

# METODOLOGIA 5W1H PARA NARRATIVA TRANSMÍDIA: aplicação do método no desenvolvimento de um roteiro de jogo a partir dos contos de Franklin Cascaes

*5W1H METHODOLOGY FOR TRANSMEDIA STORYTELLING: applying the method in the development of a game script based on the tales of Franklin Cascaes*

ARAUJO, Alexia Silva da Silveira; Mestranda; Universidade Federal de Santa Catarina

alexiacanas@gmail.com

VIEIRA, Milton Luiz Horn; Doutor; Universidade Federal de Santa Catarina

milton.vieira@ufsc.br

## Resumo

Este artigo explora a aplicação da metodologia 5W1H no desenvolvimento de um roteiro transmídia baseado em uma narrativa original. O método 5W1H, um acrônimo para as perguntas "o quê", "quem", "quando", "onde", "por quê" e "como", comumente utilizado como um facilitador na gestão de projetos, será testado em um contexto novo, como processo de desenvolvimento de roteiro com foco na narrativa transmídia. A pesquisa demonstra como a utilização desse método pode ser eficaz na transposição da narrativa de uma plataforma midiática para outra, utilizando como exemplo as histórias de Franklin Cascaes, originalmente contos literários, que serão utilizados como base para um roteiro de jogo digital.

**Palavras Chave:** narrativa transmídia; 5W1H; Franklin Cascaes.

## Abstract

*This article explores the application of the 5W1H methodology in the development of a transmedia script based on an original narrative. The 5W1H method, an acronym for the questions "what", "who", "when", "where", "why", and "how", commonly used as a facilitator in project management, will be tested in a new context, as a script development process focusing on transmedia storytelling. The research demonstrates how the use of this method can be effective in transposing the narrative from one media platform to another, using the stories of Franklin Cascaes as an example. Originally literary tales, these stories will be used as the basis for a digital game script.*

**Keywords:** transmedia storytelling; 5W1H; Franklin Cascaes.

## 1. Introdução

A narrativa transmídia emergiu como uma poderosa forma de contar histórias por meio de múltiplas plataformas de mídia. Diversos são os exemplos de sucesso de projetos derivados de uma mesma narrativa, ou até mesmo que foram planejados desde o princípio como projetos transmídia, abarcando diversas plataformas para se contar uma história. São exemplos: a saga Harry Potter que, tendo sua narrativa originada em livros, passou a ter seu universo expandido em filmes, jogos e outros; a saga Star Wars, que teve sua narrativa e universo originados nos filmes, e que posteriormente passou a ter jogos e séries derivadas do mesmo universo; e O Senhor dos Anéis, também originado em livros, e que teve seu universo expandido em filmes, séries e jogos.

A presente pesquisa propõe uma forma de transmutar narrativas originadas em uma mídia para outra por meio da aplicação do método 5W1H, utilizando como exemplo de tal aplicação o desenvolvimento de um roteiro de jogo transmídia baseado nos contos de Franklin Cascaes, um folclorista responsável por narrativas da cultura açoriana em Florianópolis que oferece um material rico para ser expandido em outras mídias além da literatura.

A metodologia 5W1H tem por base responder seis questões: quem, o quê, quando, onde, por quê e como. Sendo utilizada principalmente como plano de ação na gestão de projetos de diferentes áreas, essa metodologia pode ser explorada com a finalidade de auxiliar escritores e roteiristas na produção de narrativas para variadas mídias, sejam elas um jogo, um filme, uma série, entre outros. Essas perguntas fundamentais permitem que sejam identificados os principais elementos da narrativa, permitindo que elementos complexos de uma história sejam desmembrados e capturados de forma a facilitar a transmutação dessa narrativa na mídia desejada.

Nesta pesquisa, a metodologia 5W1H será parte integrante de um fluxograma desenvolvido pela autora, que procura facilitar o processo de desenvolvimento de um roteiro de jogo digital com uma narrativa transmídia derivada dos contos de bruxas de Franklin Cascaes. Por meio da aplicação, espera-se que o processo de desenvolvimento se torne ágil e fácil, obtendo êxito na transmutação da narrativa.

O artigo segue com uma revisão bibliográfica sobre narrativa para jogos e narrativa transmídia, utilizando principalmente os conceitos de Dansky (2021), Sousa e Junior (2021), Jenkins (2006) e Schell (2010), seguido pela apresentação do fluxograma de desenvolvimento de roteiro de jogo transmídia implementando a metodologia 5W1H e sua posterior aplicação no contexto dos contos de Franklin Cascaes. Por fim, são apresentadas as conclusões da pesquisa e seu potencial de uso nos projetos de narrativa transmídia.

## 2. Narrativa para Jogos Digitais

A narrativa está representada na história da humanidade de várias formas e em diversas culturas, seja nas leis, no entretenimento ou no ensino. Ela se encontra em contos de fadas, mitos e lendas. Para Dansky (p. 01, 2021), a narrativa é "o método pelo qual os materiais da história são comunicados ao público". Com a evolução da tecnologia, o ato de contar histórias pôde se desenvolver e explorar várias mídias, cada uma com seus recursos próprios (SOUSA E JUNIOR, 2021). Dentre essas mídias, existe o jogo digital.

Os jogos são formatos de entretenimento que englobam diversos outros, como cinema, literatura e música, possibilitando que o envolvimento emocional do usuário com o conteúdo seja

maior do que em outras mídias (PINHEIRO E BRANCO, 2005). Por esse motivo, a narrativa para jogos possui uma maior complexidade, pois esta deve se relacionar com as mecânicas do próprio jogo, fazendo com que esse tipo de mídia seja diferente de outras mídias convencionais (SOUSA E JUNIOR, 2021). No entanto, a complexidade narrativa ainda pode ser influenciada pelo gênero do jogo. Nos jogos de *puzzle* ou estratégia, por exemplo, a narrativa terá menos complexidade, podendo ser baseada em situações de jogo. Já em jogos em primeira pessoa, de aventura, ação ou drama, a narrativa se faz muito mais presente e precisa de uma complexidade maior de elaboração.

De acordo com Dansky (2021), existem três aspectos importantes na construção de uma narrativa a fim de incentivar o jogador a continuar consumindo a mídia. São elas: imersão, recompensa e identificação.

A imersão é o elemento que faz com que o jogador passe a acreditar no universo do jogo como se fosse a sua própria realidade. Dessa forma, narrativa e mecânicas de jogo são aliadas na imersão do usuário. Simples ações da mecânica do jogo passam a ter o significado de um objetivo maior do jogador, ou seja, o jogador passa a ver suas ações virtuais não como um processo mecânico, e sim como um ato real com um objetivo específico.

A recompensa é o elemento que mantém a curiosidade do jogador e faz com que ele queira continuar jogando. Essa curiosidade para saber mais sobre a história de fundo de um jogo faz com que o jogador se empenhe e se aprofunde cada vez mais nas suas fases. A cada objetivo superado, um pouco da narrativa é revelado. Esses trechos de história não oferecem vantagens, poderes ou dicas para o jogador, mas são recompensas que o motivam a continuar jogando.

A identificação que a narrativa representa é a de apresentar o universo ao jogador. Dessa forma, as ações e decisões que o jogador precisa tomar no decorrer do jogo são justificadas, já que ele estará de acordo com o contexto da história. O outro sentido da identificação é o de fazer o jogador desejar ser o protagonista daquela história ao se identificar com o personagem. Nesse sentido, a criação de personagens atraentes que despertem empatia e admiração no usuário são fundamentais para o conceito de identificação na narrativa.

Para Sousa e Junior (p. 01, 2021), "frequentemente a história é contada através da jogabilidade. A história do jogo pode perfeitamente ser contada fazendo uso da própria mecânica e ela nasce como fruto dessa combinação". Essa mecânica é uma importante aliada da narrativa, visto que ela delimita regras e proporciona a experiência do usuário e, conseqüentemente, gera sentimentos no jogador (BRANDÃO, 2018). Dessa forma, a narrativa deve estar alinhada com o Documento de Projeto do Jogo (*Game Design Document – GDD*), para que a história do jogo contemple as mecânicas definidas (NEPOMUCENO, 2012).

Para construir a narrativa, devem ser levados em consideração não só aspectos técnicos, mas também aspectos criativos do projeto. Questões como quais os personagens, qual o espaço que eles irão ocupar e quais seus objetivos são importantes para a concepção do jogo. Surge como alternativa para a resolução dessa etapa a narrativa transmídia.

### **3. Narrativa Transmídia**

O conceito de Narrativa Transmídia foi estabelecido por Jenkins (2006) como sendo a prática de contar uma história por meio de múltiplas plataformas de mídia, cada uma contribuindo com uma parte do enredo de maneira complementar e expansiva.

A narrativa transmídia surge de um ponto e se expande para outros meios midiáticos. Independentemente de onde a narrativa tenha começado, é importante que cada meio seja autônomo e não dependa dos outros meios para fazer sentido para o espectador. Dessa forma, todas as mídias se tornam uma porta de entrada para o público no universo que está sendo apresentado. É importante que cada mídia ofereça uma nova experiência e revelação da história principal, dessa forma o espectador se aprofunda e se mantém interessado na narrativa central (JENKINS, 2006).

Os jogos que são construídos com uma narrativa baseada em um produto de sucesso, derivando uma narrativa transmídia, tendem a trazer consigo uma base de consumidores que estarão aptos a testar tal jogo (SANTANA, 2015). Esse tipo de narrativa é uma alternativa eficaz quando o objetivo é conquistar jogadores engajados.

Alguns *games* conduzidos por narrativa transmídia intencionalmente ancoram 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 (ROSSETTO E MOREIRA (p. 223, 2021).

De acordo com Schell (2010), os mundos transmídia são poderosos pois se tornam uma utopia para o usuário. Aquele universo é uma fantasia que o aficionado gostaria que fosse a sua realidade, consumindo cada vez mais os produtos relacionados àquele universo.

Existem duas principais formas de concepção de uma narrativa transmídia. A primeira é quando uma narrativa ganha tamanha popularidade a ponto de gerar uma variedade de outros produtos em mídias diferentes, a segunda é quando um projeto já é pensado, desde o início, como uma narrativa transmídia (RYAN, 2013). Neste artigo, será abordada a expansão de uma narrativa originada em contos de bruxas de Franklin Cascaes para um jogo digital.

#### 4. Transmutação de Narrativa Original para Roteiro de Jogo

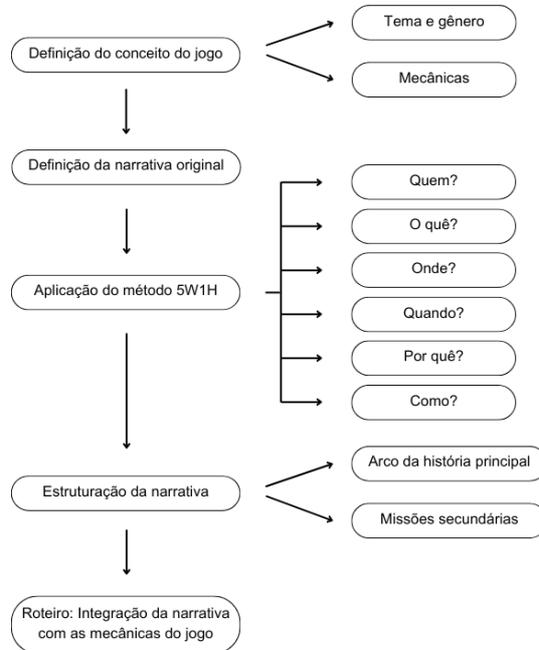
É possível produzir um jogo derivado de uma narrativa originária de outra mídia "adaptando dinâmicas da história geral em mecânicas de jogo" (STEIN, p. 1341, 2016). Dessa forma, a criação da narrativa fica simplificada ao torná-la uma expansão de um produto já existente. No entanto, para ser considerada uma narrativa transmídia, é necessário que elementos fundamentais da história original, como o *storyworld*, sejam fielmente representados na mídia derivada (JENKINS, 2006).

Um aspecto relevante da narrativa transmídia é o mundo que é construído (SCHELL, 2010). Personagens e histórias podem ser fortes, mas a narrativa transmídia gira em torno do universo onde aquelas histórias se passam. Com um mundo bem elaborado, novas histórias e personagens podem ser criados em diversas mídias, aproveitando ao máximo o que cada uma pode oferecer. Sendo assim, qualquer mídia utilizada se torna uma porta de entrada naquele universo, o que conseqüentemente pode levar o usuário às outras mídias existentes (JENKINS, 2006). Para essa construção, baseados em conceitos de Stein (2016), Jenkins (2006) e Schell (2010), é importante se atentar principalmente ao universo, personagens e dinâmicas dessa narrativa para expandi-los para um jogo. No entanto, não há uma padronização de como essa transposição de narrativa pode ser realizada.

Como solução para este problema, é proposto nesta pesquisa um fluxograma de

desenvolvimento de roteiro de jogo transmídia (Figura 1) baseado em uma narrativa já existente utilizando a metodologia 5W1H.

Figura 1 – Fluxograma de desenvolvimento de roteiro de jogo transmídia



Fonte: elaborado pela autora

A metodologia 5W1H é definida como um plano de ação que auxilia na gestão de projetos ao definir quais ações serão executadas e quem será responsável por cada uma delas (GROSBELLI, 2014) por meio de um questionamento que orienta as ações a serem implementadas para a realização de um projeto (ROSSATO, 1996).

O método é um acrônimo em inglês para as perguntas: *who?*; *what?*; *where?*; *when?*; *why?*; e *how?*. Rossato (1996) define os elementos do acrônimo da seguinte forma (Quadro 1):

Quadro 1 – Metodologia 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: elaborado pela autora baseado em ROSSATO (1996)

Neste artigo, a metodologia será ajustada (Quadro 2) a fim de contemplar o objetivo da pesquisa, que é a aplicação do método 5W1H no desenvolvimento de um roteiro transmídia, e que nesse trabalho será aplicado para a produção de um roteiro de jogo baseado nos contos de bruxas de Franklin Cascaes. Por esse motivo, ao invés do método ser aplicado com foco num plano de ação de projeto, será aplicado diretamente nas narrativas com a finalidade de definir seus principais elementos.

Quadro 2 – Metodologia 5W1H ajustada para a narrativa original

| Pergunta original | Pergunta traduzida | Significado   |
|-------------------|--------------------|---|
| <i>Who</i>        | Quem               | Quem é a protagonista da história   |
| <i>What</i>       | O quê              | Qual ou quais são os seus objetivos   |
| <i>Where</i>      | Onde               | Qual o local ou cenário em que ela está inserida                              |
| <i>When</i>       | Quando             | Em qual contexto ou período a história acontece                               |
| <i>Why</i>        | Por quê            | Esclarecer as motivações da personagem para desejar conquistar tais objetivos |
| <i>How</i>        | Como               | De qual forma ela irá conquistar esse objetivo                                |

Fonte: elaborado pela autora

Seguindo o fluxograma apresentado, é tomada como primeira etapa a definição do conceito do jogo, abarcando tema, gênero e mecânicas. A segunda etapa consiste na definição da narrativa original a ser transmutada na nova mídia. Na terceira etapa as informações serão distribuídas na tabela da metodologia 5W1H. Para realizar o preenchimento da tabela, conforme indicações de Rossato (1996, p. 48), serão realizados questionamentos em cada um dos itens que serão preenchidos com os elementos percebidos nos contos. Na quarta etapa, será realizada a estruturação da narrativa, levando em consideração o arco da história principal e as missões secundárias a serem realizadas pelo jogador. Para a concepção dessa narrativa, será elaborada uma segunda tabela da metodologia 5W1H seguindo os mesmos princípios da primeira, mas com o intuito de contemplar a narrativa do jogo em si (Quadro 3).

Dessa forma, o método 5W1H será definido por:

Quadro 3 – Metodologia 5W1H ajustada para a narrativa do jogo

| 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            | Esclarecer as motivações da protagonista no jogo                    |

How

Como

De qual forma a protagonista irá conquistar seus objetivos

Fonte: elaborado pela autora

Na quinta e última etapa, será feita uma análise dos elementos principais da narrativa desenvolvida em conjunto com as mecânicas do tipo de jogo definido na primeira etapa. Dessa forma, o roteiro será desenvolvido para contemplar narrativa e mecânicas.

#### 4.1 Definição do Conceito do Jogo

A definição do gênero e mecânicas do jogo é fundamental para a construção de uma narrativa, pois a partir dela é possível delimitar como a narrativa pode ser apresentada e aprofundada no jogo.

O jogo elaborado nessa pesquisa será do gênero Aventura, com o subgênero FPA – *First Person Adventure*. Os FPAs são jogos em perspectiva de primeira pessoa, onde o jogador explora o cenário e resolve *puzzles* para avançar no jogo (JAGER E HADJAKOS, 2017). Esse gênero foi escolhido por apresentar maiores possibilidades no desenvolvimento de uma narrativa que tenha papel importante no jogo.

As mecânicas presentes no jogo serão de exploração, resolução de *puzzles*, interação com personagens e narrativa. O jogador será guiado pela narrativa e terá seus objetivos revelados por meio da interação com cenário e personagens. A exploração em primeira pessoa permitirá que o jogador se desloque pelo cenário a fim de descobrir itens e elementos relevantes para a sua evolução no jogo. Ao explorar o ambiente, o jogador poderá interagir ainda com objetos a fim de resolver *puzzles* para seguir sua jornada. Sobre o quê e como será essa trajetória será definida a partir da definição da narrativa.

#### 4.2 Definição da Narrativa Original

Diversas são as lendas de bruxas pertencentes à cidade de Florianópolis, em Santa Catarina, Brasil. Conhecida como Ilha da Magia, a cidade possui uma vasta gama de contos “bruxólicos” escritos pelo antropólogo e artista Franklin Cascaes. A narrativa proposta nessa pesquisa tem como base os contos de bruxas de Franklin Cascaes compilados no livro *O Fantástico na Ilha de Santa Catarina* (2015), onde são reunidos mais de vinte contos escritos entre 1946 e 1975, além de conter desenhos das bruxas representadas pelo autor (Figura 2).

Figura 2 – As bruxas roubam a lancha baleeira de um pescador da Ilha de Santa Catarina (sem data), Franklin Cascaes



Fonte: O Fantástico na Ilha de Santa Catarina, 2015

As lendas da cidade se originaram da mistura entre lendas açorianas trazidas pelos colonizadores com as lendas indígenas dos que habitavam a ilha (HENRIQUE, 2008).

Sendo influenciadas pelas histórias de bruxas trazidas pelos europeus nos séculos XVIII e XIX, os habitantes de Florianópolis passaram a criar suas próprias histórias, normalmente associadas às suas atividades do cotidiano relacionadas ao trabalho (RUBIK et al. 2022). Se os animais se comportavam de forma incomum ou se as colheitas não eram favoráveis, os habitantes consideravam o envolvimento de bruxas.

Muitas doenças ainda eram desconhecidas na época e as crianças eram facilmente acometidas pelas mesmas pela precariedade na higiene (RUBIK et al. 2022), apresentando "sintomas como febre, manchas pelo corpo, delírios etc" (HENRIQUE, p. 99, 2008), o que fazia com que a população indicasse que houvera um bruxismo, quando a pessoa acometida é "embruxada", ou seja, sofreu interferência pelas mãos de uma bruxa. Para salvar essas crianças, os pais recorriam aos cuidados de curandeiras.

Embora não exista uma bruxa específica no folclore da cidade, é possível perceber um conjunto de similaridades nas narrativas relatadas nos contos. Maluf (1993) apresenta relatos de moradores da ilha que ouviram ou presenciaram histórias relacionadas às bruxas. Nesses relatos, existem elementos muito comuns que puderam ser identificados:

- As bruxas se alimentam de sangue, normalmente de recém-nascidos que não foram batizados;
- As bruxas se transformam em insetos, como borboletas ou moscas, e entram nas casas pelo buraco das fechaduras;
- O sangue do bebê é sugado pelo céu da boca;
- As vítimas das bruxas apresentam sintomas como fraqueza, emagrecimento e manchas no céu da boca;
- A vítima pode ser salva, caso siga algum ritual indicado por uma curandeira ou benzedeira;
- Alguns contos ainda relatam que as bruxas roubam barcos de pescadores para passear.

Maluf (1993) ainda identifica que:

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).

Sobre as mulheres que eram acusadas de bruxaria, eram alvo aquelas que não seguiam as condutas sociais esperadas da figura feminina (RUBIK et al. 2022). Mulheres solteiras, intronetas, fofoqueiras, ou que não eram bem quistas pela vizinhança por terem algum comportamento considerado esquisito, eram algumas das características que levantavam a desconfiança da população.

### 4.3 Aplicação do Método 5W1H

Com a narrativa original estabelecida, pode ser realizada a etapa de aplicação do método 5W1H a fim de identificar os principais elementos da história a serem transmutados no roteiro transmídia.

Será utilizada a tabela 5W1H ajustada conforme o Quadro 2 para a aplicação na narrativa original. Dessa forma, é possível identificar os elementos nas narrativas (Quadro 4):

Quadro 4 – Aplicação do Método 5W1H nas histórias de Franklin Cascaes

| Pergunta original | Pergunta traduzida | Descrição  |
|-------------------|--------------------|--|
| <i>Who</i>        | Quem               | Bruxas de Florianópolis  |
| <i>What</i>       | O quê              | Passear nos barcos de pescadores e fazer bruxarias na beira da praia; sugar o sangue de bebês                            |
| <i>Where</i>      | Onde               | Nas praias e vilas de Florianópolis - SC, Brasil   |
| <i>When</i>       | Quando             | No meio da noite   |
| <i>Why</i>        | Por quê            | Não existe um motivo específico  |
| <i>How</i>        | Como               | Roubando os barcos que ficam na areia no meio da noite; se transformando em insetos para passar pela fechadura das casas |

Fonte: elaborado pela autora

### 4.4 Estruturação da Narrativa

Com os elementos principais da narrativa definidos pela metodologia 5W1H, a etapa de estruturação da narrativa fica facilitada, bastando apenas definir o arco da história principal e as missões secundárias a serem realizadas pelo jogador. Essa etapa terá como foco o protagonismo do jogador, então o arco da história deve ser construído a fim de contemplar a sua exploração no universo definido pela narrativa original. No caso, os contos das bruxas de Franklin Cascaes.

Para essa etapa, será utilizada a metodologia 5W1H ajustada para a narrativa do jogo, conforme ilustrado no Quadro 3. Nessa etapa, o roteirista fica livre para usar a criatividade, mas deve levar em consideração os elementos da narrativa original escolhida para guiar o jogador. Utilizando como guia o 5W1H ajustado, são definidos como narrativa do jogo (Quadro 5):

Quadro 5 – Aplicação do Método 5W1H para a narrativa do jogo

| Pergunta original | Pergunta traduzida | Descrição   |
|-------------------|--------------------|---|
| Who               | Quem               | A protagonista é Catarina, uma jovem investigadora enviada para Florianópolis por Portugal para investigar os acontecimentos relacionados às bruxas que estão aterrorizando a ilha  |
| What              | O quê              | Seu objetivo é descobrir as atividades das bruxas a fim de destruí-las para proteger as pessoas da cidade   |
| Where             | Onde               | A história se passa em Florianópolis e inclui praias, vilas, casas coloniais e florestas  |
| When              | Quando             | A história se passa no século XVIII, durante a colonização portuguesa   |
| Why               | Por quê            | A protagonista é motivada por sua missão como investigadora enviada por Portugal, e tem como motivação pessoal descobrir o que aconteceu com sua irmã mais nova, vítima de uma bruxa  |
| How               | Como               | A protagonista deve explorar a ilha, conversar com moradores que ouviram ou presenciaram atividades de bruxas, coletar pistas nos locais dos acontecimentos, como casas e barcos de pescadores e resolver <i>puzzles</i> para encontrar as bruxas |

Fonte: elaborado pela autora

A partir dessas definições, é possível desenvolver o arco da história principal do jogo. As missões secundárias serão derivadas da trajetória do jogador na narrativa. Nesse jogo, a protagonista tem como objetivo descobrir mais sobre as bruxas de Florianópolis. Nas missões secundárias, a protagonista irá desvendar enigmas e solucionar *puzzles* que levarão o jogador para mais perto do objetivo final. Por exemplo, se a protagonista está em uma vila de pescadores, ela pode interagir com personagens a fim de descobrir sobre algum caso específico que tenha acontecido no local.

Nos contos de Franklin Cascaes, é comum histórias de bruxas que entram nas casas pelas fechaduras e sugam o sangue de crianças pelo céu da boca, deixando a criança “embruxada”. A protagonista pode realizar a missão secundária de ajudar a salvar a criança, e em troca recebe a recompensa do testemunho da criança sobre o que aconteceu, ganhando mais detalhes sobre a história principal.

#### 4.5 Desenvolvimento do Roteiro

Na última etapa do fluxograma 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 opções que o jogador pode ou deve tomar, entre outros.

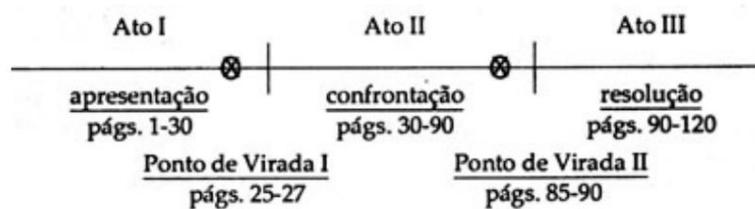
A formatação do roteiro depende muito do tipo de jogo que será desenvolvido. Existem roteiros lineares, muito parecidos com roteiros cinematográficos, normalmente em jogos narrativos que não dão opções de história para o jogador, e roteiros ramificados, onde a narrativa é interativa e a história segue de acordo com as decisões do jogador (SCHELL, 2010). Como jogo com roteiro linear, pode-se exemplificar o jogo *What Remains of Edith Finch* (2017), da desenvolvedora *Giant*

*Sparrow*. Nesse jogo, o jogador precisa explorar a casa da família da personagem principal a fim de descobrir o que aconteceu com seus moradores. A história não possui variações, portanto o roteiro pôde ser realizado de forma linear.

Como exemplo de jogo com roteiro ramificado, existe *Life is Strange* (2015), da desenvolvedora DON'T NOD. No jogo, o jogador assume o papel da protagonista, que descobre ter o poder de mudar o passado e resolve investigar desaparecimentos e mortes de seus colegas de escola. O cenário deve ser explorado, pistas devem ser colecionadas e o jogador possui o poder de decisão sobre como vai conduzir a história. Dessa forma, diversos são os destinos da protagonista e da história. Nesse tipo de jogo, é necessário desenvolver um roteiro que contemple todos os possíveis destinos que o jogador pode encontrar com suas escolhas. Se em uma cena forem apresentadas duas opções, por exemplo, o roteiro precisa contemplar as duas consequências de ambas as escolhas, formando então um roteiro com ramificações.

O roteiro do jogo pode ser construído da mesma forma que um roteiro cinematográfico, possuindo os três atos (ARISTÓTELES, 2011), que podem ser divididos em início, meio e fim, contendo apresentação, confrontação e resolução (FIELD, 2001), conforme apresentado na Figura 3.

Figura 3 – Construção do roteiro



Fonte: FIELD (2010)

Para a construção do roteiro do jogo, é possível implementar conceitos de Field (2001) sobre o desenvolvimento de roteiro. Dessa forma, no início é realizada a apresentação da história, da protagonista e do contexto do jogo, seguido pelo desenvolvimento da história, implementando as mecânicas presentes na proposta do jogo e, por fim, o clímax da história com a posterior resolução do jogo.

Seguindo essas etapas e aplicando-as no desenvolvimento do roteiro do jogo proposto, integrando narrativa e mecânicas, é possível estabelecer como pontos-chave da produção (Quadro 6):

Quadro 6 – Base para o roteiro do jogo

| Etapa           | Narrativa   | Mecânicas   |
|-----------------|---|---|
| Apresentação    | É apresenta a protagonista Catarina, uma jovem investigadora. Ela vive em Portugal e é convocada pelo governo para investigar acontecimentos relacionados às bruxas que estão atormentando a colônia em Florianópolis, no Brasil. | Interação com personagens, exploração dos cenários. |
| Desenvolvimento | Catarina chega em Florianópolis e começa a explorar a Ilha. Ela conversa com moradores e testemunhas das atividades realizadas  | Interação com personagens,                          |

|           |   |  |
|-----------|---|--|
|           | <p>pelas bruxas. Conhece histórias de crianças que tiveram seu sangue sugado pelo céu da boca enquanto dormiam, de pescadores que tiveram seus barcos roubados, entre outros. Ela coleta pistas nas praias, florestas e vilarejos, realiza pequenas missões para chegar mais próximo da verdade sobre as bruxas, com a finalidade de descobrir como acabar com suas maldades. Em paralelo, ela busca entender o que aconteceu com sua irmã mais nova, vítima de uma possível bruxa na Ilha.</p> | <p>exploração dos cenários, coleta de objetos (pistas), resolução de <i>puzzles</i>.</p> |
| Clímax    | <p>Catarina consegue, finalmente, coletar provas suficientes para desvendar onde as bruxas se escondem. No confronto, ela descobre que sua irmã é uma das bruxas e na verdade elas tem o objetivo de proteger o meio ambiente da Ilha, que está sendo destruído pelos colonizadores. Catarina fica dividida entre entregar as bruxas para serem punidas, ou acobertá-las e falhar sua missão. Ela, por fim, decide acobertá-las.</p>  | <p>Interação com personagens, exploração do cenário, resolução de <i>puzzles</i>.</p>    |
| Resolução | <p>Catarina decide morar em Florianópolis e se torna uma aliada das bruxas, mas faz com elas o acordo de que elas não farão mais mal para os moradores, e juntas irão descobrir uma forma de proteger o meio ambiente.</p>  | <p>Interação com os personagens, exploração do cenário.</p>                              |

Fonte: elaborado pela autora

A partir dessas definições, é possível elaborar o roteiro com a formatação necessária para o jogo.

## 5. Conclusão

Este artigo explorou a utilização da metodologia 5W1H na transmutação dos contos de bruxas do folclorista Franklin Cascaes para um roteiro de jogo, por meio do fluxograma de desenvolvimento de roteiro de jogo transmídia. A pesquisa demonstra que o método 5W1H proporciona uma estrutura fácil e ágil para identificar os principais elementos de uma narrativa a serem preservados na transmutação dessa mesma narrativa para outras mídias, nesse caso, para um jogo digital.

Por meio da metodologia, foi possível criar uma nova história implementando os elementos principais da narrativa original, fazendo com que sua expansão fosse realizada de forma coerente com o universo narrativo e que contemplasse a proposta da mídia desejada.

Ao analisar as respostas das perguntas quem, o quê, quando, onde, por que e como, foi possível construir uma narrativa que capturasse a essência dos contos originais, sem deixar que fossem perdidos os principais personagens, cenários e contextos desses contos. Dessa forma, esse processo demonstrou facilitar a criação e desenvolvimento da narrativa transmídia.

É importante ressaltar que, mesmo que a aplicação tenha sido realizada em contos para o desenvolvimento de um roteiro de jogo, a pesquisa não se limita apenas a este caso. O método 5W1H pode ser implementado em fluxogramas de narrativa transmídia para outras mídias, como por exemplo: narrativas originadas em filmes para jogos digitais, narrativas originadas em livros para filmes, narrativas originadas em filmes para séries, entre outros.

Em conclusão, este artigo destacou como a metodologia 5W1H pode ser útil no processo de

desenvolvimento de narrativas transmídia e como esse método pode facilitar a produção de roteiros com esse escopo.

## Referências

- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Edipro, 2011.
- 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.
- CASCAES, F. **O Fantástico na Ilha de Santa Catarina**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2015.
- DANSKY, R. **Introduction to game narrative**. In: Game Writing: Narrative Skills for Video Games, Edited by Chris Bateman, Bloomsbury Academic, USA, 2007.
- FIELD, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- 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.
- 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.
- 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 collide**. New York, NY: New, 2006.
- MALUF, S. W. **Encontros noturnos: bruxas e bruxarias na Lagoa da Conceição**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1993.
- 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.
- 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. **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**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

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.