



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Alexia Silva da Silveira Araujo

**Proposta Metodológica para Narrativas Transmídia:** implementação do método  
5W1H no desenvolvimento de roteiro para jogos

Florianópolis  
2025

Alexia Silva da Silveira Araujo

**Proposta Metodológica para Narrativas Transmídia: implementação do método  
5W1H no desenvolvimento de roteiro para jogos**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Design.

Orientador: Prof. Milton Luiz Horn Vieira, Dr.

Florianópolis

2025

Araujo, Alexia Silva da Silveira

Proposta Metodológica para Narrativas Transmídia :  
Implementação do método SW1H no desenvolvimento de roteiro  
para jogos / Alexia Silva da Silveira Araujo ; orientador,  
Milton Luiz Horn Vieira, 2025.

71 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa  
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de  
Pós-Graduação em Design, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Design. 2. narrativa transmídia. 3. narrativa para  
games. 4. roteiro de jogo. 5. método SW1H. I. Vieira,  
Milton Luiz Horn. II. Universidade Federal de Santa  
Catarina. Programa de Pós-Graduação em Design. III.  
Título.

Alexia Silva da Silveira Araujo

**Proposta Metodológica para Narrativas Transmídia:** implementação do método 5W1H no desenvolvimento de roteiro para jogos

O presente trabalho em nível de Mestrado foi avaliado e aprovado, em 21 de fevereiro de 2025, pela banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Mônica Stein, Dra.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a versão original e final do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de Mestra em Design.

Insira neste espaço a  
assinatura digital

Coordenação do Programa de Pós-Graduação

Insira neste espaço a  
assinatura digital

Prof. Milton Luiz Horn Vieira, Dr.  
Orientador(a)

Florianópolis, 2025.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais pelo incentivo na busca do conhecimento e por acreditarem na minha trajetória. Aos meus avós, pelo amor incondicional. Aos meus amigos, por vibrarem com as minhas conquistas, especialmente à Pamela Viana. Agradeço à Ana Cavazzana pelo apoio e carinho de sempre e por dividir a vida comigo.

Aos meus professores, pelos ensinamentos valiosos neste percurso, em especial ao Milton Vieira, meu orientador neste trabalho. Aos meus colegas de laboratório, por compartilharem a mesma trajetória.

E, finalmente, à CAPES, pelo apoio financeiro, que foi fundamental durante a execução desta pesquisa.

## RESUMO

A narrativa transmídia é um meio de expandir histórias em diversas mídias, permitindo que esses universos ficcionais sejam explorados em diversas plataformas. Nos jogos digitais, essa abordagem possibilita o envolvimento do público com uma narrativa por meio da interatividade e imersão, características que diferem os jogos das outras mídias. Para estruturar uma narrativa, podem ser utilizadas uma variedade de técnicas e estilos de roteiro. O roteiro, por sua vez, é um dos pilares de um produto audiovisual, seja ele um filme, uma série ou um jogo, e por ser um elemento importante, torna-se necessário um estudo aprofundado sobre a construção de narrativas. Neste estudo, é proposto uma metodologia de transmutação de narrativa transmídia utilizando o método 5W1H como uma de suas etapas. Como objeto de aplicação, são utilizados contos folclóricos de bruxas transmutados em uma narrativa transmídia para jogo digital, buscando compreender como o método 5W1H pode facilitar esse processo e validar a metodologia proposta. São apresentados, ainda, conceitos referentes a narrativa para jogos e narrativa transmídia. Para isso, é realizado um estudo de conceitos existentes a respeito de narrativa transmídia com aplicação em jogos, e posteriormente a aplicação desses conceitos em um roteiro para jogo digital baseado nos contos.

**Palavras-chave:** narrativa transmídia; narrativa para *games*; roteiro de jogo; método 5W1H; desenvolvimento de roteiro.

## ABSTRACT

Transmedia storytelling is a means of expanding stories across multiple media, allowing fictional universes to be explored on different platforms. In digital games, this approach enables audience engagement with a narrative through interactivity and immersion—characteristics that distinguish games from other media. A variety of techniques and screenplay styles can be used to structure a narrative. The script, in turn, is one of the pillars of an audiovisual product, whether it is a film, series, or game. Given its importance, an in-depth study of narrative construction becomes necessary. This study proposes a methodology for transmuting transmedia narratives, using the 5W1H method as one of its stages. As an application object, folkloric witch tales are adapted into a transmedia narrative for a digital game, aiming to understand how the 5W1H method can facilitate this process and validate the proposed methodology. Additionally, key concepts related to game narratives and transmedia storytelling are presented. To achieve this, a study of existing concepts regarding transmedia narratives in games is conducted, followed by their application in a digital game script based on the selected tales.

**Keywords:** transmedia storytelling; game narratives; game script; 5W1H method; script development.

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 – Tétrade Elementar de Schell.....                                                 | 21 |
| Figura 2 – Os 3 Atos .....                                                                  | 31 |
| Figura 3 – Metodologia de desenvolvimento de roteiro transmídia para jogo digital .         | 34 |
| Figura 4 – Call of the Sea.....                                                             | 39 |
| Figura 5 – Baba Yaga: The Wild Witch of the East in Russian Fairy Tales .....               | 41 |
| Figura 6 – As bruxas roubam a lancha baleeira de um pescador da Ilha de Santa Catarina..... | 42 |
| Figura 7 – Bruxa Nicácia e sua coruja, ilustrada por Rodrigo Rosa .....                     | 44 |
| Figura 8 – La Cegua.....                                                                    | 46 |
| Figura 9 – Chedipe montando um tigre .....                                                  | 47 |

## LISTA DE QUADROS

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Quadro 1 – Definição do método 5W1H.....                        | 32 |
| Quadro 2 – Método 5W1H adaptada.....                            | 35 |
| Quadro 3 – Método 5W1H adaptada para criação da narrativa ..... | 35 |
| Quadro 4 – Aplicação 5W1H nos contos folclóricos.....           | 48 |
| Quadro 5 – Método 5W1H adaptada para criação da narrativa ..... | 50 |
| Quadro 6 – Desenvolvimento da narrativa transmídia .....        | 52 |

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

PGB Pesquisa Game Brasil  
GDD Game Design Document  
FPA First Person Adventure

## SUMÁRIO

|          |                                                         |           |
|----------|---------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>INTRODUÇÃO.....</b>                                  | <b>13</b> |
| 1.1      | OBJETIVOS .....                                         | 14        |
| 1.1.1    | <b>Objetivo Geral.....</b>                              | <b>14</b> |
| 1.1.2    | <b>Objetivos Específicos .....</b>                      | <b>15</b> |
| 1.2      | JUSTIFICATIVA .....                                     | 15        |
| 1.3      | DELIMITAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO GERAL DA PESQUISA .....    | 16        |
| 1.4      | ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO.....                           | 17        |
| <b>2</b> | <b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>                       | <b>19</b> |
| 2.1      | NARRATIVA PARA GAMES .....                              | 19        |
| 2.2      | NARRATIVA TRANSMÍDIA.....                               | 22        |
| 2.3      | TRANSPOSIÇÃO DE NARRATIVAS .....                        | 27        |
| 2.4      | EXPANSÃO DE NARRATIVA DE CONTOS PARA JOGO DIGITAL ..... | 28        |
| 2.5      | ROTEIRO AUDIOVISUAL.....                                | 29        |
| 2.6      | O MÉTODO 5W1H.....                                      | 31        |
| <b>3</b> | <b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>                | <b>33</b> |
| 3.1      | CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA.....                         | 33        |
| 3.2      | PROCEDIMENTOS .....                                     | 33        |
| <b>4</b> | <b>DESENVOLVIMENTO .....</b>                            | <b>37</b> |
| 4.1      | DEFINIÇÃO DO CONCEITO DO JOGO .....                     | 37        |
| 4.1.1    | <b>Tema.....</b>                                        | <b>37</b> |
| 4.1.2    | <b>Gênero .....</b>                                     | <b>38</b> |
| 4.1.3    | <b>Mecânicas .....</b>                                  | <b>38</b> |
| 4.2      | DEFINIÇÃO DA NARRATIVA ORIGINAL .....                   | 39        |
| 4.2.1    | <b>Baba Yaga.....</b>                                   | <b>40</b> |
| 4.2.2    | <b>Bruxas de Florianópolis .....</b>                    | <b>42</b> |
| 4.2.3    | <b>Bruxa Nicácia .....</b>                              | <b>44</b> |
| 4.2.4    | <b>La Cegua .....</b>                                   | <b>45</b> |
| 4.2.5    | <b>Chedipe .....</b>                                    | <b>46</b> |
| 4.3      | APLICAÇÃO DO MÉTODO 5W1H.....                           | 48        |
| 4.4      | ESTRUTURAÇÃO DA NARRATIVA .....                         | 50        |
| 4.5      | DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO.....                         | 51        |
| <b>5</b> | <b>CONCLUSÃO .....</b>                                  | <b>57</b> |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>     | <b>60</b> |
| <b>BIBLIOGRAFIA .....</b>   | <b>60</b> |
| <b>FILMES E SÉRIES.....</b> | <b>64</b> |
| <b>APÊNDICES .....</b>      | <b>66</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

Diversas são as formas e culturas onde a narrativa está representada. Para além do entretenimento em mitos, lendas e contos de fadas, ela ainda faz parte do campo do ensino, da política, e outros (ARAUJO, 2024). De acordo com Dansky (2021, p. 01, tradução da autora), a narrativa é "o método pelo qual os materiais da história são comunicados ao público". O ato de contar histórias se desenvolveu com maior intensidade por meio de várias mídias, cada uma com seus recursos próprios, a partir da evolução da tecnologia (SOUSA E JUNIOR, 2021), e o jogo digital é um dos meios onde isto pode ser explorado.

Os jogos digitais, também conhecidos como *videogames*, são formas de entretenimento que incluem vários outros, como cinema, literatura e música, permitindo que o usuário se envolva emocionalmente com o conteúdo de maneira mais intensa do que em outras mídias (PINHEIRO E BRANCO, 2005).

Também pode ser considerado que

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 (SOUSA E JUNIOR, 2021, p. 01).

O propósito da narrativa num jogo, para Dansky (2021, p. 01, tradução da autora), é "impulsionar o jogador adiante por meio da experiência, criando o desejo de alcançar os objetivos do herói e, mais importante, ver o que acontece em seguida".

Para elaborar a narrativa de um jogo, é necessário levar em conta não apenas elementos técnicos, mas também elementos criativos, como quais serão os personagens que irão protagonizar a história, em qual tempo e espaço eles se inserem e quais são os seus objetivos. Para contemplar essas e outras questões, a narrativa transmídia surge como uma opção para a criação de histórias (ARAUJO, 2024).

A narrativa transmídia é um meio de contar histórias em diversas mídias, sendo que uma mídia independe da outra, possibilitando que o espectador conheça a história a partir de qualquer plataforma sem perder detalhes importantes da mesma (JENKINS, 2006).

Os jogos que possuem uma história inspirada em um produto de sucesso, resultando em uma narrativa transmídia, geralmente atraem uma base de consumidores pronta para experimentar tal jogo (SANTANA, 2015). Conforme Schell

(2010), os universos transmídia possuem grande poder, pois se transformam em uma utopia para o usuário. Aquele universo é uma ficção que o fã deseja ser sua realidade, adquirindo cada vez mais produtos vinculados a esse universo.

Existem diversas técnicas de escrita e de estruturação de narrativas e roteiros, no entanto, não foi encontrado na literatura uma metodologia padrão para transmutar narrativas em diferentes mídias por meio da narrativa transmídia. Para esta pesquisa, será considerado o método 5W1H para a aplicação de características importantes de narrativas que possam ser replicadas em diferentes mídias. O método é um acrônimo em inglês para as perguntas: quem, o que, quando, onde, por que, e como. Ao responder essas perguntas, são identificados os principais elementos de um projeto ou de uma história.

Dessa forma, essa pesquisa tem como problemática a seguinte pergunta a ser respondida: “O método 5W1H pode ser eficaz na realização da transmutação de uma narrativa já existente para uma outra mídia por meio da narrativa transmídia?”.

A hipótese a ser explorada nesse trabalho é a de que é possível desenvolver uma narrativa para uma mídia derivada de um método comumente aplicado em projetos centrados no usuário, mas, nesse caso, tendo como centro dessa aplicação a própria narrativa e sua transmutação para outra mídia. Dessa forma, seria uma fórmula alternativa para otimizar a produção de um roteiro transmídia, sem perder características importantes das narrativas originais. É proposta, então, uma metodologia de desenvolvimento de roteiro implementando o método 5W1H, juntamente com outros conceitos de desenvolvimento de jogos e roteiros.

Neste trabalho, a metodologia será aplicada no desenvolvimento de um roteiro de jogo baseado em cinco contos folclóricos de bruxas ao redor do mundo. Dessa forma, a metodologia será realizada de forma a contemplar a estrutura de um roteiro de jogo.

## 1.1 OBJETIVOS

Nas seções abaixo, são descritos os objetivos geral e específicos desta dissertação.

### 1.1.1 Objetivo Geral

O objetivo geral desta pesquisa é propor e testar uma metodologia que possibilite a transmutação de narrativas já existentes em narrativa transmídia para jogos digitais.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Realizar a revisão bibliográfica a respeito de narrativa transmídia, narrativa para jogos e outros assuntos correlatos;
- Realizar uma pesquisa bibliográfica sobre contos folclóricos de bruxas escolhidos para este estudo, sendo eles: Baba Yaga, da Rússia; Bruxas de Florianópolis e Bruxa Nicácia, do Brasil; La Cegua, da Costa Rica; e Chedipe, da Índia.
- Propor uma metodologia de desenvolvimento de roteiro transmídia para jogo digital implementando o método 5W1H.
- Aplicar a metodologia no desenvolvimento de um roteiro de jogo baseado em cinco contos folclóricos, caracterizando-o como narrativa transmídia.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

Há um crescente número de projetos que se expandem em narrativa transmídia e suas origens são diversas: desde um livro que se transforma em filme, até um jogo que se transforma em série. A narrativa transmídia permite que o público de uma obra se envolva em uma história em diferentes plataformas de forma mais significativa.

Sob o ponto de vista mercadológico, uma narrativa que alcança diversas mídias tem mais chances de fazer sucesso, visto que atinge uma gama diversa de pessoas. No entanto, é necessário entender como essa narrativa deve ser construída de forma coerente em cada plataforma, já que cada mídia possui um público e um objetivo diferente.

O *design*, nesse caso, atua como um campo de conhecimento o qual estuda as diferentes adaptações de narrativa para diferentes plataformas de mídia, levando em consideração as características específicas de cada uma dessas plataformas e

como elas irão influenciar na recepção e envolvimento do público-alvo. Além disso, por meio do uso do *design*, podem ser criados elementos que se relacionam entre si e criam uma conexão da história em diferentes mídias, fazendo com que a experiência transmídia seja mais consistente.

Nesse contexto, será abordada a narrativa transmídia em narrativas que surgem originalmente em contos folclóricos, e que nessa pesquisa serão transmutados para um jogo digital.

A pesquisa será realizada no programa de pós-graduação em Design dentro da linha de pesquisa Mídia. A escolha se deve em função do foco que esta linha apresenta, que é a inter-relação das mídias e como elas podem ser utilizadas na comunicação e no entretenimento.

O trabalho se justifica pela importância em explorar um método que contemple a transmutação de uma narrativa original em outras plataformas por meio da narrativa transmídia, a fim de estabelecer uma fórmula ágil para essa transmutação, sem que se percam características importantes da narrativa original. Nesse caso, contos folclóricos que terão suas narrativas ampliadas em um roteiro de jogo digital.

A relevância do projeto se dá em diversas camadas. Na camada cultural, ao preservar e perpetuar histórias de diversas regiões do mundo em novas mídias, como os jogos digitais. Nas camadas mercadológica e econômica, ao desenvolver e aplicar um método rápido e eficaz para transmutar narrativas em diferentes mídias, com foco no design de narrativas para jogos e potencial para atrair públicos que consomem esse tipo de mídia. Existe também a relevância acadêmica e metodológica ao abordar um método em um contexto novo, nesse caso o método 5W1H, que é comumente utilizado na gestão de projetos, mas que nessa pesquisa será utilizado com foco na narrativa e criação de roteiro para um jogo. Dessa forma, esta pesquisa contempla relevância social e não-trivialidade.

### 1.3 DELIMITAÇÃO E CARACTERIZAÇÃO GERAL DA PESQUISA

Esta pesquisa terá como foco a aplicação do método 5W1H, um acrônimo em inglês para as perguntas *Who?* (quem?); *What?* (o quê?); *Where?* (onde?); *When?* (quando?); *Why?* (por quê?); e *How?* (como?), em uma transmutação de cinco contos folclóricos de bruxas para um roteiro de jogo digital.

A escolha se deve ao fato de que contos folclóricos estão em domínio público, deixando esse trabalho livre de qualquer conflito relacionado à direitos autorais. Além disso, os contos folclóricos fazem parte de uma camada cultural importante de cada região, sendo fundamental sua continuidade em outras plataformas a fim de alcançarem novos públicos e perpetuarem sua influência na cultura. Os contos folclóricos escolhidos são: Baba Yaga, da Rússia; Bruxas de Florianópolis, do Brasil; Bruxa Nicácia, do Brasil; La Cegua, da Costa Rica; e Chedipe, da Índia. Com a seleção desses contos, é possível compor uma narrativa que contenha elementos de continentes diferentes, contemplando diferentes culturas.

Será elaborado pela autora uma metodologia incorporando o método 5W1H, onde serão preenchidos todos os detalhes necessários de cada conto, a fim de ter uma base para a escrita do roteiro do jogo.

A pesquisa será de natureza aplicada, já que visa fazer a aplicação de uma metodologia em uma situação específica (GIL, 2002). Seu objetivo é exploratório, visto que essa caracterização de pesquisa é a que mais se encaixa no trabalho proposto. A abordagem a ser empregada é a qualitativa, seguindo o procedimento de pesquisa bibliográfica.

Será realizada a fundamentação teórica do trabalho abordando diversos assuntos pertinentes a esse projeto, como os tópicos de narrativa transmídia e *design* de narrativa para *games*. Posteriormente, será feita a aplicação do método 5W1H na metodologia dentro do projeto proposto, para enfim tirar as conclusões do estudo.

#### 1.4 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Esta dissertação é organizada em cinco capítulos, tendo ao final o sexto capítulo composto pelas referências bibliográficas.

No primeiro capítulo é feita a introdução do trabalho, contendo sua apresentação, a problemática e pergunta de pesquisa, os objetivos geral e específicos, a justificativa para se conceber esta pesquisa, a aderência ao Programa de Pós-graduação em Design e sua relevância, a delimitação da pesquisa, sua caracterização geral e, por fim, a estrutura da dissertação.

No segundo capítulo se encontra a fundamentação teórica do trabalho. Nela, são abordados por diferentes ângulos os temas tratados nesse projeto. Os temas são:

- Narrativa para games;
- Narrativa transmídia;
- Transposição de narrativas;
- Expansão de narrativa; e
- Roteiro audiovisual.

No terceiro capítulo, são definidos os procedimentos metodológicos e como será feita a aplicação do método 5W1H na concepção de um roteiro transmídia, por meio da metodologia de desenvolvimento de roteiro proposto pela autora.

No quarto capítulo, será apresentado o desenvolvimento do projeto, a aplicação da metodologia e os resultados obtidos em relação ao desenvolvimento do roteiro de jogo baseado em contos folclóricos.

Por fim, no quinto capítulo serão apresentadas as conclusões do trabalho com relação ao projeto e a proposta da metodologia aplicada à criação de um roteiro de jogo digital.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a realização deste trabalho, é necessário compreender conceitos referentes a temática aqui tratada, como Narrativa Transmídia, desenvolvimento de roteiro, narrativa de jogos, e outros assuntos que convergem com esses tópicos, além de compreender o que é o método 5W1H. A partir dessa fundamentação, será possível elaborar a metodologia de forma que a transposição de narrativa transmídia seja realizada de forma ágil e contemplando todos os elementos principais das histórias para o roteiro de um jogo.

### 2.1 NARRATIVA PARA GAMES

A narrativa se manifesta na trajetória da humanidade de diferentes maneiras e em várias culturas, presente em legislações, no entretenimento e na educação. Ela aparece em fábulas, mitos e lendas (ARAUJO, 2024). Conforme destaca Dansky (2021, p. 01, tradução da autora), a narrativa é "o método pelo qual os materiais da história são comunicados ao público". À medida que a tecnologia avança, a prática de contar histórias se diversificou e começou a utilizar várias plataformas, cada uma com suas especificidades (SOUSA E JUNIOR, 2021). Dentre essas mídias, existem os jogos.

Os jogos digitais representam uma forma de entretenimento que abrange várias outras, incluindo o cinema, a literatura e a música, permitindo que a ligação emocional do jogador com o conteúdo seja mais intensa do que em outros meios (PINHEIRO E BRANCO, 2005).

Conforme Sousa e Junior (2021), a narrativa dos jogos se relacionam com as mecânicas presentes nessa mídia, fazendo com que ambos elementos e a relação entre eles seja fundamental no desenvolvimento da história, tornando essa mídia mais complexa do que outras.

O propósito da narrativa, para Dansky (2021, p. 01, tradução da autora), é "impulsionar o jogador por meio da experiência, criando o desejo de alcançar os objetivos do herói e, mais importante, ver o que acontece em seguida". Para obter esse resultado, o autor pontua três objetivos que são importantes na construção de uma narrativa para jogos: imersão, recompensa e identificação.

A imersão é o componente que leva o jogador a ver o universo do jogo como se fosse a sua própria realidade. Assim, a narrativa e as mecânicas de jogo contribuem para a imersão do jogador. As ações simples da mecânica do jogo passam a representar um objetivo maior do jogador, isto é, ele começa a perceber suas ações virtuais não como um processo mecânico, mas como uma ação real com um propósito específico.

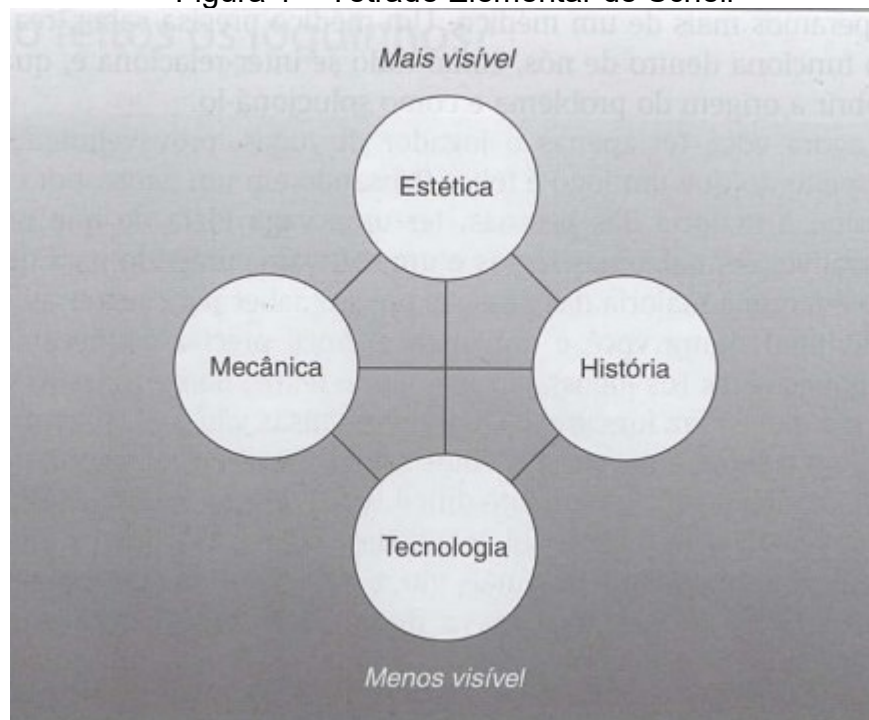
A recompensa é o que mantém o interesse do jogador e o motiva a continuar jogando. Esta curiosidade sobre a história de um jogo leva o jogador a se dedicar e se aprofundar cada vez mais nos níveis e fases. A cada meta alcançada, um fragmento da história é desvendado. Essas partes da história não proporcionam benefícios, habilidades ou conselhos ao jogador, mas sim recompensas que o estimulam a prosseguir jogando.

A identificação que a narrativa representa é a de apresentar o universo ao jogador. Assim, as ações e escolhas que o jogador precisa fazer durante o jogo são justificadas, pois estão em conformidade com o contexto da trama. Uma outra interpretação da identificação é a de levar o jogador a desejar ser o protagonista da história ao se identificar com o personagem. Portanto, a elaboração de personagens cativantes que provoquem empatia e admiração no jogador é essencial para a ideia de identificação na história.

A complexidade da narrativa de um jogo pode ser influenciada por diversos fatores. Dentre eles, podem ser citados o gênero e as mecânicas desse jogo. Por exemplo, em jogos de *puzzle* ou estratégia, a história será menos complexa, podendo ser fundamentada em situações do jogo. Em jogos de primeira pessoa, sejam eles de aventura, ação ou drama, a narrativa se destaca e requer uma elaboração mais complexa (DANSKY, 2021).

Em paralelo, Schell (2010) define como Tétrade Elementar os principais elementos que formam um jogo, sendo eles: mecânica, narrativa, estética e tecnologia. Destes, a estética é a parte mais visível e a tecnologia a menos visível, sendo responsável pelo funcionamento do jogo (Figura 1).

Figura 1 – Tétrade Elementar de Schell



Fonte: SCHELL (2010, p. 42)

A mecânica diz respeito ao objetivo do jogo e o que os jogadores podem realizar para atingir tal objetivo. Ao elaborar um jogo, deve-se escolher uma tecnologia que o suporte, uma estética que o enfatize e uma narrativa que faça a mecânica fazer sentido ao usuário.

A narrativa, que será priorizada neste estudo, é definida pelo autor como "a sequência dos eventos que se desdobram no jogo" (SCHELL, 2010, p. 41). Esta pode ser linear ou ramificada, mas, independentemente disso, é importante que a mecânica reforce a história e permita que ela exista no jogo proposto.

A estética diz respeito aos elementos visuais e sonoros do jogo, sendo eles a aparência, os sons e sensações que os mesmos passam, auxiliando na experiência do usuário.

Com relação à tecnologia, é importante que este elemento seja escolhido de forma a tornar o jogo possível, sendo ela digital ou analógica, possibilitando inúmeros aspectos e influências dentro do jogo desenvolvido.

É comum que jogos *mobile* descartem uma narrativa relevante, visto que, pelo dispositivo ser menor em comparação a outros e pela sua usabilidade e objetivo, seja mais rentável e fácil produzir jogos de *puzzle*. Já dispositivos como *tablets*, computadores ou *consoles*, possuem maior variedade de jogos narrativos, visto que

o jogador irá dedicar tempo ao jogo sempre que usar algum desses dispositivos. A pesquisa mais recente da Pesquisa Game Brasil – PGB (2023) confirma que jogos no celular são mais jogados por pessoas que estão passando tempo entre compromissos, por isso não se consideram jogadores. No caso de jogos em *consoles* ou computadores, os usuários se consideram jogadores e dedicam maior tempo para explorar o jogo. Isso justifica a falta de narrativas complexas nos jogos *mobile*.

Conforme Sousa e Junior (2021, p. 01), "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". Nesse sentido, considera-se que a mecânica é um forte suporte para a narrativa, pois estabelece normas e proporciona a experiência do usuário, o que, por sua vez, provoca emoções no jogador (BRANDÃO, 2018). Assim, a narrativa precisa estar alinhada com o *Game Design Document* - GDD, para que a trama do jogo inclua as mecânicas estabelecidas (NEPOMUCENO, 2012). Diferente das outras mídias, o jogo é diretamente influenciado por essas mecânicas. Ao se produzir um roteiro para jogo, então, deve ser considerado o gênero do jogo e quais mecânicas ele contempla.

Além disso, a construção da narrativa de um jogo deve considerar não apenas elementos técnicos, mas também elementos criativos. Questões como quais personagens estarão presentes no jogo, qual o espaço e tempo que ele irá ocupar e quais são seus objetivos precisam ser respondidos (ARAUJO, 2024). Com isso em mente, a narrativa transmídia surge como uma alternativa que pode facilitar a etapa criativa do desenvolvimento do jogo, visto que, a partir de uma história já existente, é possível transmutar seus principais elementos de uma mídia para outra.

## 2.2 NARRATIVA TRANSMÍDIA

A narrativa transmídia é abordada em diversas áreas do conhecimento, como comunicação, *marketing*, *design*, entre outros. Por isso, cada área possui uma definição de narrativa transmídia de acordo com o seu viés, tornando-se complexo determinar uma definição única de seu conceito (GOSCIOLA, 2011). Nesta pesquisa serão consideradas, principalmente, as definições de Jenkins (2006), Ryan (2005 e 2013), Dena (2004 e 2009) e Gosciola (2011).

O termo Narrativa Transmídia foi traduzido para o português do termo em inglês *Transmedia Storytelling* (MASSAROLO, 2013). O sentido de *Storytelling*, no

inglês, é o ato de contar histórias, onde, traduzido, *story* significa história e *telling* significa contar. A contação de histórias está intimamente ligada a transmissão do legado e cultura da humanidade, que com a evolução da tecnologia pôde ser empregada em diversas mídias, como televisão, jogos, etc. (MASSAROLO, 2013).

A narrativa transmídia surge desde os tempos antigos, quando as histórias da Bíblia, por exemplo, não ficavam apenas na literatura, mas partiam também para as encenações de teatro, para a contação de histórias e para as pinturas em paredes e igrejas (RYAN, 2013). Essa estratégia servia para que as histórias fossem passadas para todas as pessoas, independentemente de seu grau de instrução ou classe social. Pessoas que não sabiam ler, por exemplo, tinham acesso a essas narrativas ao assistir as peças de teatro. Já pessoas que não tinham acesso ao teatro, conseguiam entender as histórias por meio das pinturas nas igrejas. A narrativa transmídia tinha, portanto, o papel de disseminar histórias para todos os públicos, e essa característica pode ser considerada ainda hoje.

Conforme definição de Jenkins (2006), a Narrativa Transmídia é a arte de narrar uma história por meio de diversas plataformas de mídia, cada uma contribuindo com um segmento do enredo de forma complementar e expansiva.

Ryan (2013) pontua dois gêneros de narrativa transmídia: o efeito bola de neve e o *storyworld*. No efeito bola de neve, a história, em sua mídia original, faz tanto sucesso que acaba gerando uma sequência de obras na mesma ou em diferentes mídias. No *storyworld*, são concebidas histórias que desde o seu princípio são pensadas para ocuparem diversas mídias, sendo que uma complementa a outra.

Exemplos de narrativas com efeito bola de neve são as franquias de sucesso Harry Potter e The Walking Dead. A saga Harry Potter surgiu como uma série de livros escritos por J. K. Rowling, em 1997. O sucesso de vendas foi tão grande que, em 1999, a escritora vendeu os direitos do primeiro livro para a produção de um filme. A partir daí, a história dos sete livros foi contada em oito filmes. Nos anos seguintes, a história se multiplicou para peças de teatro, musicais, jogos, séries de televisão, entre outros. No caso de The Walking Dead, a narrativa surgiu como uma série de histórias em quadrinhos desenvolvida por Robert Kirkman, em 2003. Em 2010, a história passou a ser produzida como uma série de televisão, mídia que tornou essa narrativa mundialmente famosa. Nos anos seguintes, devido ao sucesso da série, The Walking Dead passou a ter *spin-offs*, curtas, jogos, livros com as histórias de outros personagens, e diversos outros.

No caso da narrativa transmídia como *storyworld*, podem ser citados como exemplo as franquias de Star Wars (dir. LUCAS, 1977) e Matrix (dir. WACHOWSKI, 1999). George Lucas desenvolveu Star Wars como um *storyworld* desde o princípio, em 1977, onde todas as histórias se passavam no mesmo universo intergaláctico. A franquia não apenas foi produzida com filmes, mas também como séries animadas e em *live action*, livros, quadrinhos, jogos e outros, onde cada mídia traz novas histórias e personagens. O mesmo aconteceu com a franquia The Matrix, desenvolvida pelas irmãs Lana e Lilly Wachowski, em 1999. Além dos filmes, foram lançados também curtas animados, jogos e quadrinhos, com cada mídia mostrando um pouco desse universo e contribuindo com diferentes aspectos da narrativa.

Reichmann (2022, p. 192) complementa a definição ao classificar a narrativa transmídia como "a expressão utilizada para designar tanto o produto da narração transmidiática quanto a própria narração transmidiática". Ou seja, essa narrativa pode ser existente em uma mídia que depois se expande para outras, ou pode ser um produto já pensado para ser desenvolvido em diversas mídias desde o início.

A autora ainda apresenta a diferença entre o conceito de narrativa transmídia e adaptação. Enquanto a adaptação apenas recria ou representa a mesma narrativa em mídias diferentes, a narrativa transmídia é uma narrativa que se expande em diversas mídias, sendo que ela pode se dar de duas formas: (1) narrativa transmídia A, é a narrativa existente que se expande para outras ao longo do tempo; e (2) narrativa transmídia B, é um produto "formado por fragmentos narrativos em mídias diferentes" (REICHMANN, 2022, p. 196), sendo que essas partes formam o todo.

A narrativa transmídia se origina de um local e se ramifica para outros canais de mídia. Não importa onde a história começou, é crucial que cada meio seja independente e não necessite dos demais para fazer sentido para o público. Assim, todas as plataformas se transformam em um portal para o público adentrar no universo representado. Também é crucial que cada mídia proporcione uma nova experiência e desenvolvimento da história principal, permitindo que o público se envolva e permaneça interessado na narrativa principal (JENKINS, 2006). Isso significa que, ao criar uma narrativa no modo *storyworld*, deve-se planejar quais aspectos dessa história serão apresentados em cada mídia, de forma que todas se complementem. Ao desenvolver uma narrativa para uma outra mídia no efeito bola de neve, transformando-a em transmídia, deve-se também planejar quais novos elementos

serão mostrados ou aprofundados, a fim de que o espectador se interesse mais por essa história.

Diferentes mídias demandam diferentes elementos cognitivos para a narrativa ser processada, porém, essas mídias não alteram a narrativa principal, apenas oferecem mais possibilidades de acesso a essa narrativa (RYAN, 2005).

Complementar a isso, Dena (2009) pontua que o meio onde a narrativa é apresentada interfere na experiência do público ao interpretar essa narrativa de formas diferentes. Isto se deve ao fato de que cada mídia possui um tipo específico de público. O público de jogos, por exemplo, irá demandar um tipo específico de interatividade que espectadores de televisão não terão necessidade. Essas possibilidades de elementos em cada mídia farão com que a narrativa se apresente também de diversas formas.

Para Gosciola (2011), a narrativa transmídia se divide em diversas mídias que, cada qual a sua forma, ajudam a contar a narrativa como um todo de acordo com suas particularidades. Dessa forma, um conto pode apresentar uma narrativa de forma limitada a plataforma textual, enquanto que, em um jogo digital, essa mesma narrativa será apresentada de forma que o público irá interagir com ela num sentido que antes não conseguiria.

Outros autores ainda apresentam termos diferentes para o que se pode considerar como a Narrativa Transmídia cunhada por Jenkins (2006).

Hanson (2004) apresenta os universos ficcionais que exploram mídias diversas como *screen bleed*, que pode ser traduzido do inglês literalmente para sangramento de tela, ou seja, quando uma narrativa transborda de uma mídia e se multiplica em outras.

Klastrup e Tosca (2004) chamam de mundos transmídia a representação de uma narrativa em diversas mídias onde o universo da história é o ponto de convergência. Um exemplo dessa definição é a própria franquia Star Wars, onde o ponto central e em comum entre as histórias é o universo desenvolvido por George Lucas, ou seja, o cenário e as regras que são aplicadas naquele mundo, que operam diferente do mundo real.

Dena (2004) classifica o ato de contar uma narrativa em diversas mídias de formas complementares como *cross media storytelling*, dando ênfase à área do *design* e *marketing*. O objetivo central desse conceito é atingir diversas pessoas com a

mesma história ou conteúdo, mas por plataformas diferentes. Dessa forma, diferentes públicos são alcançados em maior número.

Ryan (2005) apresenta o conceito de “narratologia transmedial”. A autora pontua que uma narrativa que transita por mídias diferentes é potencializada e preenchida de acordo com a mídia em que está sendo contada. Ryan (2005) ainda apresenta o conceito de “transficcionalidade”, no qual duas ou mais obras de ficção compartilham os mesmos elementos, como personagens, eventos, locais, entre outros.

Castro e Freitas (2010, p. 05) defendem que a forma de contar uma história “muda de acordo com o meio de transmissão”. Além disso, os autores pontuam que independentemente de como essa história é contada, seja na literatura, no cinema ou nos jogos, ela possui elementos fundamentais, “como o contexto, os *plots*, os personagens e relacionamentos”. E estes, por sua vez, caracterizam a história como narrativa. Relativo a isso, um dos principais elementos da narrativa transmídia, para Gosciola (2011), é definir as personagens e aprofundá-las de forma que em cada mídia as tramas sejam desenvolvidas de forma complementar.

Um universo ficcional pode ser compartilhado em diversas mídias, segundo Doležel (1998), por meio de três tipos de relações: (1) transposição, (2) expansão ou (3) modificação.

A transposição acontece quando uma narrativa é replicada em uma mídia diferente da sua original, porém, inserida em um contexto ou cenário temporal ou espacial diferente. Como exemplo, pode ser citado Sherlock Holmes. O personagem e suas histórias, originalmente criadas e lançadas em livros por Sir. Arthur Conan Doyle, em 1887, tiveram diversos desdobramentos em diferentes mídias. No entanto, em 2010, suas histórias foram transpostas para a série Sherlock (BBC, 2010), onde a narrativa acontece no mundo moderno e inclui tecnologia na resolução dos mistérios desvendados pelo personagem principal.

A expansão ocorre quando uma narrativa recebe uma pré-história ou pós-história em uma mídia diferente da original. No universo de The Walking Dead, por exemplo, existe o vilão Governador, apresentado e explorado nos quadrinhos e na série. Nessas mídias, é possível acompanhar como é sua vida e personalidade nos tempos atuais, mas, devido à sua complexidade, foram escritos três livros relatando a vida desse personagem antes dos acontecimentos da série, sendo possível acompanhar sua pré-história por meio da literatura.

Por fim, a modificação acontece quando algum elemento de uma narrativa, como um personagem ou um local, é selecionado e inserido em uma nova história, diferente daquela original. Como exemplo, pode ser citado o Coringa, personagem da DC Comics que é o principal inimigo de Batman. O personagem, um vilão desenvolvido nos quadrinhos e posteriormente em séries e filmes, teve uma narrativa totalmente nova e independente explorada no filme Coringa (dir. PHILLIPS, 2019), de 2019. Nela, é possível ver a complexidade psicológica do personagem, diferente da explorada nos quadrinhos, levando-o para uma camada mais realista e dramática.

### 2.3 TRANSPOSIÇÃO DE NARRATIVAS

Um dos meios mais comuns para uma narrativa se tornar transmídia é o de expansão definido por Ryan (2013), que, diferente do conceito elaborado por Doležel (1998), se resume em uma mídia já existente que se expande para outras. Scolari (2009) classifica quatro estratégias de expansão de uma narrativa: (1) narrativa de interstício, (2) narrativas paralelas, (3) narrativas periféricas e (4) plataformas de conteúdo gerado pelo usuário.

A narrativa de interstício pode ser definida como pequenas histórias ou fragmentos narrativos que ocorrem entre os eventos principais de uma história. Na franquia Star Wars, por exemplo, existe o jogo Star Wars Outlaws, publicado pela Ubisoft (2024). O jogo é ambientado no universo de Star Wars e se situa entre os eventos dos filmes O Império Contra-Ataca e O Retorno de Jedi da franquia.

As narrativas paralelas são narrativas separadas que ocorrem simultaneamente à história principal. Por exemplo, a série The Walking Dead possui uma série paralela chamada Fear the Walking Dead (AMC, 2015). As séries são paralelas e mostram situações de personagens diferentes que, em algum ponto, se conectam por meio de outros personagens ou lugares retratados na narrativa.

As narrativas periféricas são narrativas elaboradas de forma mais distante da narrativa principal, o que o autor define como satélites. Em 2023, foi lançado o jogo Hogwarts Legacy, publicado pela Warner Bros (2023). A história se passa no mesmo universo de Harry Potter e o expande, se passando um século antes da saga principal. Essas narrativas não alteram a história de Harry Potter, portanto podem ser chamadas de periféricas.

Por fim, as plataformas de conteúdo geradas pelo usuário referem-se à implementação de ambientes *online*, como *blogs* e *wikis*, nos quais os usuários podem contribuir com seu próprio conteúdo para enriquecer o mundo ficcional. As plataformas de conteúdo fazem parte de uma classificação mais ampla, visto que não significa que uma narrativa vai ser gerada com um produto midiático derivado desta. Existem inúmeros *blogs* e *sites* mantidos por fãs de franquias e alimentados com histórias e criações dos espectadores. Um exemplo é o Harry Potter Wiki, criado pelos fãs de Harry Potter, ou o The One Wiki to Rule Them All, dedicado à saga de O Senhor dos Anéis (dir. JACKSON, 2001) e alimentado pelos fãs. Em ambos os casos, os usuários criam histórias, *fanfics* e teorias a respeito dos personagens e dos universos, gerando novas narrativas.

Para este estudo, será abordada a expansão de narrativas originadas de contos folclóricos de bruxas para um jogo digital, sendo estas narrativas criadas ao longo do tempo no imaginário e literatura de diferentes culturas, e então se expandindo para uma narrativa transmídia que abarca a mídia de jogos.

## 2.4 EXPANSÃO DE NARRATIVA DE CONTOS PARA JOGO DIGITAL

A narrativa transmídia é uma alternativa eficaz quando o objetivo é conquistar jogadores engajados.

Alguns games conduzidos por narrativa transmídia intencionam ancorar o espectador/jogador com a perspectiva de que esta adesão inicial se transforme em aderência. A permanência de uma estrutura dentro do universo transmídia é uma boa estratégia para essa intenção. Manter os fundamentos de uma estrutura *worldness* garante o *status* de culto do público do jogo, ou melhor, uma fidelização (ROSSETO E MOREIRA, 2021).

É possível produzir um jogo derivado de um conto folclórico "adaptando dinâmicas da história geral em mecânicas de jogo" (STEIN, 2016). Assim, a elaboração da história se torna mais simples ao transformá-la numa expansão de um produto já existente. Contudo, para ser classificada como uma narrativa transmídia, é imprescindível que aspectos cruciais da história original, como o universo onde a história se passa, sejam reproduzidos de maneira fiel na mídia derivada (JENKINS, 2006).

Um elemento significativo da narrativa transmídia é a construção do mundo (SCHELL, 2010). Personagens e histórias podem ser marcantes, contudo, a narrativa transmídia se concentra no universo em que tais narrativas ocorrem. Com um universo

bem estruturado, é possível desenvolver novas narrativas e personagens em várias plataformas, tirando o máximo proveito de cada uma. Assim, qualquer meio utilizado atua como uma porta de entrada para aquele universo, podendo conduzir o usuário a outras mídias disponíveis (JENKINS, 2006).

Pensando nisso, é possível deduzir que o jogo digital seja uma porta de entrada para a cultura folclórica dos diversos lugares que serão abordados nessa pesquisa, visto que esta mídia pode conquistar um novo público e se aprofundar nas culturas locais.

Schell (2010) pontua que os mundos transmídia tem vida longa, porque cada produto lançado sobre o mesmo universo, em diferentes mídias, nutre o laço entre fã e universo transmidiático. Um jogo derivado de um produto de sucesso tende a se beneficiar quando sua criação é embasada na narrativa transmídia (STEIN, 2016). Porém, é necessária atenção especial da equipe de roteiro (STEIN, 2016), já que uma mídia independe da outra e cada produto deve se bastar sozinho, sem a necessidade de o usuário consumir outras mídias exploradas pela narrativa (JENKINS, 2006).

Os jogos digitais podem ser comportados em diversos dispositivos, como *consoles*, computadores, *tablets* e *smartphones*. Conforme a pesquisa de 2023 da Pesquisa Game Brasil - PGB, o *smartphone* é o dispositivo favorito dos jogadores, isto porque é um dispositivo multitarefas, mais acessível e mais prático de utilizar no dia a dia. Pensando nisso, será realizada a construção de narrativa para um jogo digital baseado em cinco contos folclóricos de bruxas. No entanto, para que essa narrativa exista, é necessário que dela resulte um roteiro para guiar o projeto.

## 2.5 ROTEIRO AUDIOVISUAL

Um dos principais elementos na criação de uma obra é o roteiro. No roteiro são estabelecidas a narrativa, a história, as personagens, e é ele que move o espectador/usuário. A escrita de um roteiro envolve diversos fatores técnicos e artísticos, como a estruturação da história, elementos chave e, principalmente, a criatividade do escritor.

O roteiro possui duas funções: a função narrativa e a função técnica. A função da narrativa é envolver a audiência e, muitas vezes, essa narrativa determina se uma obra é boa ou ruim (COMPARATO, 2018). Como função técnica, o roteiro serve para direcionar a equipe de produção, já que nele contém todas as informações

necessárias para se produzir a obra. A partir do roteiro, são analisadas quantas pessoas serão necessárias para a produção, quantos e quais equipamentos, em quanto tempo a obra poderá ser produzida, entre outros. Dessa forma, todo o orçamento necessário poderá ser feito da forma mais exata possível, pois a partir desse material é possível considerar o âmbito de complexidade da produção.

Para produzir um roteiro, é necessário que o mesmo tenha uma estrutura, e esta pode depender do tipo de mídia e gênero do projeto. No caso dos jogos, a estrutura do roteiro é influenciada pelo tipo de jogo que será criado (ARAUJO, 2024).

Há roteiros lineares, que se assemelham a roteiros cinematográficos, comumente encontrados em jogos narrativos que não oferecem alternativas de história ao jogador, e roteiros ramificados, onde a narrativa é interativa e a história evolui conforme as escolhas do jogador (SCHELL, 2010).

O jogo *What Remains of Edith Finch* (2017), desenvolvido pela Giant Sparrow, é um exemplo de jogo com roteiro linear (ARAUJO, 2024). Neste jogo, o jogador deve investigar a residência da família do personagem principal para entender o que ocorreu com seus habitantes. A narrativa não apresenta variações, o que permitiu a execução de um roteiro de maneira linear.

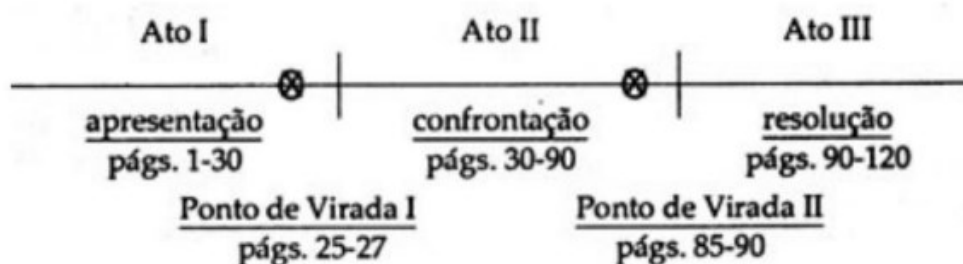
Já *Life is Strange* (2015), da produtora Dontnod, é um exemplo de roteiro ramificado, onde cada decisão do jogador influencia o rumo da narrativa. No jogo, o jogador encarna a personagem principal, que descobre possuir a capacidade de alterar o passado e decide desvendar os desaparecimentos e óbitos de estudantes e colegas. O cenário precisa ser explorado, pistas devem ser reunidas e o jogador tem a capacidade de decidir o rumo da história. Assim, vários são os destinos da personagem principal e da trama. Neste tipo de jogo, é imprescindível elaborar um roteiro que inclua todos os destinos possíveis que o jogador pode alcançar com suas decisões. Se duas alternativas forem apresentadas em uma cena, por exemplo, o roteiro deve levar em conta as consequências de cada opção, sendo assim um roteiro ramificado.

O papel do roteirista é desenvolver uma história que seja cativante e conquiste o espectador. Para isso, é necessário que o profissional tenha um bom conhecimento de narrativas e padrões que funcionam na indústria audiovisual, e esse estudo e a criação de uma nova história levam tempo e dedicação.

Field (2001) define que a estrutura de um roteiro cinematográfico deve ter início, meio e fim, sendo eles a apresentação, confrontação e resolução,

respectivamente. Baseado em Aristóteles (2011), os três atos de uma história (Figura 2) são representados por: Ato I, onde são apresentadas as personagens e seu conflito gerador da história contada; Ato II, onde as complicações do conflito são desenvolvidas; e Ato III, onde existe a resolução do conflito e relaxamento.

Figura 2 – Os 3 Atos



Fonte: FIELD (2001)

No entanto, com o surgimento das novas mídias e do avanço da tecnologia, essa estrutura clássica de roteiro pode ser modificada para melhor se encaixar na narrativa e na mídia onde ela está sendo representada (CIRINO, 2010).

Cirino (2010, p.8) define que "o roteiro cinematográfico aplicado às narrativas transmídia torna-se um grande aglomerado de possibilidades que podem ou não girar em torno de um eixo narrativo principal". Levando em consideração as possibilidades de roteiro para jogo e a facilidade que o desenvolvimento de narrativa transmídia permite na criação de um roteiro, se torna útil a criação de uma metodologia de desenvolvimento de roteiro transmídia para este tipo de mídia.

## 2.6 O MÉTODO 5W1H

O método 5W1H é caracterizado como um plano de ação que contribui para a administração de projetos ao estabelecer quais atividades serão realizadas e quem será o encarregado de cada uma delas (GROSELLI, 2014). Isso é feito por meio de um questionamento que direciona as medidas a serem tomadas para a execução do projeto (ROSSATO, 1996).

Conforme define Rossato (1996, p. 47), o 5W1H "é um documento de forma organizada que identifica as ações e as responsabilidades de quem irá executar, por meio de um questionamento, capaz de orientar as diversas ações que deverão ser

implementadas”. Esse método é utilizado, normalmente, como ferramenta de gestão de projetos nas mais variadas áreas.

A nomenclatura é um acrônimo em inglês para as perguntas: *Who?* (quem?); *What?* (o quê?); *Where?* (onde?); *When?* (quando?); *Why?* (por quê?); e *How?* (como?).

Oliveira (1995, p. 113, *apud* ROSSATO, 1996, p. 47) define os elementos do acrônimo da seguinte forma (Quadro 1):

Quadro 1 – Definição do método 5W1H

| PERGUNTA ORIGINAL | PERGUNTA TRADUZIDA | SIGNIFICADO                                              |
|-------------------|--------------------|----------------------------------------------------------|
| <i>Who</i>        | Quem               | Quem realizará as tarefas (responsabilidade)             |
| <i>What</i>       | O quê              | O que será feito (etapas)                                |
| <i>Where</i>      | Onde               | Onde cada etapa será executada (local)                   |
| <i>When</i>       | Quando             | Quando cada uma das tarefas deverá ser executada (tempo) |
| <i>Why</i>        | Por quê            | Por que deve ser executada a tarefa (justificativa)      |
| <i>How</i>        | Como               | Como deverá ser realizado cada tarefa/etapa (método)     |

Fonte: baseado em Oliveira (1995, p. 113, *apud* ROSSATO, 1996, p. 47)

Ao identificar as respostas dessas questões, é possível definir de forma clara quais as etapas necessárias para a realização de um projeto. Para a realização desta pesquisa, foi identificado nesse método um potencial para a realização de narrativas, visto que essas seis perguntas básicas podem responder as principais características de uma história e assim facilitar sua transmutação para outra mídia, desde que ela seja modificada para realizar o objetivo proposto.

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Para propor uma metodologia de desenvolvimento de roteiros transmídia para jogos implementando o método 5W1H, será necessário dividir este procedimento em duas etapas que serão descritas a seguir.

#### **3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA**

A pesquisa será de natureza aplicada, tendo como foco a aplicação de uma metodologia que possa ser útil no mercado de roteiro e jogos. Seu objetivo é exploratório, visto que será proposta uma metodologia que será aplicada para sua validação por meio de um roteiro transmídia. A abordagem a ser empregada é a qualitativa, seguindo o estudo de conceitos teóricos e proposição de uma metodologia. De acordo com essa caracterização, os procedimentos seguirão a revisão bibliográfica dos conceitos relativos à narrativa transmídia e roteiro e dos contos escolhidos para a aplicação do trabalho.

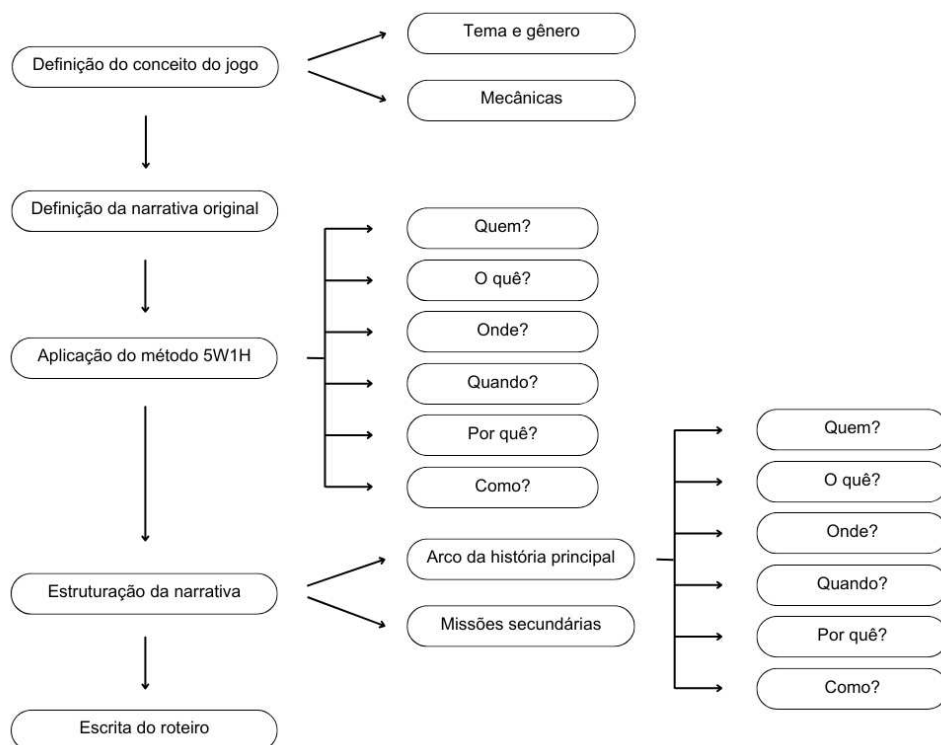
#### **3.2 PROCEDIMENTOS**

A primeira etapa desta pesquisa será descritiva, a fim de se obter maiores informações sobre o assunto proposto. Para isso, foi realizada uma pesquisa exploratória e teórica sobre narrativa transmídia, criação e redação de roteiros de jogos digitais e assuntos correlatos expostos na fundamentação teórica.

A segunda etapa desta pesquisa será aplicada, onde será realizado o desenvolvimento de um roteiro de jogo digital baseado nos cinco contos de bruxas escolhidos, utilizando a metodologia proposta com implementação do método 5W1H.

A metodologia (Figura 3) do processo de desenvolvimento de roteiro transmídia do jogo foi elaborado pela autora incorporando referências de desenvolvimento de roteiro de Field (2001) e Comparato (2018), além da implementação do método 5W1H com diferentes adaptações que serão descritas a seguir.

Figura 3 – Metodologia de desenvolvimento de roteiro transmídia para jogo digital



Fonte: elaborado pela autora

Na primeira etapa da metodologia, foi adotado como ponto de partida a definição do conceito do jogo, onde será definido seu tema e gênero, bem como suas mecânicas. Conforme Schell (2010), o tema vem antes da ideia central do jogo e nele se concentra sua essência. De acordo com o autor, é a partir do tema que o usuário terá uma boa experiência e, por isso, é importante defini-lo no início desse processo. Essa definição será influenciada também pelas mecânicas, visto que foi mostrado nessa pesquisa a influência da mecânica na narrativa de um jogo digital.

Na segunda parte, definição da narrativa original, serão selecionadas as narrativas que serão transmutadas para um roteiro. No caso desse trabalho, será realizada a pesquisa bibliográfica dos cinco contos folclóricos escolhidos já mencionados. Nessa etapa, se torna fundamental um estudo aprofundado sobre a história original a ser transmutada para uma outra mídia, visto que ela irá delimitar todos os aspectos artísticos e criativos do roteiro.

Na terceira parte será realizada a aplicação do método 5W1H. O método foi escolhido por ter sido identificado um potencial na transmutação de narrativas, visto que a partir dele é possível definir os principais elementos de uma história, facilitando sua transmutação para outra mídia. Para este estudo, o método será modificado para atender ao propósito do trabalho. Portanto, ao invés de aplicar o método com foco na

gestão de projetos, ele será aplicado diretamente nas narrativas para estabelecer seus elementos principais.

Dessa forma, o método 5W1H adaptado (Quadro 2), conforme Araujo (2024), será definido por:

Quadro 2 – Método 5W1H adaptada

| PERGUNTA ORIGINAL | PERGUNTA TRADUZIDA | SIGNIFICADO                                                              |
|-------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Who               | Quem               | Quem é a protagonista da história                                        |
| What              | O quê              | Qual ou quais são os seus objetivos                                      |
| Where             | Onde               | Qual o local ou cenário em que ela está inserida                         |
| When              | Quando             | Em qual contexto ou período a história acontece                          |
| Why               | Por quê            | Quais as motivações da personagem para desejar conquistar tais objetivos |
| How               | Como               | De qual forma ela irá conquistar esse objetivo                           |

Fonte: Araujo (2024)

As informações serão apresentadas na tabela do método 5W1H adaptado. Conforme Rossato (1996) sugere, serão feitos questionamentos em cada item que serão preenchidos com os elementos identificados, neste caso, nos contos, por meio do estudo bibliográfico.

Na quarta etapa, a estruturação da narrativa, será realizado o desenvolvimento de uma narrativa única incluindo os cinco contos analisados. Nela, serão definidos o arco da história principal do jogo e as missões secundárias a serem realizadas pelo jogador. Para a elaboração dessa história, será criada uma segunda tabela do método 5W1H, seguindo os mesmos princípios da primeira, porém com o propósito de incluir a narrativa do jogo (ARAUJO, 2024). Dessa forma, o método 5W1H adaptado para a narrativa (Quadro 3) será definido por:

Quadro 3 – Método 5W1H adaptada para criação da narrativa

| PERGUNTA ORIGINAL | PERGUNTA TRADUZIDA | SIGNIFICADO |
|-------------------|--------------------|-------------|
|-------------------|--------------------|-------------|

|              |         |                                                                     |
|--------------|---------|---------------------------------------------------------------------|
| <i>Who</i>   | Quem    | Quem é a protagonista ou protagonistas do jogo                      |
| <i>What</i>  | O quê   | Qual ou quais serão os objetivos da protagonista no jogo            |
| <i>Where</i> | Onde    | Qual o local ou cenário em que a protagonista está inserida no jogo |
| <i>When</i>  | Quando  | Em qual contexto ou período a história acontece                     |
| <i>Why</i>   | Por quê | Quais as motivações da protagonista no jogo                         |
| <i>How</i>   | Como    | De qual forma a protagonista irá conquistar esse objetivo           |

Fonte: Araujo (2024)

Na etapa final, desenvolvimento do roteiro, serão observados os elementos centrais da narrativa elaborada, juntamente com as mecânicas do tipo de jogo estabelecido na primeira etapa. Assim, o roteiro será elaborado para incluir tanto a narrativa quanto as mecânicas (ARAUJO, 2024).

Na elaboração do roteiro do jogo serão aplicados os princípios de Field (2001) sobre a elaboração de roteiros. Dessa forma, são definidas as etapas: apresentação; desenvolvimento; clímax; e resolução (ARAUJO, 2024). Assim, inicialmente apresenta-se a história revelando quem é a personagem principal, qual sua função, onde ela vive, qual o incidente que a leva em direção ao objetivo do jogo e qual é o seu contexto. Em seguida desenvolve-se a história, mostrando mais sobre a personalidade da personagem, suas ações e objetivos. A etapa de desenvolvimento será a mais longa, visto que nessa parte do jogo será aprofundada a história e o jogador irá explorar a maior parte da jogabilidade. Em seguida, o jogador será encaminhado para o clímax. Nesta etapa será resolvido o maior objetivo do jogo e é o momento onde a protagonista terá o maior grau de emoção experienciado na história. Por fim, a etapa de resolução irá mostrar o fim da história e do jogo.

Além das etapas de criação do roteiro, também se faz necessário explicitar quais mecânicas serão empregadas em cada etapa, visto que, conforme Sousa e Junior (2021) e Brandão (2018), no desenvolvimento de um jogo, mecânicas e narrativa precisam estar associadas para ser possível contar a história.

## **4 DESENVOLVIMENTO**

De acordo com a metodologia de desenvolvimento de roteiro transmídia para jogo digital proposto pela autora e descrito nos procedimentos metodológicos deste trabalho, a primeira fase será focada na definição do conceito do jogo, incluindo tema, gênero e mecânicas. Na segunda etapa, será realizada a pesquisa bibliográfica dos contos selecionados. Na etapa seguinte, será empregado o método 5W1H nos contos com a finalidade de elaborar o roteiro transmídia. Na quarta fase, será realizada a estruturação da narrativa, estabelecendo o arco da história principal e as missões secundárias do jogo, utilizando o método 5W1H adaptado para a nova narrativa. Finalmente, na quinta etapa, a narrativa será elaborada incorporando as mecânicas do jogo, de forma a facilitar a criação do roteiro.

### **4.1 DEFINIÇÃO DO CONCEITO DO JOGO**

A determinação do tema, gênero e mecânicas do jogo é crucial para a elaboração de uma narrativa, uma vez que permite estabelecer como a história pode ser contada e desenvolvida nessa mídia (ARAUJO, 2024).

#### **4.1.1 Tema**

Seguindo a justificativa desta pesquisa, é importante que as lendas folclóricas sejam perpetuadas para públicos futuros. Sendo os jogos digitais um tipo de mídia que interessa públicos mais jovens, fica evidente a importância da criação de uma narrativa para um jogo que apresente culturas distintas para esses jogadores.

Considerando a interatividade um processo natural dos jogos, o tema implica em como o jogador irá se sentir ao jogar tal jogo. Dessa forma, o tema central do projeto desenvolvido nessa pesquisa será o de fazer o usuário se sentir um investigador de bruxas. A partir desse tema, será possível estabelecer uma conexão entre jogo e jogador, fazendo com que o usuário queira não apenas utilizar as mecânicas para completar objetivos do jogo, mas também descobrir mais sobre a narrativa, pois essa é sua missão.

#### 4.1.2 Gênero

Os jogos de aventura surgiram como textos narrativos, permitindo que o jogador interagisse e agisse de acordo com a descrição das situações (VARA, 2009). Esse tipo de jogo tem o mesmo princípio dos livro-jogos, originados entre as décadas de 70 e 80, onde o leitor toma decisões de acordo com o texto da história (MADDALENA, 2020). A diferença é a plataforma onde a narrativa se desenvolve. Enquanto nos livro-jogos é utilizada a narrativa literária onde o leitor interage com o objeto analógico, nos jogos de aventura textuais o leitor/jogador interage com o texto digital no computador. Conforme a evolução tecnológica, foi possível implementar outros elementos nestes jogos de aventura, como gráficos, sons e objetos interativos (VARA, 2009).

Vara (2009) define os jogos de aventura como

[...] *Videogames* guiados por histórias, que incentivam a exploração e a resolução de enigmas e sempre possuem pelo menos um personagem jogável. A interação básica nos jogos de aventura é baseada na manipulação de objetos e na navegação espacial. Seus desafios geralmente aparecem na forma de *puzzles* concatenados, que estão integrados ao mundo fictício (VARA, 2009, p. 13, tradução da autora).

Desta forma, esse gênero foi selecionado por oferecer mais oportunidades para o desenvolvimento de uma narrativa que tenha relevância no jogo desenvolvido.

#### 4.1.3 Mecânicas

O projeto de jogo desenvolvido nesta pesquisa será do subgênero *First Person Adventure* – FPA, visto que os jogos em primeira pessoa precisam de uma narrativa mais elaborada (DANSKY, 2021). Os jogos em primeira pessoa são jogos em que o jogador explora o ambiente e resolve *puzzles* para progredir no jogo (JAGER E HADJAKOS, 2017). Nesse tipo de jogo, o jogador incorpora o personagem principal e recebe as missões que o personagem deve realizar. Um exemplo desse tipo de jogo é o “Call of the Sea” (2020), da Raw Fury (Figura 4), onde o jogador explora os cenários como se fosse a personagem.

Figura 4 – Call of the Sea



Fonte: Raw Fury, 2020

As mecânicas do jogo incluem exploração, solução de *puzzles*, interação com personagens e enredo. O jogador será conduzido pela narrativa e seus objetivos serão conquistados por meio da interação com o cenário e os personagens. A exploração em primeira pessoa possibilitará ao jogador explorar ainda o cenário em busca de objetos e elementos importantes para o seu progresso no jogo. Ao explorar o ambiente, o jogador terá a oportunidade de interagir com objetos para solucionar os *puzzles* e prosseguir com sua trajetória.

Ao utilizar essas mecânicas, a jogabilidade pode ficar mais rica e a imersão intensificada, fazendo com que o jogador se sinta dentro da história e com que a narrativa tenha uma importância maior na jogabilidade. A narrativa será estabelecida a partir da definição do que e como será essa jornada.

#### 4.2 DEFINIÇÃO DA NARRATIVA ORIGINAL

Para esta pesquisa, foram escolhidas como narrativas originais os contos folclóricos: Baba Yaga, Bruxas de Florianópolis, Bruxa Nicácia, La Cegua e Chedipe, sendo originados na Rússia, Brasil, Costa Rica e Índia, respectivamente. A escolha de usar contos folclóricos como base para uma narrativa transmídia se deu pelo fato

dos contos estarem em domínio público, deixando esta pesquisa livre de quaisquer problemas relacionados a direitos autorais.

Para a escolha dos contos, foi realizada uma pesquisa de bruxas folclóricas de diferentes continentes, elencando desde as mais conhecidas até as menos populares. Para a narrativa do jogo seguir uma linearidade, foram escolhidos os contos que tinham características mais parecidas entre si, como o comportamento das bruxas e sua descrição, que serão abordados nos próximos tópicos.

Visto que os contos folclóricos escolhidos são originados em uma mídia, sem a intenção de serem um projeto transmídia desde o princípio, mas passarão a ter sua narrativa expandida no projeto de um jogo digital, pode-se definir que o projeto se encaixa no efeito bola de neve definido por Ryan (2013).

#### **4.2.1 Baba Yaga**

Baba Yaga é uma figura importante do folclore eslavo, sendo concebida pela mistura de diversas lendas e contos surgidos a partir do século XVIII, na Era pré-cristã, na Rússia (FORRESTER *et al.*, 2013).

Existem diversos contos sobre Baba Yaga, mas a grande maioria a define como uma bruxa com "características medonhas - seios caídos, um nariz comprido e horrível e dentes afiados de ferro" (FORRESTER *et al.*, 2013, p. 8, tradução da autora). Ela ainda pode ter pernas compostas apenas por seus ossos.

Ela mora em uma floresta, dentro de uma cabana com pernas de galinha que muda de lugar constantemente. Em alguns contos, as pernas de galinha significam a impossibilidade da cabana voar ou ter agilidade. Em outros, as pernas são uma homenagem às aves que a bruxa protege. E em outros ainda, a cabana é retratada como construída em cima de árvores que, com um olhar pouco atento e breve, fazem com que os troncos pareçam pernas (FORRESTER *et al.*, 2013). Sua casa é envolta por uma cerca de ossos com crânios nas pontas.

Baba Yaga decide o que faz com cada pessoa que cruza seu caminho, podendo ajudá-la ou matá-la e, normalmente, ela caça crianças e as leva para sua cabana. Quando ela não mata suas vítimas, pode oferecer conselhos para aqueles que a encontram. Quando ela viaja, é "em um almofariz empunhando um pilão como uma clava ou leme e uma vassoura para varrer os rastros atrás dela" (FORRESTER

*et al.*, 2013, p. 8, tradução da autora), ilustrado na Figura 5. Esses objetos são comuns na preparação de ervas, elemento comumente associado a bruxas e curandeiras.

Figura 5 – Baba Yaga: The Wild Witch of the East in Russian Fairy Tales



Fonte: Ilustração de Dmitrii Mitrokhin (RANSOME, 1916)

É comum a associação de que Baba Yaga era uma deusa pagã que passou a ser considerada bruxa após ser demonizada pelo cristianismo (FORRESTER *et al.*, 2013). Seu principal objetivo é proteger o solo russo de potenciais ameaças, normalmente humanas. Tendo como característica a proteção da natureza e dos animais (DUGGAN *et al.*, 2016), muitas vezes ela é descrita como a Mãe-Natureza. Rigorosa com as condições para oferecer seus conselhos, quem a procura deve se mostrar merecedor de sua sabedoria, tendo virtudes como bondade, perseverança e obediência (FORRESTER *et al.*, 2013).

Essa bruxa é uma figura complexa no folclore russo, pois ela pode significar o limiar entre a vida e a morte (DUGGAN *et al.*, 2016). Por ter traços considerados horrendos, e que na verdade remetem apenas a uma mulher muito velha, e por ser descrita como uma bruxa canibal, muitos a consideram uma figura má. No entanto, aqueles que tem sorte de encontrá-la e escapar de sua cabana, são recompensados

com uma grande sabedoria passada pela bruxa (JOHNS, 2004). Dependendo do conto em que ela é representada, Baba Yaga pode ser considerada uma figura boa ou má.

#### 4.2.2 Bruxas de Florianópolis

Existem várias histórias de bruxas associadas à cidade de Florianópolis, localizada no estado de Santa Catarina, no Brasil. A cidade, conhecida como Ilha da Magia, abriga uma ampla variedade de contos bruxólicos escritos pelo antropólogo e artista Franklin Cascaes (ARAUJO, 2024). No livro *O Fantástico na Ilha de Santa Catarina* (2015), é compilado mais de vinte contos escritos entre 1946 e 1975, além de incluir ilustrações das bruxas retratadas pelo autor (Figura 6).

Figura 6 – As bruxas roubam a lancha baleeira de um pescador da Ilha de Santa Catarina



Fonte: CASCAES (2015)

As lendas de Florianópolis surgiram do cruzamento entre as lendas açorianas trazidas pelos colonizadores e as lendas indígenas dos habitantes da ilha (HENRIQUE, 2008). Influenciados pelas narrativas de bruxas trazidas pelos europeus nos séculos XVIII e XIX, os moradores de Florianópolis começaram a elaborar suas próprias narrativas, geralmente ligadas às suas tarefas diárias ligadas ao trabalho (RUBIK *et al.* 2022). Se os animais se comportavam de maneira estranha ou se as colheitas não eram prósperas, os moradores suspeitavam da presença de bruxas.

Na época, muitas doenças eram desconhecidas e as crianças eram facilmente infectadas devido à falta de higiene (RUBIK *et al.* 2022). Os sintomas incluíam febre, manchas corporais, delírios e outros (HENRIQUE, 2008). Isso levava a população a suspeitar de bruxismo, quando a pessoa acometida é "embruxada", ou seja, foi influenciada por uma bruxa. Com o intuito de salvar essas crianças, os pais recorriam às curandeiras da ilha.

Apesar de não haver uma bruxa específica no folclore local, nota-se um conjunto de semelhanças nas histórias contadas nos contos. Maluf (1993) apresenta relatos de habitantes da ilha que ouviram ou testemunharam histórias ligadas às bruxas. Nestes relatos, foram detectados elementos comuns que podem ser reconhecidos:

- As bruxas se nutrem de sangue, geralmente de bebês que não receberam o batismo.
- As bruxas assumem a forma de insetos, como borboletas ou moscas, e adentram as residências através do buraco das fechaduras;
- O bebê tem seu sangue sugado pelo céu da boca;
- Os indivíduos afetados pelas bruxas manifestam sintomas como fadiga, perda de peso e manchas no céu da boca.
- Seguir algum ritual sugerido por uma curandeira ou benzedeira pode salvar a vítima;
- Existem ainda alguns contos onde as bruxas roubam barcos de pescadores para passear.

Conforme Maluf (1993):

A bruxa aparece em locais distantes do território doméstico e mais ligados aos espaços de trabalho masculino, como a mata, a praia, as pedras, o mar, e mesmo a estrada, que, apesar de ser um local ocupado também pelas mulheres durante o dia, à noite só é permitido aos homens (MALUF, 1993, p. 60).

Em relação às mulheres acusadas de bruxaria, eram alvos aquelas que não adotavam os comportamentos sociais esperados para a figura feminina (RUBIK *et al.* 2022). Mulheres solteiras, introvertidas, fofoqueiras, ou com comportamentos considerados excêntricos pela vizinhança, eram algumas das características que geravam desconfiança entre a população (ARAUJO, 2024).

### 4.2.3 Bruxa Nicácia

A Bruxa Nicácia faz parte do folclore brasileiro. Originada no Piauí, a lenda conta a história de Nicácia, uma bruxa velha e corcunda que morava no sítio das Limeiras, às margens do rio Corrente (LACERDA, 1997). Há a crença de que toda sétima filha de um casal se torna uma bruxa e que, em toda Quaresma, suga o sangue de crianças recém-nascidas.

Nicácia vivia em uma choupana junto de seu animal de estimação, uma coruja com cabeça humana (Figura 7). A bruxa também conversava com os monstros do rio, que foram amansados pela mesma (BRASIL, 1938). Quando Nicácia fazia suas poções dentro de sua choupana, era possível ver fumaça saindo de sua chaminé formando figuras monstruosas no céu (LACERDA, 1997).

Figura 7 – Bruxa Nicácia e sua coruja, ilustrada por Rodrigo Rosa



Fonte: Página Bruxa Nicácia no Dana<sup>1</sup>.

Nicácia predisse que, um dia, uma tempestade inundaria o rio Corrente e a enchente causaria a morte de todos que viviam na região. De fato, essa tempestade veio, mas nada aconteceu com os moradores do entorno. No entanto, Nicácia, sua choupana e a coruja desapareceram (LACERDA, 1997).

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://dana.com.br/social/nossos-projetos/lendas-brasileiras/bruxa-nicacia/>>. Acesso em: 10 mai. 2024.

É dito que a bruxa foi transformada em um monstro cheio de pelos e garras, e que ela assusta aqueles que vão à margem do rio desde então (BRASIL, 1938).

#### 4.2.4 La Cegua

A Cegua, ou Segua, é uma figura do folclore mesoamericano que sofreu modificações com a transculturação ocasionada pela colonização espanhola (FERRERO, 2002). O folclore foi originado a partir de uma deusa da região Huasteca e outros povos ameríndios. A deusa era conhecida pelo termo Cihuacoatl, e para ela eram realizados cultos de fertilidade e luxúria. Antes considerada uma "divindade de cultos agrícolas" (FERRERO, 2002, p. 48, tradução da autora), passou a ser uma figura do folclore nicaraguense e costa-riquenho. La Cegua é uma mulher muito bonita que se apresenta para homens em busca de diversão noturna e que, depois de conquistá-los, mostra sua verdadeira forma: um corpo de mulher com a caveira de uma égua no lugar da cabeça (BARINOVA, 2023). A bruxa se encontra em locais escuros durante a noite pedindo ajuda aos homens que passam. Aqueles que a tentam ajudar, de fato, são poupados, mas aqueles que tem segundas intenções com a bela mulher, são mortos (ZELEDÓN, 2009).

Outras versões da origem de La Cegua envolvem a maldição de uma filha por ter matado a própria mãe, fazendo com que ela se transformasse em uma bruxa com cabeça de cavalo para não ter a correspondência amorosa e sexual dos homens (ARANA *apud* HERRERA, 2016).

Para Mora (2012, p. 220, tradução da autora), a definição da Cegua é "mulher de grande beleza que durante a noite transita por locais solitários e que, ao ser abordada por um homem com intenções galanteadoras, se transforma em um ser monstruoso com cabeça de égua". Com base em diversos contos e relatos, Herrera (2016) estabelece as principais características de La Cegua:

- Ela é uma linda mulher que aparece apenas para homens tarde da noite;
- La Cegua pede ajuda aos homens que encontra para chegar em algum lugar;
- Caso a vítima realmente queira a ajudar, sem segundas intenções, a Cegua poupa sua vida;

- Quando os homens a ajudam com más intenções, ela se revela uma mulher com cabeça de cavalo (Figura 8).

Figura 8 – La Cegua



Fonte: Página La Cegua no Villains Wiki de Fandom<sup>2</sup>.

Fazendo parte da cultura nicaraguense e costa-riquenha, a La Cegua é uma figura folclórica que tem como vítima os homens bêbados e mulherengos e que, como uma bruxa libidinosa e sensual, Cegua abusa de suas vítimas e os mata na sequência (PONCELA, 2000). Para Poncela (2000), La Cegua simboliza o medo que os homens têm das mulheres que subvertem a ordem tradicional e exercem poder e controle sobre eles. Essa ideia é afirmada ainda por Herrera (2016), que estabelece La Cegua como a personificação dos medos dos homens, que são a perda de poder, impotência e dominação por uma mulher. O conto de La Cegua funciona como um regulador social sobre a sexualidade, tanto de homens quanto de mulheres, para manterem um padrão moral de acordo com a cultura local.

#### 4.2.5 Chedipe

---

<sup>2</sup> Disponível em: <[https://villains.fandom.com/wiki/La\\_Cegua](https://villains.fandom.com/wiki/La_Cegua)>. Acesso em: 11 mai. 2024.

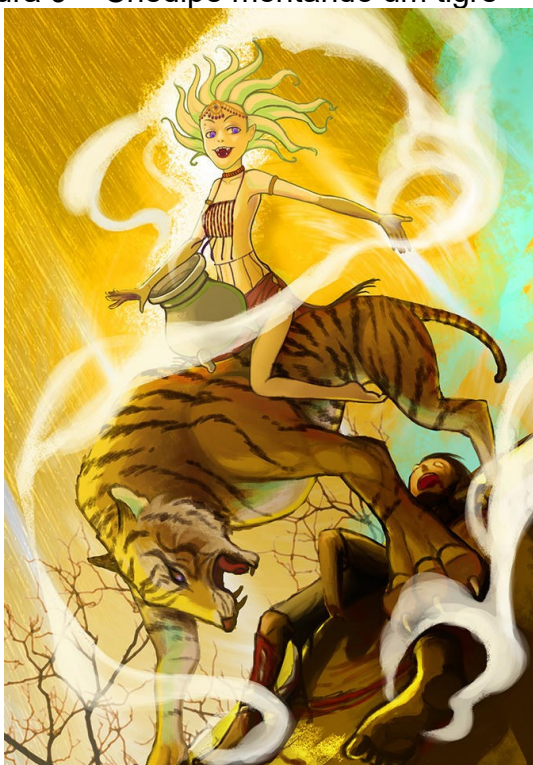
A lenda de Chedipe faz parte do folclore de Godavari, um distrito da Índia. Uma Chedipe foi uma prostituta em vida e que, depois de sua morte, se transforma em uma bruxa-vampira (ENRIGHT, 2011).

Chedipe tem como vítima homens que ela não gosta. Ao entrar na casa da vítima durante a madrugada, ela se aproxima e suga seu sangue pelo dedo do pé. Se mais pessoas estiverem nessa casa, ela usa da hipnose para manter todos em transe enquanto ela pratica sua bruxaria (THURSTON, 1912).

A vítima irá se sentir cansada e sem energia, e poderá melhorar em dez dias, caso seja medicada por alguém que tenha conhecimento no tratamento. Se a vítima não buscar ajuda, a Chedipe continuará sugando seu sangue noite após noite, até que o homem morra (THURSTON, 1912).

Uma Chedipe ainda pode cavalgar ou se transformar em um tigre (Figura 9) com uma perna humana (MELTON, 1999), também conhecido no folclore indiano como um Marulupuli (THURSTON, 1912).

Figura 9 – Chedipe montando um tigre



Fonte: Página do sknurtgpokg no DeviantArt<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://www.deviantart.com/sknurtgpokg/art/Witch-Chedipe-535867019>>. Acesso em: 13 mai. 2024.

Thurston (1912) ainda define que, caso um homem identifique uma Chedipe ou tente matá-la, ela fugirá.

#### 4.3 APLICAÇÃO DO MÉTODO 5W1H

Seguindo a aplicação das características presentes nos contos folclóricos aqui estudados de acordo com a descrição do método 5W1H ajustada pela autora da pesquisa, são definidos os elementos (Quadro 4):

Quadro 4 – Aplicação 5W1H nos contos folclóricos

| QUEM                                                                                           | O QUÊ                                                                                         | COMO                                                                                                                                                                                        | ONDE                                                         | QUANDO           | POR QUÊ                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Baba Yaga, uma bruxa velha com seios caídos, nariz comprido, dentes de ferro e pernas de ossos | Proteger a natureza e os animais de seus possíveis destruidores humanos                       | Matando quem cruza o seu caminho, caso tenha um coração que ela julgue mau, ou oferecendo conselhos para aqueles que conseguem escapar de sua cabana e ela julgue como tendo um coração bom | Em sua cabana com pernas de galinha, numa floresta da Rússia | A qualquer tempo | Por ser considerada a Mãe-Natureza, tem como característica a vontade de proteger a natureza e o território russo |
| Bruxas de Florianópolis                                                                        | Passear nos barcos de pescadores e fazer bruxarias na beira da praia; sugar o sangue de bebês | Roubando os barcos que ficam na areia no meio da noite; se transformando em insetos para passar pela fechadura das casas                                                                    | Nas praias e vilas de Florianópolis, Brasil                  | No meio da noite | Não existe um motivo específico, elas apenas se comportam assim                                                   |

|                                                                                      |                                                                                      |                                                                                                                                              |                                                                                                                              |                        |                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bruxa<br>Nicácia, uma<br>bruxa velha e<br>corcunda                                   | Fazer<br>bruxarias<br>na sua<br>choupana<br>e predizer<br>coisas                     | Misturando<br>ingredientes<br>para suas<br>poções                                                                                            | Na sua<br>choupana<br>no sítio<br>das<br>Limeiras,<br>às<br>margens<br>do rio<br>Corrente,<br>situado no<br>Piauí,<br>Brasil | A<br>qualquer<br>tempo | Não existe<br>um motivo<br>específico                                                                                                                   |
| Cegua, uma<br>bruxa com<br>corpo de<br>mulher e<br>cabeça de<br>caveira de<br>cavalo | Matar<br>homens<br>que<br>sejam<br>mulheren<br>gos e<br>gostem<br>da vida<br>noturna | Ela atrai os<br>homens com<br>sua beleza e<br>pede ajuda e,<br>quando eles<br>aceitam, ela<br>revela sua<br>cabeça de<br>cavalo e os<br>mata | Em<br>caminhos<br>solitários e<br>escuras na<br>Costa Rica                                                                   | No meio<br>da noite    | Para dar uma<br>lição nos<br>homens que<br>vivem uma<br>vida de vícios<br>e não agem<br>de acordo<br>com as<br>normas<br>conservadora<br>s tradicionais |
| Chedipe,<br>uma bruxa-<br>vampira                                                    | Sugar o<br>sangue<br>de<br>homens<br>que ela<br>não gosta                            | Ela hipnotiza<br>aqueles que<br>estão na<br>casa da<br>vítima e,<br>enquanto a<br>vítima dorme,<br>ela suga seu<br>sangue pelo<br>dedo do pé | Em<br>vilarejos<br>da Índia,<br>atacando<br>os homens<br>em suas<br>casas                                                    | No meio<br>da noite    | Chedipe foi<br>uma<br>prostituta em<br>vida, e<br>provavelment<br>e quer se<br>vingar dos<br>homens que<br>a fazem mal                                  |

Fonte: elaborado pela autora

Com os principais elementos das narrativas originais estabelecidas, é possível criar as novas histórias que serão representadas no roteiro do jogo.

Conforme classificações de universos transmídia realizadas por Doležel (1998), o projeto originado nesta pesquisa pode ser considerado como relação de transposição de narrativa, visto que as narrativas originais dos contos folclóricos serão replicadas em uma nova mídia, mas em um contexto diferente. No caso, folclores literários serão transpostos em um desenvolvimento de roteiro de jogo digital onde

todas as histórias se passam no mesmo período e com algumas similaridades entre si.

4.4 ESTRUTURAÇÃO DA NARRATIVA

A definição dos elementos fundamentais da narrativa pelo método 5W1H simplifica o processo de estruturação da narrativa, pois basta apenas estabelecer o enredo principal e as missões secundárias que o jogador deve cumprir. Esta fase enfatizará o papel ativo do jogador, portanto, o arco da história deve ser elaborado para permitir a sua exploração no universo estabelecido pela narrativa original que, nesse caso, são os contos folclóricos das bruxas.

Nesta fase, será aplicado o método 5W1H adaptado à narrativa do jogo, como mostrado no Quadro 3. Nesta etapa, o roteirista tem liberdade para expressar sua criatividade, porém deve considerar os componentes da história original selecionada para orientar o jogador (ARAUJO, 2024). Foram estabelecidos os elementos da narrativa (Quadro 5):

Quadro 5 – Método 5W1H adaptada para criação da narrativa

| 5W1H   | DESCRIÇÃO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Quem   | Catarina é uma investigadora brasileira de 30 anos que trabalha para a Inquisição.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| O quê  | A protagonista recebe a missão de investigar cinco casos de bruxaria em diferentes partes do mundo, denunciadas em cartas enviadas ao Tribunal do Santo Ofício. O seu objetivo é determinar se as acusações têm fundamento ou se são fruto de conflitos pessoais, superstições locais ou denúncias falsas. Conforme realiza a investigação, Catarina descobre uma ligação entre essas bruxas e sua própria vida.                                                                                                                                |
| Onde   | Catarina vive em Nossa Senhora do Desterro e sua investigação começa por lá com os casos de bruxas relatados por moradores. Em seguida, ela parte para o Piauí, no sítio das Limeiras, próximo ao rio Corrente. Ao sair do Brasil, ela parte para Costa Rica em busca de La Cegua em uma vila atormentada pela mulher com cabeça de cavalo. Depois, ela segue em direção à Índia atrás da bruxa-vampira Chedipe, em um vilarejo. Por fim, ela parte para a área rural da Rússia, onde ela busca Baba Yaga em uma floresta próxima a uma aldeia. |
| Quando | A protagonista recebe e realiza sua missão no final do século XVII.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

|         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Por quê | Catarina é uma mulher instruída em um mundo dominado por homens. Ela escolhe trabalhar para a Inquisição para escapar do destino de submissão imposto às mulheres da época. Seu objetivo no trabalho é descobrir quais denúncias são verdadeiras e quais são falsas. No entanto, a protagonista possui um objetivo pessoal, pois a mesma sofre com pesadelos envolvendo uma mulher específica sendo queimada em uma fogueira e ela pretende descobrir quem é por meio do seu trabalho. |
| Como    | A protagonista deve investigar e reconstruir eventos a fim de descobrir a verdade sobre os casos. Para isso, ela deve explorar os cenários, coletar evidências nos locais, interrogar testemunhas e resolver <i>puzzles</i> .                                                                                                                                                                                                                                                          |

Fonte: elaborado pela autora.

É possível desenvolver o arco principal da narrativa tendo como base essas definições. As missões secundárias surgirão da trajetória do jogador na história. Neste jogo, a personagem principal busca entender mais sobre as bruxas. Nas missões secundárias, a protagonista irá decifrar enigmas e resolver *puzzles*, aproximando o jogador do objetivo final.

Selecionando o conto de Baba Yaga como exemplo, o jogador pode conversar com moradores da vila próxima à floresta onde a bruxa mora, e dessa forma descobrir situações específicas sobre a bruxa ou seus métodos. Como missão secundária, o jogador pode auxiliar algum desses personagens, ganhando mais detalhes sobre a trama principal (ARAUJO, 2024). As especificidades da história implementando os cinco contos serão exploradas na etapa de desenvolvimento do roteiro.

#### 4.5 DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO

Na última etapa da metodologia está a concepção do roteiro final. Com todos os elementos estabelecidos, é possível produzir o roteiro do jogo. Nele, deverão conter a narrativa principal, as missões secundárias, o objetivo da personagem, as escolhas que o jogador pode ou deve tomar, entre outros.

O desenvolvimento escolhido foi o de um roteiro linear (SCHELL, 2010), considerando que o jogador não terá opções de escolha no decorrer do jogo, e apenas irá realizar as missões e objetivos utilizando as mecânicas sugeridas na proposta. Ao seguir essas etapas e implementá-las na elaboração do roteiro do jogo, unindo narrativa e mecânicas, foi elaborado o seguinte quadro (Quadro 6):

Quadro 6 – Desenvolvimento da narrativa transmídia

| ETAPA           | NARRATIVA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | MECÂNICAS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Apresentação    | <p>É apresentada a protagonista Catarina, uma mulher na faixa dos 30 anos de idade, moradora de Nossa Senhora do Desterro, atual Florianópolis, no final do século XVII. A protagonista se destaca pela sua inteligência e personalidade metódica. Ao provar sua sagacidade e capacidade de dedução, se torna um membro valioso para o Tribunal do Santo Ofício. Ela trabalha para a Inquisição na colônia portuguesa no Brasil e, um dia, recebe a missão de investigar cinco casos de bruxas pelo mundo denunciadas por cartas enviadas ao Tribunal. São elas: Bruxas de Florianópolis e Bruxa Nicácia, no Brasil; La Cegua na Costa Rica; Chedipe, a bruxa-vampira da Índia; e Baba Yaga, na Rússia. O seu objetivo é determinar se as acusações têm fundamento ou se são fruto de conflitos pessoais, superstições locais ou denúncias falsas. Apesar de trabalhar investigando casos de bruxaria, Catarina mantém um ceticismo e busca sempre a verdade. Além disso, a protagonista sofre com pesadelos recorrentes envolvendo uma mulher sendo queimada em uma fogueira e, por meio de seu trabalho, ela tenta descobrir a identidade dessa pessoa e por quê ela a vê.</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exploração do cenário, onde o jogador poderá conhecer o local, suas características, interagir com objetos, etc.</li> <li>2. Interação com personagens, onde o jogador poderá coletar pistas sobre os casos, ser direcionado para outros locais e missões secundárias.</li> </ol> |
| Desenvolvimento | <p>Catarina começa as investigações sobre as bruxas na colônia onde vive. Ela conversa com moradores e testemunhas da vila de pescadores onde há suspeita de bruxaria. Catarina conhece histórias de crianças que tiveram seu sangue sugado pelo céu da boca e pescadores que tiveram seus barcos roubados. A protagonista realiza pequenos desafios para desvendar a verdadeira história por trás das acusações, como auxiliar curandeiras a salvar as crianças embruxadas, fazer tocaia para ver</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exploração dos cenários, onde o jogador poderá conhecer características dos locais, interagir com objetos, etc.</li> <li>2. Interação com personagens, que poderão direcionar o jogador para</li> </ol>                                                                           |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>quem está roubando os barcos dos pescadores, capturar insetos nos quartos dos bebês que tem potencial para serem vítimas, entre outros. Por fim, Catarina descobre que três mulheres moradoras de uma floresta próxima à vila estão roubando os barcos à noite para pescarem, já que a vila as isolou e elas precisam se alimentar. No entanto, a protagonista não descobre o que aconteceu com as crianças.</p> <p>Em seguida, ela segue em direção ao Piauí para investigar o caso da Bruxa Nicácia. Chegando lá, moradores contam sobre uma mulher velha e corcunda que mora no sítio das Limeiras. Eles contam que ela tem uma coruja com cabeça humana e que realiza feitiços dentro de sua choupana. Além disso, diversos moradores relatam que ela espalha predições sobre uma enchente que mataria todos da região. Catarina resolve visitar Nicácia para interrogá-la. Ao chegar na choupana, ela descobre que Nicácia é uma senhora sozinha que possui muitos animais. Ela mostra suas "poções", que na verdade são alimento para os animais que ela ajuda. Catarina resolve que Nicácia é inocente e parte para seu próximo caso.</p> <p>Saindo do Brasil, Catarina chega na Costa Rica em busca de La Cegua. Ela conversa com moradores locais e resolve investigar as ruas onde a bruxa foi avistada. Ela coleta diversos objetos e pelos que parecem de cavalo e resolve ela mesma andar à cavalo durante a noite. Uma mulher a pede carona e ela a leva, acreditando ter encontrado a bruxa. No entanto, a mulher não se transforma e ela dá o caso como inconclusivo. Antes de partir para o próximo caso, Catarina resolve analisar os três casos anteriores e vê similaridades entre eles. Ela continua tendo pesadelos com uma mulher na</p> | <p>missões secundárias, outros locais, etc.</p> <p>3. Coleta de objetos, que poderão auxiliar o jogador na montagem de pistas, descobrimento dos casos, objetos que auxiliem em missões secundárias, etc.</p> <p>4. Resolução de <i>puzzles</i>, onde o jogador terá que completar pequenas missões, como montagem de pistas, indicações de onde ir ou com quem falar, abertura de portas secretas e cofres, etc.</p> |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>fogueira e decide ignorar para conseguir finalizar seu trabalho. Seguindo para a Índia, Catarina vai até o vilarejo onde as histórias de Chedipe surgiram. Os moradores contam sobre uma bruxa-vampira que hipnotiza as pessoas e mata homens enquanto dormem. A protagonista decide investigar o local e ver o corpo de vítimas recentes. Ela descobre marcas de dentes nos dedos dos pés dos homens. Catarina resolve dormir na casa de um homem que acredita ser a próxima vítima, no entanto, ela acaba entrando em um sono profundo. Ao dormir, ela tem revelações sobre a mulher que ela vê na fogueira. A mulher fala com ela e revela que é sua irmã perdida e que precisa ser salva dos inquisidores. Catarina acorda assustada e percebe que uma mulher está em cima do homem, sugando seu sangue. A mulher a vê e foge. Catarina não consegue mais encontrar Chedipe e parte para a Rússia.</p> <p>Na Rússia, Catarina encontra o vilarejo que testemunha sobre Baba Yaga, uma idosa que mora em uma cabana com pernas de galinha no meio da floresta próxima. Ela resolve entrar na floresta e encontra a casa. Baba Yaga a recebe e conta que protege aquela região de destruidores. Ela oferece um chá à protagonista, que toma e acaba entrando em transe. Ao tomar, Catarina tem visões sobre sua irmã e descobre toda a história por trás de seus pesadelos. Ela é descendente de uma família de mulheres acusadas de bruxaria e precisa decidir o que irá fazer. Catarina, então, acorda no meio da floresta sem saber onde está a casa de Baba Yaga.</p> <p>Ela vai à Portugal para concluir sua missão.</p> |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Clímax | <p>Catarina precisa montar um dossiê sobre os casos e dar seu veredito como investigadora, decidindo se as mulheres denunciadas são bruxas ou não. Ao chegar em Portugal, ela é confrontada por suas descobertas.</p> <p>Com os casos inconclusivos, a protagonista precisa analisar as provas coletadas e percebe similaridades entre eles. Em todos, as mulheres acusadas são marginalizadas pela comunidade local, são solitárias e tem alguma motivação nobre por trás de suas atitudes. No entanto, ela não conseguiu provas plausíveis de que alguma delas é bruxa. Catarina resolve estudar, então, casos antigos em arquivos do Tribunal para descobrir se possui alguma pista que está faltando. Ela descobre então uma ilustração com o rosto da mulher que aparece em seus pesadelos. Ela lembra das visões que teve com o chá de Baba Yaga e descobre que a mulher, que é sua irmã, foi queimada em uma fogueira acusada de bruxaria por fazer remédios naturais para outras mulheres de um vilarejo. Catarina não pode confrontar o movimento da Inquisição, senão ela própria seria queimada. Por isso, ela coloca em seu dossiê a inocência dos cinco casos que investigou e resolve deixar sua função após isso. Clandestinamente, ela publica um documento expondo suas descobertas. O Tribunal do Santo Ofício descobre e ela inicia uma jornada de luta e fuga contra seus inimigos, utilizando sua inteligência para se manter viva. Ela consegue embarcar em um navio rumo ao Brasil.</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exploração dos cenários, onde o jogador poderá conhecer características dos locais, interagir com objetos, etc.</li> <li>2. Interação com personagens, que poderão direcionar o jogador para missões secundárias, outros locais, etc.</li> <li>3. Coleta de objetos, que poderão auxiliar o jogador na montagem de pistas, descobrimento dos casos, objetos que auxiliem em missões secundárias, etc.</li> <li>4. Resolução de <i>puzzles</i>, onde o jogador terá que completar pequenas missões, como montagem de pistas, indicações de onde ir ou com quem falar, abertura de portas secretas e cofres, etc.</li> </ol> |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                 |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Resolução | Catarina chega ao Brasil e se refugia em uma floresta para não ser encontrada. Vivendo de forma clandestina, Catarina aprende a viver sozinha e de forma sustentável, agindo da mesma forma que as mulheres que ela investigou e assumindo sua identidade descoberta pela sua ancestralidade. | Exploração dos cenários, onde o jogador poderá conhecer características dos locais, interagir com objetos, etc. |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Fonte: elaborado pela autora.

Ao construir uma narrativa que possui as quatro etapas elaboradas no processo de desenvolvimento de roteiro baseados em Field (2001), é possível visualizar os três objetivos importantes para uma narrativa de jogos identificados por Dansky (2021): imersão, recompensa e identificação.

Na história proposta, a imersão ocorre quando o jogador precisa explorar os cenários e descobrir mais sobre as histórias e sobre a missão da protagonista do jogo. Com elementos históricos e culturais de cada local, o jogador pode se sentir impelido a descobrir sobre os contos e sobre essa época.

A recompensa será gerada em cada pequeno desafio ou missões secundárias que o jogador precisará realizar, como quando ele precisa investigar cada história separadamente para levá-lo até o objetivo final. Além disso, outra missão paralela faz parte da experiência do jogador e pode ser caracterizada como recompensa, quando ele precisa descobrir a verdade sobre o passado da protagonista.

A identificação é uma parte subjetiva, visto que cada jogador tem sua personalidade e pode ou não se identificar com a protagonista. No entanto, a criação de uma protagonista independente e inteligente, ao mesmo tempo que possui um passado a ser desvendado, pode gerar um desejo do usuário em ser e viver aquilo que se está jogando.

Com as definições elaboradas no Quadro 6, pode ser desenvolvido o roteiro com a estrutura adequada para o jogo. Parte do roteiro desenvolvido a partir desta pesquisa se encontra nos Apêndices deste trabalho.

## 5 CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo geral a proposta e aplicação de uma metodologia de desenvolvimento de roteiros transmídia, implementado o método 5W1H como meio para criar uma narrativa de jogo baseada em cinco contos folclóricos de bruxas ao redor do mundo. Os resultados obtidos demonstraram que, a utilização desse método com o propósito abordado neste trabalho, tornaram eficaz e viável o processo de transmutação de narrativas para outras mídias, visto que todas as características essenciais das histórias originais são preservadas e transformadas em uma narrativa transmídia. Como resultado, foi produzido um roteiro de jogo que se utilizou da metodologia proposta para a sua concepção.

Primeiramente, foi realizada uma base teórica sobre conceitos relacionados à narrativa transmídia, narrativa para jogos, roteiro e assuntos relacionados. Com base nessa fundamentação teórica, foi possível identificar diversas definições desses conceitos que foram implementados no desenvolvimento da metodologia proposta nesta pesquisa.

Foi pontuado que, em se tratando da criação de narrativa para jogos, é importante levar em consideração o gênero do jogo, bem como a plataforma onde ele será distribuído. Isso porque, dependendo do gênero e dispositivo, certas mecânicas serão empregadas para ser possível sua jogabilidade, e as mecânicas são parte fundamental dessa mídia, pois interferem na narrativa que será contada.

Com relação ao uso da narrativa transmídia como opção ágil de criação de histórias para jogos, foi possível perceber que diversos são os seus significados, mas todos convergem na explicação de que uma mesma narrativa pode ser distribuída em diferentes mídias, desde que estas independam uma da outra para o público-alvo de cada mídia.

Diferente das outras mídias, o jogo digital possui um elemento importante que é a interatividade. Esse elemento faz com que os jogadores tenham um papel ativo no desdobramento da história, fazendo com que a narrativa transmídia em jogos se diferencie da narrativa transmídia em outras mídias, como filmes, séries e livros, pois, em um jogo, o jogador pode experimentar a história em seu próprio ritmo, além de vivenciar uma imersão que se difere de outros conteúdos midiáticos.

Em um jogo de aventura como foi apresentado nesse estudo, mesmo em uma narrativa linear, o jogador possui a liberdade para explorar cenários e interagir com

outros personagens, fazendo com que a história seja construída também por meio dessa exploração.

Para a realização do roteiro para jogo, foi abordado na fundamentação teórica alguns conceitos relacionados a roteiro, sendo que os jogos possuem algumas particularidades que não são comuns em roteiros cinematográficos, por exemplo, no caso de roteiros ramificados. Nesta pesquisa, o roteiro realizado foi o linear, visto que se pretendia criar uma narrativa única sem a opção de escolha do jogador, de forma que o usuário possa conhecer as histórias sem interferir nas mesmas com opções de jogo.

Percebendo a ausência de uma metodologia de desenvolvimento de roteiro transmídia que facilitasse a transmutação de narrativas de uma mídia para outra, foi proposto nesse trabalho uma metodologia implementando o método 5W1H para auxiliar na solução desse problema, visto que foi observada uma utilidade desse método no desenvolvimento de narrativas e que poderia ser testado no processo de produção de um roteiro.

Para produzir o roteiro, foram escolhidos cinco contos folclóricos de bruxas a serem transmutados: Baba Yaga, da Rússia; Bruxas de Florianópolis e Bruxa Nicácia, do Brasil; La Cegua, da Costa Rica; e Chedipe, da Índia. Foi conduzida uma pesquisa sobre cada um desses contos onde foram exploradas suas origens e características que posteriormente foram utilizados no desenvolvimento da narrativa transmídia.

A metodologia foi então aplicada, resultando no desenvolvimento de um roteiro de jogo. Durante essa etapa, o método 5W1H demonstrou eficácia ao facilitar a transmutação das histórias em uma narrativa transmídia e agilizando o processo de produção do roteiro, cumprindo o objetivo da pesquisa. O trabalho demonstrou que o método 5W1H, apesar de não ter como finalidade a criação de narrativas, facilitou o processo de desenvolvimento do roteiro de um jogo que utiliza contos folclóricos de bruxas transmutados na narrativa resultante deste trabalho.

Implementando esse método na metodologia proposta, foi possível perceber que o desenvolvimento de uma narrativa transmídia se tornou fácil e ágil, levando em consideração que ele permite a identificação dos principais elementos da narrativa a ser transmutada em uma mídia diferente da sua original.

Ao responder as perguntas quem, o quê, quando, onde, por que e como, foi possível identificar cada elemento principal das histórias, auxiliando a transmutar as narrativas de forma coerente com o universo narrativo ao desenvolver o novo roteiro.

Ao adequar as funções das questões para este objeto de estudo, o processo de criação de roteiro transmídia foi simplificado.

Com o objetivo de desenvolver e aplicar uma metodologia eficaz para a concepção de um roteiro de narrativa transmídia para jogo, esta pesquisa cumpriu seu propósito ao apresentar a metodologia e resultar em um roteiro final.

Embora tenham sido utilizados contos folclóricos para a criação de um roteiro transmídia para jogo, pode-se afirmar que a metodologia proposta não se limita apenas à essas duas mídias - contos e jogos. A metodologia pode ser adaptada para outros tipos de transmutações narrativas, desde que o método 5W1H esteja implementado nas etapas de desenvolvimento, contemplando elementos da narrativa original e elementos a serem inseridos na narrativa da nova mídia.

Este estudo, além de contribuir com o campo acadêmico, também pode apresentar um impacto positivo na indústria criativa ao propor uma metodologia otimizada para o desenvolvimento de narrativas transmídia.

## REFERÊNCIAS

### BIBLIOGRAFIA

ARAUJO, A. S. S.; VIEIRA, M. L. H. Metodologia 5W1H para Narrativa Transmídia: aplicação do método no desenvolvimento de um roteiro de jogo a partir dos contos de Franklin Cascaes. In: **15º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. 2024.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Edipro, 2011.

BARINOVA, M. Generación pirata: el rock como un espacio de disidencia desde una Nicaragua en transición. **Desde el Sur**, v. 15, n. 1, 2023.

BRANDÃO, L. R. G. Design Ludonarrativo em Jogos Sistêmicos. In: **Anais Estendidos do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, p. 117-125. SBC. 2018.

BRASIL, I. G. A. **Lendas e Encantamentos do Sertão**. São Paulo: Edições e Publicações Brasil, 1938.

CASCAES, F. **O Fantástico na Ilha de Santa Catarina**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2015

CASTRO, C; FREITAS, C. Narrativa Audiovisual para Multiplataforma-Um Estudo Preliminar. **Bibliocom**, v. 3, n. 1, p. ág. 2-16, 2010.

CIRINO, N. N. Narrativas Interativas no Cinema: repensando as estratégias de roterização. **Revista Eletrônoca**, 2010.

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro**: teoria e prática. Summus Editorial, 2018.

DANSKY, R. Introduction to game narrative, In: **Game Writing: Narrative Skills for Video Games**, Edited by Chris Bateman, Bloomsbury Academic, USA, 2021.

DENA, C. Current state of cross media storytelling: preliminary observations for future design. **European Information Systems Technologies Event**, v. 15, 2004.

DENA, C. **Transmedia practice**: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments. 2009.

DOLEŽEL, L. **Heterocosmica**: Fiction and possible worlds. (No Title), 1998.

DUGGAN, A. E.; HAASE, D.; CALLOW, H. J. (ORG). **Folktales and Fairy Tales**: traditions and texts from around the world. California: ABC-CLIO, 2016.

ENRIGHT, L. **Vampires' Most Wanted**: The Top 10 Book of Bloodthirsty Biters, Stake-wielding Slayers, and Other Undead Oddities. Nebraska: Potomac Books, Inc., 2011.

FERRERO, L. **Mil y Tantos Tiquismos**. San José: EUNED, 2002.

FIELD, S. **Manual do roteiro**. Editora Objetiva, 2001.

FORRESTER, S.; GOSCILO, H.; SKORO, M. (org). **Baba Yaga**: The Wild Witch of the East in Russian Fairy Tales. Mississippi: University of Mississippi Press, 2013.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GOSCIOLA, V. Narrativa Transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. **Quaestio-Revista de Estudos em Educação**, v. 13, n. 2, 2011.

GROSELLI, A. C. **Proposta de melhoria contínua em um almoxarifado utilizando a ferramenta 5W2H**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Engenharia de Produção). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

HANSON, M. **The end of celluloid: film futures in the digital age**. RotoVision, 2004.

HENRIQUE, A. P. O universo fantástico do desenvolvimento urbano: Cascaes e as bruxas de concreto. **Revista Santa Catarina em História**, v. 2, n. 1, p. 94-102, 2008.

HERRERA, M. M. Construcción de la subjetividad femenina en la leyenda de La Segua. **Wímb lu**, v. 11, n. 2, p. 41-58, 2016.

JÄGER, A.; HADJAKOS, A. **Navigation in an audio-only first person adventure game**. In: e 23rd International Conference on Auditory Display (ICAD), 2017.

JENKINS, H. **Convergence culture**: Where old and new media collid. New York, NY: New, 2006.

JOHNS, A. **Baba Yaga**: The ambiguous mother and witch of the Russian folktale. New York: Peter Lang, 2004.

KLASTRUP, L; TOSCA, S. Transmedial worlds-rethinking cyberworld design. In: **2004 international conference on cyberworlds**. IEEE, p. 409-416. 2004.

LACERDA, R. **Estórias e Lendas de Goiás e Mato Grosso**. São Paulo: Iracema, 1997.

MADDALENA, T. L. Do jogo da amarelinha a Bandersnatch: os caminhos narrativos da hiperficção. **Communitas**, [S. l.], v. 4, n. 7, p. 6–18, 2020.

MALUF, S. W. **Encontros noturnos**: bruxas e bruxarias na Lagoa da Conceição. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1993

MASSAROLO, J. C. Storytelling transmídia: narrativa para múltiplas plataformas. **Tríade: Comunicação, Cultura e Mídia**, v. 1, n. 2, 2013.

MELTON, J. Gordon. **The vampire book**: The encyclopedia of the undead. Michigan: Visible Ink Press, 1999.

MORA, A. S. El cadejos sí existe: aportes folclorísticos a la lexicografía. **Revista Káñina**, v. 36, p. 215-221, 2012.

NEPOMUCENO, T. R. Narrativa e Formatação em roteiros de jogos eletrônicos. **Orson–Revista dos Cursos de Cinema do Cearte**. 2012.

PINHEIRO, C. M.; BRANCO, M. Entre combos e enigmas: a complexidade da narrativa dos games. **Sessões do Imaginário**, v. 10, n. 14, p. 63-69, 2005.

PONCELA, A. M. F. **Protagonismo femenino en cuentos y leyendas de México y Centroamérica**. Espanha: Narcea Ediciones, 2000.

RANSOME, A. Old Peter's Russian Tales. T. C. & E. C. Jack, 1916.

REICHMANN, B. O QUE É NARRATIVA TRANSMÍDIA?. **Scripta Uniandrade**, v. 20, n. 1, p. 192-197, 2022.

ROSSATO, I. F. **Uma Metodologia para a análise e solução de problema**. 1996. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. 1996.

ROSSETTO, J. R. L. O.; MOREIRA, J. C. C. Universo Transmídia e o jogo League of Legends. In: **4º Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies- Reflexões sobre o ecossistema midiático pós pandemia**. 2021.

RUBIK, G. H.; SCHWENGBER, D. K.; OTTO, G. Contos de Bruxas na Ilha da Magia. **Revista Santa Catarina em História**, v. 14, n. 2, 2020.

RYAN, M. L. On the theoretical foundations of transmedial narratology. **Narratology beyond literary criticism: Mediality, disciplinarity**, p. 1-23, 2005.

RYAN, M. L. Narrativa transmídia e transficcionalidade. **Celeuma**, v. 2, n. 3, p. 96-128, 2013.

SANTANA, I. M. C. **Narrativa transmídia nos jogos digitais: uma análise da saga Harry Potter**. 2015.

SHELL, J. **Arte de game design: o livro original**. Crc Press, 2010.

SCOLARI, C. A. et al. **Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production**. 2009.

SOUSA, L. C.; JUNIOR, G. M. M. A Relação entre Mecânicas e Narrativa: Analisando o Jogo Papers, Please. In: **Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. SBC, p. 10-19, 2021.

STEIN, M. Relações entre Games e Franquias Transmídia: até onde o mercado interfere?. **XV SBGames**, p. 1340-1346, 2016.

THURSTON, E. **Omens and superstitions of southern India**. London: T. Fisher Unwin, 1912.

VARA, C. F. **The tribulations of adventure games: integrating story into simulation through performance**. 2009. Tese (Doutorado em Mídia Digital) - Georgia Institute of Technology, 2009.

ZELEDÓN, E. (org). **Leyendas costarricenses**. Heredia: EUNA, 2009.

## FILMES E SÉRIES

**ANIMAIS Fantásticos e Onde Habitam**. Direção: David Yates. Produção: Warner Bros. Reino Unido: Warner Bros. 2016. 1 DVD.

**CORINGA**. Direção: Todd Phillips. Produção: Village Roadshow Pictures. Estados Unidos: Warner Bros, 2019. 1 DVD.

**FEAR The Walking Dead**. Produção: AMC. Estados Unidos: AMC, 2015. TV.

**MATRIX.** Direção: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Produção: Silver Pictures. Estados Unidos: Warner Bros, 1999. 1 DVD.

**O SENHOR dos Anéis.** Direção: Peter Jackson. Produção: New Line Cinema. Reino Unido: New Line Cinema, 2001. 1 DVD.

**SHERLOCK.** Produção: BBC. Reino Unido: BBC, 2010. TV.

**STAR Wars.** Direção: George Lucas. Produção: LucasFilm . Estados Unidos: 20th Century Fox, 1977. 1 DVD.

**STAR Wars: As Forças do Destino.** Direção: Brad Rau. Produção: Lucasfilm Animation. Estados Unidos: Disney+, 2017. TV.

## APÊNDICES

### Apêndice A – Parte do roteiro do jogo Arquivos das Bruxas

#### 1. EXT. NOSSA SENHORA DO DESTERRO - DIA

A câmera mostra Nossa Senhora do Desterro, um povoado no século XVII.

Há poucas casas e pessoas caminhando entre as ruas de terra.

CATARINA, uma jovem de 30 anos, branca, cabelos negros, aparece caminhando em frente a câmera. Ela está com pressa.

#### 2. INT. ESCRITÓRIO - DIA

CATARINA entra em uma pequena casa de madeira. Dentro dela está JOÃO, 40 anos, um funcionário da Corte Portuguesa.

JOÃO

Catarina.. É bom te rever!

CATARINA

Olá, João! Digo o mesmo..

JOÃO

Sei que você é objetiva, então vou logo ao assunto. Suas habilidades não passaram despercebidas pelo Tribunal. Você me ajudou muito no último caso de bruxas e agora eles querem que você assuma uma missão.

As sobrancelhas de CATARINA levantam, surpresa. Ela olha com atenção para JOÃO.

JOÃO

Recebemos denúncias de cinco locais diferentes, sendo que um deles é aqui. Acredito que você não terá problemas na investigação.

CATARINA

E quais são os outros locais?

JOÃO

Bom, vou logo lhe passar todas as informações. Precisamos descobrir se as acusações são verdadeiras sobre as supostas bruxas que estão atuando em Nossa Senhora do Desterro.. também temos acusação contra uma mulher chamada Nicácia, no norte do país.. e também uma lenda na Costa Rica de uma bruxa chamada La Cegua, uma bruxa Chedipe nas Índias e Baba Yaga na região da Rússia.

CATARINA fica assustada com tantos lugares diferentes e se senta para processar as informações. Ela balança a cabeça.

2.

CATARINA  
Como é suposto que eu investigue tantos casos assim?

JOÃO  
A Corte irá providenciar seu transporte para todos esses locais, mas precisamos que você seja rápida em cada investigação. Você terá um dia em cada local.

CATARINA  
O quê!? Um dia?

JOÃO  
Se você preferir, posso avisá-los de que você não aceitou a missão..

CATARINA  
Não! Eu vou resolver.

JOÃO  
Nesse caso, resolva a denúncia da nossa região o quanto antes, pois amanhã você irá embarcar para o norte.

CATARINA levanta imediatamente, faz uma afirmação com a cabeça e sai com passos firmes do escritório.

### 3. GAMEPLAY

EM PRIMEIRA PESSOA, O JOGADOR FICA LIVRE PELO CENÁRIO PARA COLETAR PROVAS, CONVERSAR COM OUTROS PERSONAGENS E RESOLVER PUZZLES. OS PERSONAGENS INDICAM QUE CATARINA DEVE SEGUIR A TRILHA ATÉ UMA VILA DE PESCADORES.

### 4. EXT. VILA DE PESCADORES - DIA

CATARINA chega na vila. Há uma faixa de areia com barcos e o mar é calmo. Apenas três casas são aparentes. A vila está deserta.

### 5. EXT. PRAIA - DIA

Se aproximando de um barco, CATARINA vê um pescador.

CATARINA  
Olá? Eu estou investigando um..

PESCADOR  
(interrompendo)  
Foi o Tribunal que te enviou?

3.

CATARINA  
Sim.. Eles..

PESCADOR  
(interrompendo)  
Quantas crianças mais serão  
perdidas até queimarem essas  
bruxas?

CATARINA parece preocupada. Ela arruma sua postura.

CATARINA  
O senhor pode me contar o que está  
acontecendo?

6. EXT. VILA DE PESCADORES (PASSADO) - NOITE - ANIMAÇÃO 2D

A câmera sobrevoa a vila de pescadores.

PESCADOR (V.O.)  
Começou há cinco noites atrás..

7. INT. CASA DE PESCADOR (PASSADO) - NOITE - ANIMAÇÃO 2D

A câmera entra pelo buraco da fechadura da casa.

PESCADOR (V.O.)  
A mulher de um colega estava  
sozinha em casa com seu bebê recém-  
nascido.. Seu marido estava comigo  
preparando os barcos para sairmos  
na manhã seguinte.

Uma mulher é mostrada sentada em uma cadeira, segurando um bebê. Ela o balança e o observa com carinho. O bebê, de olhos fechados, começa a abrir a boca enquanto sua cabeça cai para trás. Ela olha com preocupação, até que vê o céu-da-boca do recém-nascido com um buraco, sangue saindo. A mulher grita e levanta desesperada.

8. EXT. CASA DE PESCADOR (PASSADO) - NOITE - ANIMAÇÃO 2D

Os pescadores chegam correndo na porta da casa. A mulher está de joelhos com o bebê falecido no colo.

PESCADOR (V.O.)  
Pobre mulher.. Ouvimos os seus  
gritos e fomos correndo ao seu  
encontro, mas já era tarde demais.  
No outro dia, foi o meu bebê. Mas  
eu não iria deixar que ele  
morresse..

O PESCADOR aparece correndo pela vila e entra na floresta.

4.

## 9. EXT. FLORESTA (PASSADO) - NOITE - ANIMAÇÃO 2D

O PESCADOR chega até uma pequena casa na floresta e bate na porta. Uma idosa atende, preocupada.

PESCADOR (V.O.)  
Fui atrás de uma curandeira e ela  
ajudou meu filho.. Em dois dias ele  
estava recuperado. No entanto,  
quando fui até a praia..

## 10. EXT. PRAIA (PASSADO) - NOITE - ANIMAÇÃO 2D

O PESCADOR aparece assustado e ofegante, olhando para o mar.

PESCADOR (V.O. CONT.)  
Encontrei três mulheres nuas,  
dançando e rindo dentro do meu  
barco, que a essa altura já estava  
no meio do mar.

## 11. EXT. PRAIA - DIA

CATARINA observa e anota todas as informações que o PESCADOR acaba de informar.

PESCADOR  
São bruxas! Estão matando nossos  
filhos e roubando nossos barcos!  
Elas estão amaldiçoando essas  
terras. Precisamos queimá-las!

CATARINA  
Onde fica a sua casa? Eu gostaria  
de ver o seu filho, se o senhor não  
se importar..

O PESCADOR indica com a mão a direção de sua casa. CATARINA começa a caminhar.

## 12. GAMEPLAY

O JOGADOR COMEÇA A COLETAR OBJETOS, FALA COM OUTROS PERSONAGENS E COMPLETA PUZZLES PARA DESCOBRIR MAIS SOBRE A HISTÓRIA. MISSÕES: CAPTURAR INSETOS NO QUARTO DA CRIANÇA, AJUDAR UMA CURANDEIRA EM OUTRA CASA, FAZER TOCAIA PARA VER QUEM ESTÁ PEGANDO OS BARCOS.

## 13. EXT. PRAIA - NOITE

À noite, CATARINA não consegue encontrar nenhum vestígio das três mulheres nos barcos, até que houve um farfalhar de folhas na vegetação próxima da praia e ouve risos de mulheres. Ela se aproxima com cuidado, escondida.

5.

CATARINA vê três mulheres entrando na floresta e resolve segui-las.

14. GAMEPLAY

O JOGADOR PRECISA SEGUIR AS TRÊS MULHERES SEM SER VISTO.

15. EXT. FLORESTA - NOITE

As mulheres chegam até uma casa no meio da floresta. CATARINA as observa de longe, escondida entre arbustos.

16. EXT. CASA DAS TRÊS MULHERES - NOITE

CATARINA vê as mulheres entrando na casa e chega mais perto. Ela se aproxima de uma janela e observa o que elas estão fazendo.

As mulheres, com cerca de 30 anos de idade, pele branca e cabelos negros, estão vestidas com vestidos brancos muito finos, algo considerado impróprio para a época.

CATARINA as observa e ouve suas conversas.

MULHER 1

Venha, irmã. Deixe-me arrumar seus cabelos.

A MULHER 2 se aproxima da MULHER 1, que começa a pentear seus cabelos. Enquanto isso, a MULHER 3 começa a colocar peixes em uma panela. CATARINA percebe que elas não tem muitos bens e vivem de forma humilde.

MULHER 2

Será que esse peixe bastará até o final da semana?

MULHER 3

Não se preocupe com isso, irmã. Se não bastar, pegaremos um barco emprestado novamente e conseguiremos nosso alimento.

MULHER 2

Eu ouvi os pescadores falando que somos bruxas..

MULHER 1

Não deixaremos que ninguém se aproxime de nós.. Estamos apenas sobrevivendo.

Do lado de fora, CATARINA está atenta quando ouve um barulho atrás de si, fazendo com que ela olhe para a floresta. Ao olhar novamente para a janela, as irmãs estão a encarando.

6.

MULHER 3  
Quem é esta?!

CATARINA, então, começa a correr de volta para a vila.

17. GAMEPLAY

O JOGADOR PRECISA CORRER DE VOLTA PARA A VILA SEM SER PEGO  
PELAS IRMÃS.

18. INT. ESCRITÓRIO - DIA

No dia seguinte, CATARINA está no escritório fazendo  
anotações sobre suas descobertas. Ela não consegue concluir o  
que houve com os bebês, mas descobre quem são as mulheres  
avistadas roubando barcos e alega inconsistência na acusação  
de bruxaria.

CONTINUA.