017) afirma que os *videogames* afastam os usuários do cotidiano e os colocam em um ambiente onde podem vivenciar o aprendizado sem ideias pré-concebidas. Este novo mundo proporciona uma perspectiva diferente que, uma vez experimentada, pode ser extrapolada para o trabalho diário.

Se a narrativa é um elemento fundamental dos *videogames*, uma vez que as histórias possuem enorme potencial de fortalecer o engajamento e motivação para o comprometimento dos jogadores, da mesma maneira ela poderia ser entendida para a realização da gamificação (MEDEIROS & CRUZ, 2018). Os jogos convencionais e

os *videogames* se diferenciam, principalmente, pela estrutura narrativa integrada nestes que se utilizam do aparato eletrônico, ou seja, não se trata apenas de pontuar ou atingir objetivos, existe uma história envolta dessas características tradicionais, segundo Ryan (2006). Mesmo que seja um termo ainda em construção, há pouco estudo sobre a narrativa e sua influência na gamificação, de acordo com Medeiros e Cruz (2018).

A proposta da gamificação é reproduzir as experiências dos jogos em contextos “reais” (físicos), a fim de possibilitar a experiência de intensas emoções - nesse sentido, até mesmo formar emoções negativas em positivas (LEE & HAMMER, 2011) -, ou então para se desenvolver qualidades pessoais fora do ambiente de jogo, como persistência, criatividade e resiliência, segundo McGonigal (2012).

Entretanto, a percepção de que *Digimon Adventure* se utiliza de características de jogos em sua estrutura narrativa possibilita a elaboração do conceito principal deste artigo: **narrativa gamificada** não se refere a um tipo de gamificação, afinal, não se trata da aplicação de sistemáticas e mecânicas de jogos para causar reverberações na vida concreta dos indivíduos, mas sim do uso estratégico destas estruturas próprias dos jogos no modo como a narrativa de *Digimon Adventure* transcorre. Dessa forma, os personagens da história se utilizam inadvertidamente dos elementos dos jogos, como regras, resultados, interação, segurança, etc., para progredirem narrativamente, ou seja, são eles os próprios beneficiados ou prejudicados por suas ações, como se estivessem em um jogo. Os espectadores, em uma posição passiva, não poderiam interagir com o objeto, portanto, utilizam-se da identificação e engajamento com os personagens para se sentirem, também, em um *videogame*.

Em outras palavras, o conceito proposto neste artigo é o de que narrativas gamificadas são aquelas nas quais elementos de jogos e *videogames* são incorporados estrategicamente no modo como determinada narrativa se constrói: *Digimon Adventure* é o estudo de caso analisado.

## 5 A CRIAÇÃO DE DIGIMON

Lançada em março de 1999, *Digimon Adventure* (no Brasil, originalmente apenas *Digimon*) é a primeira série audiovisual televisiva da franquia. Encerrada

após 54 episódios e cerca de um ano depois, o sucesso desta primeira incursão animada de *Digimon* gerou diversas sequências, tanto no cinema quanto na TV. Geralmente, as séries de *Digimon* não são interligadas, mas aquelas originadas de *Adventure* são as exceções, dado o sucesso e influência desta primeira.

*Adventure* foi concebido em um cenário de narrativas transmidiáticas (JENKINS, 2015): as informações fundamentais daquele universo ficcional foram divididas e espalhadas por diversos produtos de diferentes mídias. Primeiramente, a gênese de tudo se dá no lançamento do *Digital Monster*, em junho de 1997, um aparelho similar ao *Tamagotchi*, de 1996. Esse dispositivo, do tamanho e formato de um chaveiro, permitia atender às necessidades de uma criatura nascida de um ovo para ela crescer e também participar de batalhas contra outras que amigos cuidavam em seus brinquedos (CAMPOS, 2020).

Figura 1 - Tamagotchi



Fonte: CAMPOS, 2020.

Com o sucesso de vendas dos “bichinhos virtuais”, *Digimon* ganhou versões para outras mídias: *C'mon Digimon* (mangá *one-shot*, ou capítulo único, de setembro de 1997) foi o primeiro esboço do que viria a ser a primeira história em quadrinho serializada da franquia. *Digimon Adventure V-Tamer 01* foi lançado em novembro de 1998 e, após nove volumes, foi encerrado em 2003. Nos *videogames*, o precursor foi

*Digital Monster Ver. S: Digimon Tamers*, de setembro de 1998, lançado para o *Sega Saturn*, que serviu de base para o bem sucedido *Digimon World*, lançado no Japão em janeiro de 1999 para o *PlayStation* (CAMPOS, 2020).

Finalmente, o anime de *Digimon Adventure* foi lançado. Um filme curta-metragem que funciona como um prólogo para a história foi lançado nos cinemas em 6 de março de 1999, um dia antes da série televisiva iniciar. Nela, sob um contexto de diversas anomalias climáticas globais, sete (posteriormente, oito) crianças japonesas, chamados de Digiescolhidos, em um acampamento de verão, recebem inexplicavelmente um dispositivo do tamanho e formato de um chaveiro, o digivice - um aparelho análogo, mas não coincidentemente, ao *Tamagotchi* e ao *Digital Monster* -, e são transportadas para outra realidade através de uma fenda/portal. Em uma ilha semelhante a uma floresta tropical, com objetos inexplicáveis e sem sentido, cada criança se vincula a um pequeno monstro falante que as protege de criaturas hostis. Conforme a narrativa se desenrola, outros cenários surgem, assim como outros personagens (aliados e inimigos) e criaturas aparecem. Elas são chamadas de monstros digitais, ou *digimons*.

Figura 2 - Representação de um digivice

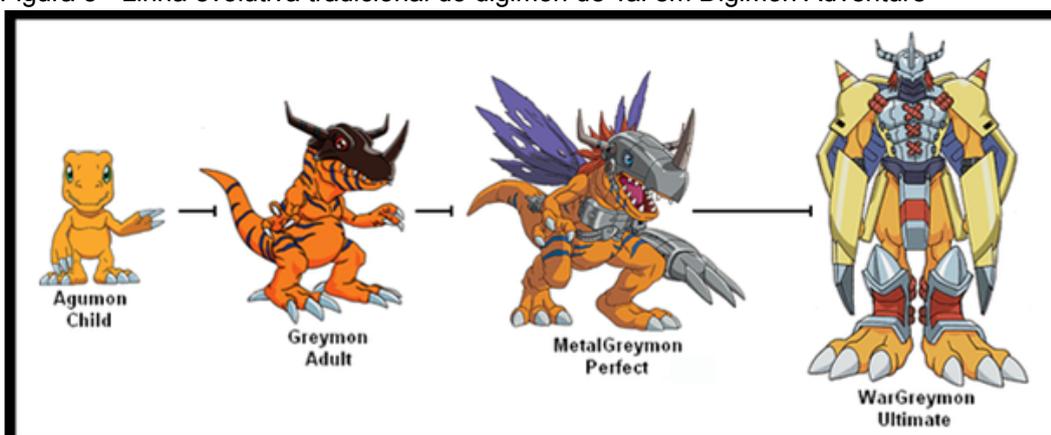


Fonte: acervo do autor, 2024.

## 6 A NARRATIVA DE DIGIMON ADVENTURE

Embora *Digimon Adventure* tenha oito personagens principais (além dos *digimons* correspondentes a eles), Taichi "Tai" Kamiya é quem comanda os rumos nos quais a história vai percorrer. Durante todos os arcos narrativos, percebe-se uma repetição de um padrão: alguma ameaça física aparece, Tai desenvolve seu potencial emocional e, como resposta a esse crescimento interno, seu *digimon* evolui para um estágio superior, fica mais forte e luta contra o inimigo. Então, na sequência, uma a uma, cada criança recebe um episódio como destaque e passa pelas mesmas situações de desenvolvimento de sua virtude. Elas são: coragem, amizade, amor, sabedoria, sinceridade, confiança, esperança e luz. Logo, conjuntos de episódios existem para desenvolver um a um cada personagem para que, ao final de um bloco, todos eles estejam em níveis parecidos.

Figura 3 - Linha evolutiva tradicional do digimon de Tai em Digimon Adventure



Fonte: Adaptado de whiterfly, 2012.

O **Ato I** é introdutório. Os personagens surgem na Ilha Arquivo e enfrentam, um a um, desafios individuais e alguns em grupo; as tensões entre alguns personagens são apresentadas e também seus diferentes modos de lidar com situações; surgem aliados e o primeiro vilão, Devimon, e, após todos os *digimons* dos protagonistas evoluírem, o inimigo é derrotado. Sob a perspectiva de Vogler (2015), o **mundo comum** - a nova conjuntura para os Digiescolhidos é o Digimundo - é apresentado e se oferece como um **chamado à aventura**, cuja relutância nos primeiros episódios representa os medos, inseguranças e hesitações individuais de cada personagem. Na Apêndice A é possível observar com mais detalhes a

sequência de episódios nos quais essa etapa acontece. Após a derrota de Devimon, que promete desafios maiores em tom ameaçador, há o surgimento da figura do **mentor**, cuja primeira aparição é misteriosa e fornece poucas informações acerca dos brasões que serão explorados adiante na narrativa. As crianças aceitam o desafio de salvar o Digimundo, partem da Ilha Arquivo para o Continente Servidor, que representa a etapa da **travessia do primeiro limiar**, onde se desenrolará a continuação da história. O Ato I acontece do episódio 1 ao 14, aproximadamente 26% da totalidade da obra.

O **Ato II** pode ser subdividido em duas partes: a primeira, entre os episódios 15 e 21, e a segunda, entre os episódios 22 e 39. Com a proporção de 46%, este miolo de *Digimon Adventure* é responsável pela expansão dos conhecimentos acerca daquele mundo digital e há o surgimento de mais **aliados**. Na primeira parte, o foco narrativo está totalmente em Tai e a ativação de seu brasão da coragem. Ele entende seu propósito como líder do grupo e se compromete com sua jornada. Ao fim desse pequeno bloco de sete episódios, todos os personagens estão em posse dos seus brasões, cujo desenvolvimento será feito na segunda parte do Ato II, quando todos voltam para o Mundo Real nesta fase da narrativa.

Durante o começo do Ato II, surgem desafios menores - Etemon, o primeiro vilão significativo depois de Devimon, pode ser considerado um vilão menor em comparação com os demais da série - e o episódio 21 funciona perfeitamente como a etapa da **aproximação da caverna oculta**: Tai literalmente interrompe sua jornada, é levado para o Mundo Real e pondera sobre a responsabilidade que possui para com a missão que havia aceitado. Com o surgimento de Myotismon, o vilão de fato do Ato II, muitos aliados (parentes dos protagonistas e *digimons* desertores da causa vilanesca) são apresentados e a **provação suprema** se dá com a derrota apocalíptica do vilão nos episódios 37, 38 e 39 (Apêndice B).

O **Ato III** (Apêndice C) acontece no posicionamento ativo dos protagonistas em retornar para o Digimundo. Lá, todos os conflitos são agravados, os inimigos estão mais poderosos do que nunca, os aliados foram derrotados e o grupo dos Digiescolhidos é desfeito. Esse trecho é repleto de questionamentos, dúvidas internas e momentos nos quais tudo parece perdido. No fim, todos os problemas e obstáculos são resolvidos e a narrativa em três atos se encerra após mais 15 episódios, do 40 ao 54, o equivalente a 28% da obra. Todos os Digiescolhidos

retornam ao Mundo Real com a missão cumprida, emocionalmente fortalecidos e certos de que nada será como antes.

## 7 A NARRATIVA GAMIFICADA DE DIGIMON ADVENTURE

Uma vez que *Digimon Adventure* não nega as estruturas narrativas propostas por Field (2001) e Vogler (2015), é possível perceber o uso estratégico de estruturas próprias dos jogos no modo como a narrativa de *Digimon Adventure* transcorre: a **narrativa gamificada**. Os episódios 16 ao 21 são exemplares para o aprofundamento dos elementos citados por Juul (2003) e Crawford (1997), pois eles solidificam Tai como o protagonista central dentre as oito crianças e cada característica dos jogos está bem demarcada durante esse desenvolvimento gradual e narrativo do personagem.

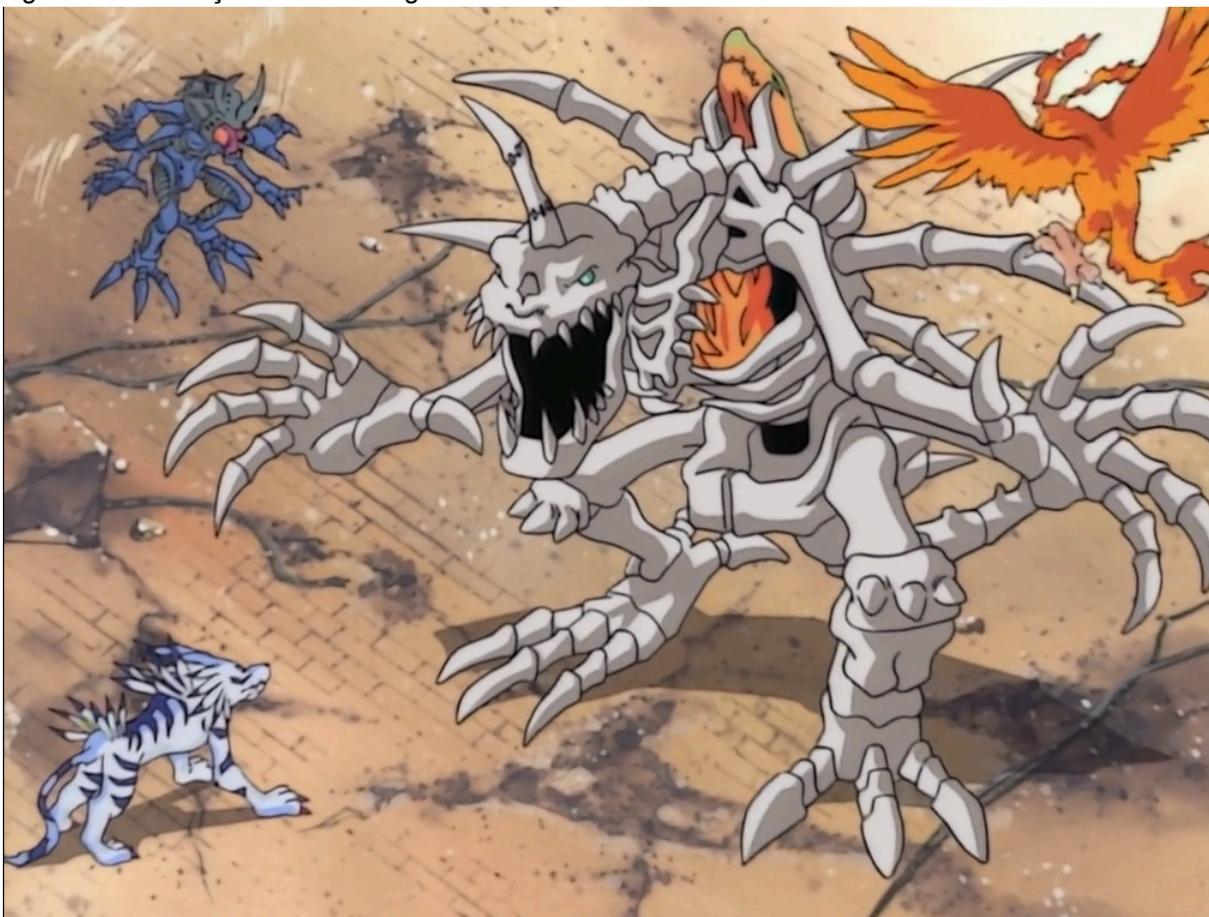
O episódio 16 acontece no contexto de começo da segunda fase da série. Os protagonistas estão no início da aceitação do chamado à aventura e se deparam com um inimigo mais forte, apresentado no episódio anterior. O **conflito**, característica natural dos jogos que indica uma superação de alguma adversidade para atingir um objetivo, se apresenta na figura desse novo vilão, como se ele fosse um chefe de *videogame* que substitui o anterior no sentido de ser uma ameaça física a ser superada.

Os Digiescolhidos precisam encontrar seus brasões - até o fim do episódio 20, todos conseguem isso - e acessar suas virtudes: isso representa a **interação**, elemento de jogos que permite aos jogadores transformarem a situação em que se encontram. Os brasões são o meio pelo qual as crianças conseguem desenvolver seus potenciais emocionais e, em consequência disso, seus *digimons* também conseguem evoluir a um nível acima do conquistado na fase anterior da narrativa. Ao interagir com seus brasões, cada criança literalmente transforma seu *digimon* e também modifica a situação em que se encontra. Os **resultados** variáveis dessa possibilidade de mudança podem ser positivos ou negativos, os quais, em ambas as situações, Tai experiencia nos episódios seguintes.

No episódio 16, Tai está com um excesso de confiança por ter encontrado seu brasão no episódio anterior, que se demonstra em forma de arrogância. A confusão do significado da virtude da coragem faz o personagem agir de forma prepotente e pressiona seu parceiro a evoluir a todo custo. Dessa forma, a evolução atingida é

“errada”: o *digimon* de Tai se torna uma criatura atordoada, irracional e ataca os seus aliados. Sua aparência cadavérica aponta para esse resultado variável de **valor** negativo.

Figura 4 - A evolução errada do digimon de Tai enfrenta aliados



Fonte: Digimon, 1999.

Ao ignorar a inatividade de seu brasão da coragem, Tai quebra as **regras**, ainda que implícitas, de explorar corretamente sua virtude (o mentor explica vagamente no episódio seguinte que o erro foi “não instigar corretamente” o *digimon*). A única informação que os personagens tinham era da necessidade de haver muita energia para haver a evolução do *digimon* a um nível acima da última alcançada, tanto é que Tai força seu parceiro a se alimentar compulsoriamente com o objetivo de acelerar o processo. Ao fazer isso, o protagonista ignora o laço que o liga ao seu *digimon* e ignora o bem estar de seus correlatos ao deixar todos passarem fome. De qualquer forma, o personagem é punido, reconhece seu erro e recebe uma nova chance de acertar, o que acontece no episódio 20.

Os episódios 18 e 19 também são importantes para o entendimento do que virá a seguir. Tai e seu *digimon*, ainda abalados pelo erro da evolução e sem entender como ativar o brasão, eventualmente entendem a importância da cooperação. No episódio seguinte, os Digiescolhidos aprendem que estão em um mundo digital, onde dados e programas ganham uma forma física: eles estão dentro da rede de computadores da Terra. O Digimundo funciona como uma contraparte do Mundo Real, localizado no mesmo espaço geográfico, mas atua como uma “sombra”, portanto, a **representação** dos jogos está presente neste conceito, uma vez que todo o Mundo Digital (geografia, criaturas, objetos, relações, tudo) é baseado na “realidade concreta” e todas as referências dela não são desconhecidas ou estranhas às crianças.

Os Digiescolhidos, em um primeiro momento, supõem que também são corpos feitos de dados, mas logo entendem que por causa da quantidade massiva que eles devem possuir, quando retornassem ao Mundo Real, haveria uma realimentação gigantesca de informações, então, seria prudente o corpo digital ser cuidado. Eles assumem que o risco existente é muito grande para ser ignorado e tratado como um jogo, no qual a **segurança** é essencial para que o corpo físico na vida concreta dos jogadores seja preservado. Em outras palavras, em *Digimon Adventure* é dito que, sim, o corpo dos personagens é feito de dados e, como em um jogo, isso não implicaria riscos à vida deles. Porém, pela falta de informações precisas e por precaução das consequências de um possível ferimento ou até mesmo morte, é assumido que isso traria riscos ao corpo físico dos personagens.

Tai não participa dessa argumentação, logo, ele age de forma inconsequente nos momentos seguintes, coloca o grupo em risco até que, finalmente, no episódio 20, ele consegue se comportar de modo verdadeiramente corajoso: o protagonista lidera uma missão de resgate, utiliza a sua coragem autêntica para salvar uma amiga em perigo e, por ser o único habilitado a enfrentar de igual o vilão, Tai o encara sozinho sem medo de uma eventual derrota - ou de uma evolução errada. Portanto, ele segue as **regras** dessa vez, atinge um **resultado** variável de **valor** positivo e é recompensado, ou seja, o **esforço do jogador** gera uma gratificação, que neste caso é a conquista da evolução correta e a derrota do vilão.

Figura 5 - A evolução correta do digimon de Tai evita um ataque inimigo

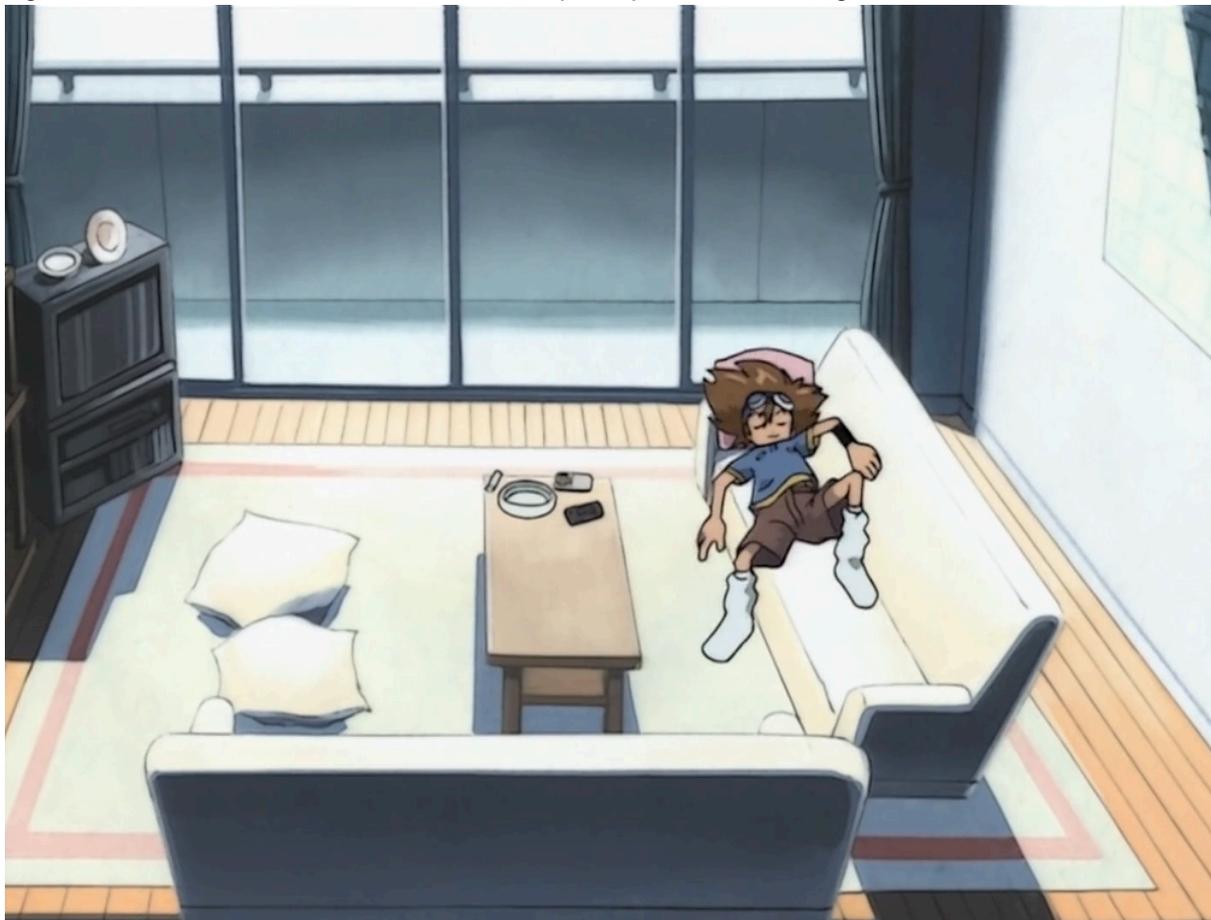


Fonte: Digimon, 1999.

Finalmente, o episódio 21 encerra esta análise da narrativa gamificada de *Digimon Adventure*. Nele, Tai é levado de volta ao Mundo Real e reflete sobre tudo que aconteceu até então. Por ter tido uma passagem de tempo ínfima (uma distorção no espaço-tempo faz com que o tempo no Digimundo passe muito mais lentamente do que na Terra), é dado ao protagonista a percepção de que tudo que ele viveu - semanas ou meses - pode ser ignorado e ele seguir a sua vida. Ele cogita que apenas sonhou com todas aquelas aventuras ou que esteve desmaiado, toma um refrigerante, faz uma refeição farta e fica estirado no sofá ao ar condicionado de seu apartamento confortável. É tudo muito seduzente para Tai permanecer ali e não retornar ao Digimundo para lutar contra inimigos, andar quilômetros debaixo de sol escaldante de algum deserto e se alimentar de qualquer coisa que estiver à disposição. Entretanto, houve a **ligação do resultado do jogo ao jogador**: o protagonista da história já está emocionalmente envolvido com a missão e não consegue ignorar as responsabilidades que ele se comprometeu. Por isso, as

**consequências negociáveis**, reverberadas em sua vida decorrente da atividade voluntária de querer salvar o Digimundo, influenciam o menino a voltar para lá.

Figura 6 - Tai se abstrai dos eventos recentes que experimentou no Digimundo



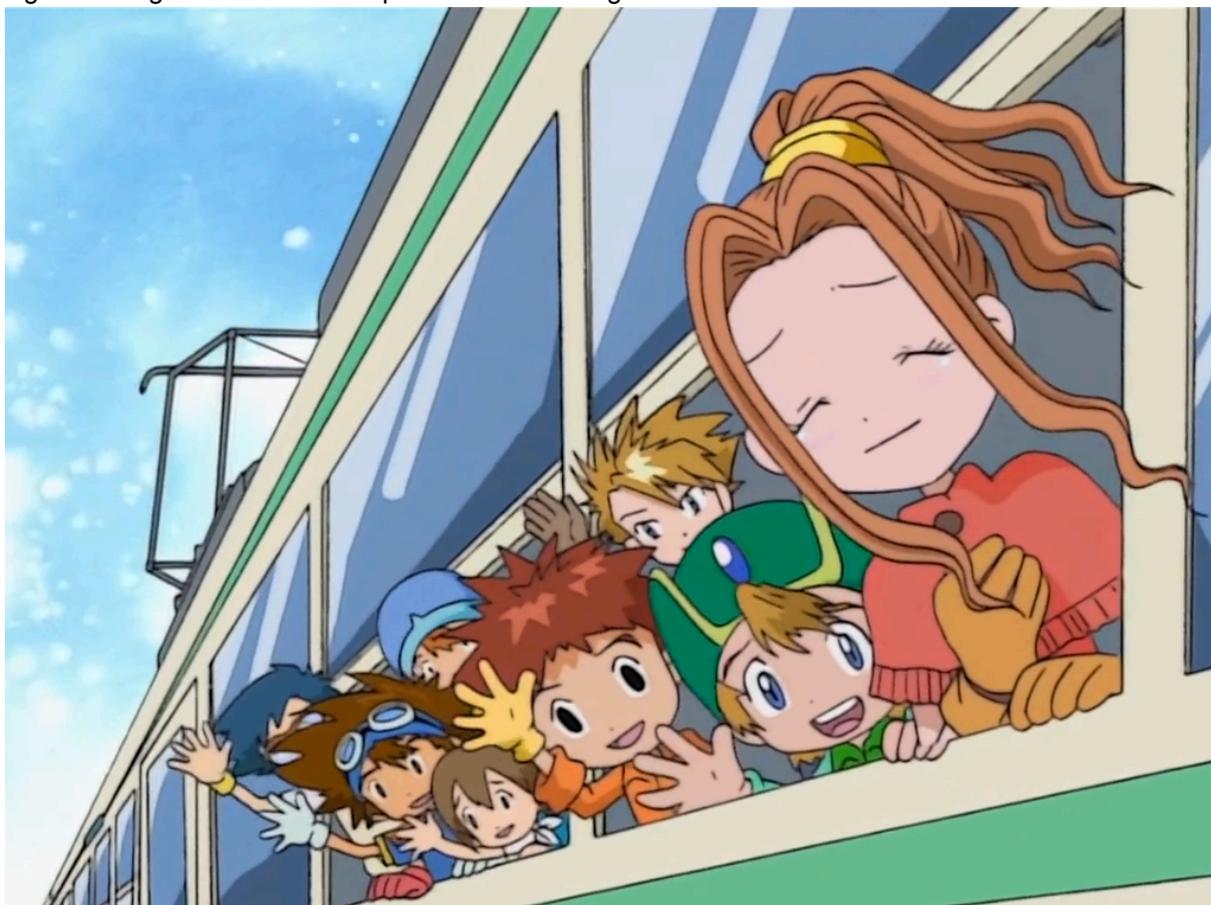
Fonte: Digimon, 1999.

Os episódios analisados para exemplificar como a narrativa gamificada se apresenta em *Digimon Adventure* foram escolhidos devido ao mini arco narrativo de Tai. Porém, é possível perceber essa estratégia narrativa em toda a série: as crianças se deparam com algum inimigo que dificulta atingir um objetivo da história, enfrentam desafios que os fazem superar suas limitações, seus *digimons* evoluem para níveis superiores sempre que isso acontece, e então, tudo se repete. É como se, em um *videogame*, alguém vencesse uma sequência de fases, depois derrotasse o chefe daquele estágio, aperfeiçoasse suas habilidades para passar ao próximo nível, e assim por diante.

Há também diferentes interpretações semióticas. O **círculo mágico**, descrito por Huizinga (2019), pode muito bem ser representado pelo Digimundo, um lugar desconectado da “realidade”, porém, diretamente vinculado com as representações

culturais que ele referencia. Por isso as **experiências coletivas** são diretamente afetadas, pois não há um protagonista preferido aos outros na narrativa de *Digimon Adventure*: no fim, todos juntos, com seus aprendizados reunidos, têm que resolver o problema, e não apenas Tai, o líder do grupo. Após a conclusão, os personagens retornam à Terra - ou, seguindo a metáfora, quando o jogador para de jogar - e suas **identidades** são diretamente afetadas na construção de um novo sujeito: os Digiescolhidos retornam às suas casas fortalecidos emocionalmente.

Figura 7 - Digiescolhidos se despedem dos seus digimons



Fonte: Digimon, 2000.

*Digimon Adventure* não é um caso isolado e muito menos a primeira narrativa que segue essa estrutura que se aproveita de elementos de jogos. Conforme Price (2021) quantificou, dentro desse estilo, 605 mangás e 102 animes (séries e filmes) foram lançados entre 2000 e 2019, ou seja, a partir da virada do século passado (época de lançamento de *Adventure*), houve um crescimento expressivo do subgênero *isekai*, ou mundo diferente, no qual um personagem é transportado físico ou mentalmente para um universo diferente do qual ele vive. De acordo com t3tsuo

(2019), o conceito é original de um conto popular japonês no qual o pescador Urashima Tarō, após salvar uma tartaruga, é levado a um reino submarino. No ocidente, *Robinson Crusoe* (Daniel Defoe, 1719), *As Viagens de Gulliver* (Jonathan Swift, 1726), *Alice no País das Maravilhas* (Lewis Carroll, 1865), *O Maravilhoso Mágico de Oz* (L. Frank Baum, 1900) e *Peter Pan* (J. M. Barrie, 1902) são exemplos de histórias que se assemelham aos *isekai* (termo usado apenas em narrativas japonesas).

De acordo com Price (2021), esse subgênero, que é definido apenas pelo cenário e não por temas específicos, compartilha de muitas características presentes em *Digimon Adventure*: itens mágicos, dispositivos tecnológicos, o corpo dos protagonistas se transforma, habilidades específicas, mecânicas de progresso baseadas em níveis de poder, oponentes de passagem, chefes que delimitam pontos de transição, familiares/animais/companheiros, dentre outros. A maioria desses elementos está presente em RPGs de *videogames* (o que reforça o conceito de narrativa gamificada proposto no artigo), principalmente em histórias posteriores a 2010, quando vários deles se aprimoraram e se popularizaram. Narrativas anteriores a essa data tendem a ter o protagonista do “mundo real” a entrar no “mundo diferente” e suplementar uma missão que atende as necessidades dos personagens que vivem lá; ou permitem seus protagonistas e seus acompanhantes a retornarem ao seu mundo nativo (PRICE, 2021). Ambas as características estão presentes em *Digimon Adventure* e há muitas outras comuns aos *isekais* que a série analisada possui. O legado do anime demonstra sua posição como um relevante precursor desse subgênero de raízes tão expressivas.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em 1999, em meio às investidas de popularizar a marca *Digimon*, foi lançada a série audiovisual televisiva *Digimon Adventure*. Após investigação teórica acerca dos fundamentos relativos à narrativa e jogos, estabeleceu-se a base conceitual para a elaboração da concepção de narrativa gamificada: o uso estratégico de características de jogos em uma estrutura narrativa.

Primeiramente, com a compreensão das particularidades de uma narrativa, foram visualizados todos os episódios que, em sequência, foram aglutinados em grupos: os três atos narrativos, os quais também proporcionaram o

desmembramento detalhado em doze etapas, ou seja, o anime também opera sob as estruturas convencionais clássicas de uma narrativa, apesar de compartilhar da lógica de funcionamento de jogos.

Após a comprovação do classicismo narrativo de *Digimon Adventure*, houve a identificação dos elementos de jogos. Em um intervalo de episódios que compreende a ativação do brasão da coragem de Tai, o protagonista principal da série, todas as particularidades que definem um jogo foram identificadas e discutidas: regras, resultados, valores, esforço do jogador, ligação do resultado do jogo ao jogador, consequências negociáveis, representação, interação, conflito e segurança. Apesar deles estarem presentes em diversos momentos da série, o recorte de interesse foi feito para se discutir como a utilização de tais características de jogos está entrelaçada na narrativa, uma vez que o trecho selecionado desenvolve o amadurecimento de um personagem específico.

Sobre os jogos eletrônicos, em *Digimon Adventure* houve a identificação da semelhança de várias características, especificamente daqueles que possuem aspectos de RPG. Isso se verifica devido à inserção da série no subgênero *isekai*, o qual também contribui para o estabelecimento de suas convenções de gênero que, ao possuir *Digimon Adventure* como uma das precursoras deste estilo narrativo, produz problemáticas para futuras pesquisas acerca de histórias contidas nessa categoria.

A proposição da elaboração do conceito de narrativa gamificada se verificou bem sucedida, pois uma vez que houve o uso estratégico das estruturas próprias dos jogos no modo como a narrativa de *Digimon Adventure* transcorre, os personagens se utilizam desses elementos dos jogos para haver uma progressão narrativa. Eles são os beneficiados ou prejudicados pelas suas decisões, e não os espectadores, portanto as características particulares de jogos e a estrutura narrativa clássica estão mescladas na série.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2006. Disponível em: <[cineartesanotamaro.files.wordpress.com/2011/05/dicionario-teorico-e-critico-de-cinema-jacques-aumont-michel-marie.pdf](http://cineartesanotamaro.files.wordpress.com/2011/05/dicionario-teorico-e-critico-de-cinema-jacques-aumont-michel-marie.pdf)>. Acesso em: 11 set. 2023.

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

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMPOS, Mariana. A evolução de Digimon junto com a tecnologia. **Mariana Jornalista**, 2020. Disponível em: <[jornalismariana.wordpress.com/2020/11/16/a-evolucao-de-digimon-junto-com-a-tecnologia/](http://jornalismariana.wordpress.com/2020/11/16/a-evolucao-de-digimon-junto-com-a-tecnologia/)>. Acesso em: 28 nov. 2023.

COSTIKYAN, Greg. **I Have No Words and I Must Design**. Interactive Fantasy #2. 1994. Disponível em: <[interactivedramas.info/papers/nowordscostikyan.pdf](http://interactivedramas.info/papers/nowordscostikyan.pdf)>. Acesso em: 23 nov. 2023.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Washington State University, Vancouver, 1997. Disponível em: <[digitpress.com/library/books/book\\_art\\_of\\_computer\\_game\\_design.pdf](http://digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf)>. Acesso em: 20 dez. 2023.

**DIGIMON**. Direção: Hiroyuki Kakudou. Produção: Toei Animation. Japão, 1999-2000. Globoplay. Acesso em: 30 out. 2023.

DUBIELA, Rafael Pereira; BATTAIOLA, André Luiz . **A Importância das Narrativas em Jogos de Computador**. In: SBGames 2007, 2007, Unisinos. VI Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment, 2007. Disponível em: <[sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad3.pdf](http://sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad3.pdf)>. Acesso em: 29 nov. 2023.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. Disponível em: <[edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247033/mod\\_resource/content/1/Syd%20Field.pdf](http://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247033/mod_resource/content/1/Syd%20Field.pdf)>. Acesso em: 29 nov. 2023.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Editora Ática, 2002.

GARCÍA, María Díaz. **Juegos de realidad alternativa: un análisis geonarrativo y aumentado de Ingress**. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2015. Disponível em: <[docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/2477a25e-7d3c-451c-af44-8d20f69c0bcf/content](http://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/2477a25e-7d3c-451c-af44-8d20f69c0bcf/content)>. Acesso em: 30 nov. 2023.

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

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003. Disponível em: <goo.gl/Hjz9z>. Acesso: 23 nov. 2023.

KAPP, Karl. **Los videojuegos tienen un gran valor en el mundo empresarial actual**. Gamelearn, 2017. Disponível em: <game-learn.com/es/recursos/blog/karl-kapp-los-videojuegos-tienen-gran-valor-en-mundo-empresarial/>. Acesso em: 30 nov. 2023.

LEE, Joey. J.; HAMMER, Jessica. Gamification in Education: What , How , Why Bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2), 1–5, 2011. Disponível em: <researchgate.net/profile/Joey-Lee-14/publication/258697764\_Gamification\_in\_Education\_What\_How\_Why\_Bother/links/00b7d528d1656efcfd000000/Gamification-in-Education-What-How-Why-Bother.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2023.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo**. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2012.

MEDEIROS, Fábio; CRUZ, Dulce Márcia. Narrativa e gamificação ou, com quantos pontos se faz uma boa história?. In: **Gamificação em Debate**. SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (orgs). São Paulo: Blucher, 2018, p. 67-82. Disponível em: <https://tinyurl.com/2ean7kbe>. Acesso em: 21 nov. 2023.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

PRICE, Paul S. A Survey of the Story Elements of Isekai Manga. **Journal of Anime and Manga Studies**, v. 2, p. 57-91, 2021. Disponível em: <iopn.library.illinois.edu/journals/jams/article/view/808/732>. Acesso em: 1 mar. 2024

REBS, Rebeca da Cunha Recuero. **IDENTIDADE EM SOCIAL NETWORK GAMES: A construção da identidade virtual do jogador do FarmVille e do SongPop**. Orientador: Profa. Dra. Jiani Bonin. 2014. Tese (Doutora em Ciências da Comunicação) - UNISINOS, São Leopoldo, 2014.

ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest. On game design. Indianapolis: New Riders Publishing, 2003.

RYAN, Marie-Laure. Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy In: Avatars of Story (Electronic Mediations Series, vol. 17),

University of Minnesota Press: 2006. Disponível em: <d-nb.info/1251165451/34> . Acesso em: 25 nov. 2023.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: The MIT Press, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das Mídias**. 3. ed. São Paulo: Experimento, 2004.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. CRC Press, Cleveland, OH, 2012.

T3TSUO. **O sub-gênero Isekai**. Clubotaku, 2019. Disponível em: <clubotaku.org/niji/anime/o-sub-genero-isekai-no-anime-manga-e-light-novels/>. Acesso em: 02 mar. 2024.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores**. São Paulo: Aleph, 2015.

WHITERFLY. **Digivolution tree of Agumon**: one SAT style paragraph. Whiterfly, 2012. Disponível em: <whiterfly.wordpress.com/2012/04/16/digivolution-tree-of-agumon/>. Acesso em: 05 mar. 2024

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps**. O'Reilly Media, Inc, 2011.

## **APÊNDICES**

## Apêndice A - Ato 1 detalhado

Episódio	Personagem destacado	Resumo
1	Todos	Os Digiescolhidos são levados para o Digimundo e encontram seus parceiros digimons.
2	Tai	Ainda se adaptando à nova realidade, as crianças enfrentam desafios de sobrevivência. O digimon de Tai evolui.
3	Matt	Novas situações de adaptação. O digimon de Matt evolui.
4	Sora	As crianças lidam com um inimigo local. O digimon de Sora evolui.
5	Izzy	As crianças lidam com um inimigo local. O digimon de Izzy evolui.
6	Mimi	As crianças lidam com um inimigo local. O digimon de Mimi evolui.
7	Joe	As crianças lidam com um inimigo local. O digimon de Joe evolui.
8	Todos	Devimon é apresentado como o vilão principal e elabora uma armadilha para os Digiescolhidos, que são separados ao final.
9	Tai e Matt	Tai e Matt se encontram e, após se desentenderem inicialmente, conseguem trabalhar juntos.
10	Izzy e Mimi	Izzy e Mimi se encontram e, após se desentenderem inicialmente, conseguem trabalhar juntos.
11	Sora e Joe	Sora e Joe se encontram e aprendem a cooperar juntos.
12	T.K.	T.K., mesmo sendo o mais jovem dos Digiescolhidos, consegue se orientar sozinho.
13	T.K.	Devimon encontra T.K. que, com a ajuda das outras crianças, consegue derrotar o vilão. O digimon de T.K. evolui.

Fonte: acervo do autor, 2024.

## Apêndice B - Ato 2 detalhado

Episódio	Personagem destacado	Resumo
14	Todos	As crianças, após conhecerem seu mentor, partem para uma nova localidade em busca dos brasões.
15	Todos	Após as crianças chegarem em um novo continente, Etemon se apresenta como o novo vilão principal. Tai encontra o seu brasão (coragem).
16	Tai	Com uma atitude desmedida e anti-natural, Tai força seu digimon a evoluir, o que acontece de forma errada. Joe encontra o seu brasão (confiança).
17	Todos	Em fuga de Etemon, as crianças lidam com um inimigo local. Mimi encontra o seu brasão (sinceridade).
18	Tai	Ainda escondidos de Etemon, Tai recebe um ensinamento de um aliado que acolheu os Digiescolhidos. Matt e Izzy encontram seus brasões (amizade e sabedoria).
19	Tai	T.K. encontra o seu brasão (esperança). Tai age de forma impulsiva e expõe o grupo.
20	Tai	Sora encontra o seu brasão (amor). Em uma missão em equipe, os digiescolhidos conseguem derrotar Etemon, Tai acessa sua virtude (coragem) da maneira correta e seu digimon evolui para o nível perfeito.
21	Tai	Tai retorna ao Mundo Real, percebe que o tempo está distorcido e não progrediu desde que esteve no Digimundo. Kari, sua irmã, é apresentada. Para ajudar seus amigos, Tai retorna consentido ao Digimundo.
22	Tai	De volta ao Digimundo, Tai descobre que se passaram vários dias e o grupo se separou. Ele encontra T.K..
23	Matt	Matt encontra Joe e, após dificuldade de lidar com as dificuldades do amigo, ele acessa sua virtude (amizade) e seu digimon evolui para o nível perfeito. Tai e T.K. encontram a dupla.
24	Izzy	Izzy enfrenta dúvidas internas, mas consegue acessar sua virtude (sabedoria) e seu digimon evolui para o nível perfeito. Os irmãos Matt e T.K. o encontram.
25	Mimi	Tai e Joe encontram Mimi enquanto ela lida com um inimigo local.

26	Sora	Todos os Digiescolhidos se reúnem, exceto Sora, que evita o contato dos amigos, apesar de estar os ajudando em segredo há dias. Após dúvidas internas, ela consegue acessar sua virtude (amor) e seu digimon evolui para o nível perfeito. Myotismom se apresenta como o novo vilão principal.
27	Todos	As crianças tomam conhecimento da existência de um oitavo digiescolhido. Myotismom e seus seguidores partem para o Mundo Real.
28	Todos	As crianças encontram pela primeira vez seu mentor pessoalmente e retornam para o acampamento de verão, no Mundo Real.
29	Todos	As crianças tentam retornar para a cidade e relembram o incidente em comum que elas presenciaram quando eram mais jovens (eventos do curta-metragem prólogo).
30	Todos	As crianças tentam retornar para a cidade.
31	Tai, Izzy e Kari	Em suas casas, Tai encontra Kari. Izzy lida com dúvidas internas.
32	Todos	Kari tem o primeiro contato com sua parceira digimon, que é inicialmente aliada de Myotismom.
33	Matt e T.K.	Matt e T.K. lidam com servos de Myotismom.
34	Tailmon	Tailmon, a parceira digimon de Kari, revela seu passado solitário e como se tornou aliada do vilão.
35	Todos	Myotismom se revela para o mundo. Mimi consegue acessar sua virtude (sinceridade) e seu digimon evolui para o nível perfeito.
36	Todos	O plano do vilão segue em andamento. Joe consegue acessar sua virtude (confiança) e seu digimon evolui para o nível perfeito.
37	Kari	Kari se torna parceira de seu digimon, consegue acessar sua virtude (luz) e seu digimon evolui para o nível perfeito. Myotismo é derrotado.
38	Todos	O vilão retorna mais forte. Com a ajuda dos brasões de Kari e T.K., Tai e Matt conseguem evoluir seus digimon para o nível mega.
39	Todos	O vilão é derrotado. Para evitar o colapso dos dois mundos, os Digiescolhidos decidem retornar para o Digimundo.

## Apêndice C - Ato 3 detalhado

Episódio	Personagem destacado	Resumo
40	Todos	De volta ao Digimundo, por causa da distorção no tempo, anos se passaram e os quatro Mestres das Trevas comandam tudo.
41	Todos	Os Digiescolhidos lidam com um inimigo local e o primeiro Mestre das Trevas.
42	Todos	O primeiro Mestre das Trevas é derrotado.
43	Matt e T.K.	O segundo Mestre das Trevas começa a agir. Matt decide se afastar do grupo.
44	Matt	Matt, com dúvidas internas e manipulado pelo inimigo, briga com Tai.
45	Tai e Matt	Tai e Matt brigam, assim como seus parceiros digimon. A Homeostase, entidade responsável pelo equilíbrio do Digimundo, dá explicações às crianças. Ao fim, Matt mantém sua decisão de seguir viagem sozinho.
46	Todos	As crianças precisam lidar com o retorno de Etemon e o segundo Mestre das Trevas.
47	Todos	Etemon e o segundo Mestre das Trevas são derrotados.
48	Tai	Kari adoece e as crianças enfrentam o terceiro Mestre das Trevas.
49	Kari	As crianças lidam com um inimigo local e o terceiro Mestre das Trevas é derrotado.
50	Todos	As crianças lidam com um inimigo local.
51	Matt	Matt resolve seus conflitos internos e retorna para ajudar seus amigos contra o último Mestre das Trevas.
52	Todos	Após todos serem derrotados, T.K. consegue acessar sua virtude (esperança) e seu digimon evolui para o nível perfeito. O último Mestre das Trevas é derrotado.
53	Todos	Apocalymon se revela como o causador da distorção do tempo e destrói o brasão de todas as crianças.
54	Todos	Os Digiescolhidos conseguem evoluir seus parceiros digimon sem os brasões e derrotam o inimigo final. Ao fim, todos se despedem dos digimons e retornam ao Mundo Real.