

# Concepção visual de personagens para jogos em ambientes virtuais: Um paralelo entre o psicológico e o visual

Pinto Neto, Zózimo Teixeira Soares, Felipe Rodrigues

Universidade Federal de Pernambuco, Dept. dDesign, Brasil

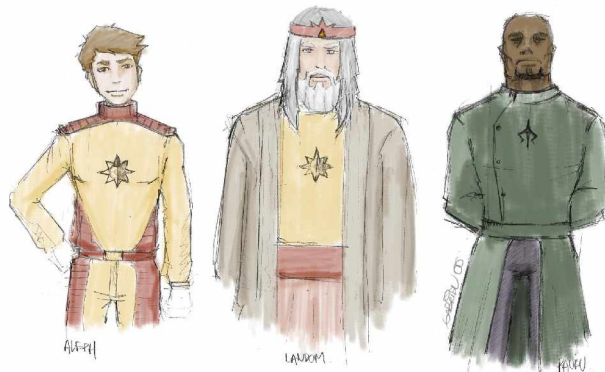


figura 1: concepção visual para a narrativa futurista desenvolvida por um designer no decorrer do experimento.

## Abstract

The following research consists on a experiment taken with game players and game designers, willing to verify the relation between the visual concept and psychological side of characters in games in virtual ambients created in digital enviroments.

A pesquisa a seguir consiste em um experimento realizado com usuários e designers de jogos, com o propósito de verificar a associação entre a concepção visual e o perfil psicológico de personagens em jogos em ambientes virtuais criados em meios digitais.

**Keywords:** jogos em ambientes virtuais, concepção visual de personagens, *storytelling*, inconsciente coletivo

### Authors' contact:

{Pinto Neto, Z. T.} zozimodg@yahoo.com.br  
Soares, F. R paulista.design@gmail.com

## 1. Introdução

A indústria de jogos em ambientes virtuais criados em meios digitais nos Estados Unidos teve crescimento de 21% no faturamento do primeiro semestre de 2004, se comparado com mesmo período do ano anterior, alcançando receita de 4,1 bilhões de dólares. A produção de games envolve diversos profissionais oriundos das mais diversas áreas do conhecimento. Portanto, a indústria de games ocupa espaço expressivo no mercado mundial, e decorrente disso vêm o interesse em pesquisar nessa área. Esta pesquisa foca em jogos em ambientes virtuais simulados por tecnologias digitais, independentes da plataforma em que estão sendo aplicados.

A essência de um jogo em um ambiente virtual é o conjunto de elementos que o habitam. Aparentemente o que torna uma experiência de simulação mais convincente é a quantidade de elementos inseridos na mesma e a maneira como eles interagem com o usuário, dessa forma, não importa o quão próximo da nossa realidade esteja a representação gráfica desses elementos, é necessário convencer que existem em uma realidade paralela. Assim o conjunto de personagens de um jogo merece uma atenção especial já que eles são elementos fundamentais de toda trama. Segundo Crawford [1982] a fantasia é o fator chave na hora de tornar o jogo psicologicamente real. Este conjunto de personagens pode ser mais ou menos desenvolvido de acordo com a complexidade da narrativa que o jogo apresenta.

Com a rápida evolução dos jogos, cada vez mais são empregadas técnicas cinematográficas para a construção de personagens e de roteiros e, portanto, a narrativa toma um papel muito importante nessa forma de entretenimento.

É interessante observar que muitos jogos possuem mecanismos de controles idênticos, as mesmas funções, os mesmos objetivos gerais, o mesmo esquema de pontuação e mesmo assim gostamos mais de um do que de outros.

Na era dos consoles de 16 bits, por exemplo, como o Super Nintendo ou o Mega Drive, existiam diversos jogos do gênero plataforma, que possuíam a mesma mecânica básica e os objetivos eram os mesmos: Pular obstáculos, derrotar inimigos, coletar itens e derrotar os chefes de cada fase.

No entanto, alguns agradavam bastante enquanto outros fracassavam e eram esquecidos no tempo. Uma das poucas diferenças entre esses jogos era o ambiente no qual se desenvolvia a narrativa, fazendo com que os jogadores consumissem uns e não outros, baseados principalmente nos ambientes dos jogos que eram criados e nas narrativas que eram apresentadas.

A situação atual não é muito diferente, apesar de a indústria estar consolidada e possuir recursos tecnológicos bastante superiores aos dos anos oitenta e noventa, os jogos se parecem muito uns com os outros. O tempo de desenvolvimento de um jogo é relativamente curto para que ele apresente grandes inovações de mecanismos, por isso quase sempre os jogos são elaborados com base em alguns jogos similares, se diferenciam apenas por suas estruturas narrativas e por seus ambientes de imersão.

Diante disso, deve-se ter uma atenção maior na concepção visual das personagens de um jogo, tendo em vista a relação que elas devem estabelecer com o jogador. As personagens necessitam cativar, encantar, precisam ser bem elaboradas para fazer com que o jogador tenha o interesse despertado por elas. A representação visual de personagens mais desenvolvidas em uma narrativa merece uma atenção especial por parte da equipe de arte para que o jogador possa identificar com facilidade os perfis psicológicos de cada personagem.

A pesquisa analisou a concepção visual de personagens de jogos em ambientes virtuais com uma narrativa complexa. Apoiando-se nas teorias de Jung, e em seus estudos sobre as estruturas psíquicas pertencentes ao inconsciente coletivo, denominadas Arquétipos. Assim, foram criadas personagens de um jogo fictício pertencente ao gênero Role-Playing Game, por esse apresentar uma narrativa mais elaborada e sem linearidade, onde as personagens possuem uma maior profundidade dramática.

Com isso, a pesquisa tem a intenção de identificar elementos visuais marcantes nos arquétipos essenciais, sempre presentes em uma narrativa. Para isso três dos Arquétipos foram analisados: *O herói*, *O mentor* e *A sombra*. Para tal, foi conduzido um experimento, que será detalhado mais adiante.

Assim, este artigo partiu da hipótese de que a concepção visual de uma personagem de jogo em ambiente virtual criado por meios digitais está intimamente atrelada ao perfil psicológico da mesma. E que existem elementos visuais marcantes em cada um dos Arquétipos, que podem ser utilizados por designers na hora da concepção visual dos mesmos.

## 2. Revisão de literatura

A proposta da pesquisa presente neste artigo aparentemente é algo novo, existem alguns estudos na

área de concepção de personagens, no entanto não sob o olhar da psicologia, nem focando na estrutura narrativa dos jogos.

Dessa forma as fontes de pesquisa foram diversas. Os artigos encontrados abordaram jogos sob diversas óticas. Outra fonte bastante pertinente foi a literatura da psicologia, na qual se fundamentou a pesquisa, tendo em vista o objetivo do estudo e sua utilidade prática para a área de game design e game art.

O artigo “Building Character” de Toby Gard trata da construção de personagens visando à criação de personagens destacáveis em um jogo, preocupando-se em torná-lo atrativo e carismático. Apesar de tratar especificamente de aspectos gráficos, são abordadas também as características relacionadas à narrativa, o que o aproxima do foco desta pesquisa.

PINNA em “A linguagem visual das personagens animadas” faz uma análise da comunicação entre personagens animadas e telespectadores. A pesquisa realizada pelo autor baseia-se na função exercida pelas personagens dentro de uma trama, não levando em consideração apenas aspectos gráficos como fator determinante. PINNA conduziu um experimento onde analisou uma animação, já existente, para identificar esta relação.

## 3. Jogos em ambientes virtuais

### 3.1 Definição de jogos

De acordo com Huizinga [2004] o jogo é uma atividade lúdica, praticada dentro de certos limites e regras previamente estabelecidas. Proporcionando um momento de diversão, constituindo-se numa atividade livre e espontânea.

Assim, podemos acrescentar as considerações de Spencer [2004] ao definir jogo como sendo “[...] uma atividade com objetivo específico e [...] competitiva sujeita a um sistema de regras próprio”. Segundo ele, esse conceito engloba as mais diversas atividades recreativas criadas pelo homem no decorrer da história.

### 3.2 Os jogos eletrônicos

Para Crawford [1982] o jogo faz parte da existência humana. Ao falar de jogos eletrônicos ele destaca quatro elementos essenciais: o conflito, a segurança, a representação e a interação. A representação é algo fundamental num jogo eletrônico, pois ela cria e recria um ambiente virtual que torna-se real na imaginação do jogador. A interação é outro elemento chave, pois diferencia o jogo de uma simples representação do mundo real, é o que torna um jogo eletrônico uma experiência divertida e atrativa.

Nesta pesquisa a representação foi tomada como fundamental para um jogo eletrônico, por ser

responsável por despertar o interesse dos jogadores. No entanto essa representação não se restringe apenas ao aspecto visual do jogo e seu ambiente virtual. Existe uma série de fatores que tornam a representação convincente e cativante, uma delas é a narrativa e as personagens de um jogo eletrônico.

Entretanto, Spencer [2004] cita que alguns autores, a exemplo de Espen Aarseth, não utilizam o termo “jogos eletrônicos”, preferindo adotar o termo “jogos em ambientes virtuais”. Porém essa definição não é satisfatória, pois para Spencer [2004] essa definição inclui “[...] jogos de simulação não-digitais, como por exemplo, alguns jogos de tabuleiro e RPG”, sendo que ele se refere aos jogos de RPG baseados em livros e jogados em mesa por meios analógicos.

### 3.3 Jogos em ambientes virtuais criados em meios digitais

Diante disto, é necessário chegar a uma sentença que defina o objeto de estudo desta pesquisa. Para isso é necessário definir o termo virtual, muito utilizado porém pouco explorado. Em seu artigo, Souza [2006] procura uma definição para o termo apoiado nas teorias de Pierre Levy. Assim podemos definir que virtual é um “[...] produto da externalização de construções mentais em espaços de interação [...]”[Souza 2006].

Assim jogo de computador, vídeo game, celular, entre outras plataformas, pode ser definido como uma atividade lúdica, com um sistema de regras próprio, que são construídos em espaços de interação, sendo esses espaços construídos por meios digitais. Em resumo, esses jogos podem ser classificados como jogos em ambientes virtuais criados em meios digitais.

## 4. Role-Playing Games

### 4.1 classificações

Para Crawford [1982] existem duas grandes classificações para jogos em ambientes virtuais criados em meios digitais: jogos de ação e jogos de estratégia. Jogos de ação são jogos que estimulam as habilidades motoras e perceptuais. Já os jogos de estratégia dão ênfase a esforços cognitivos.

Partindo da definição de jogos de estratégia tem-se os jogos Role-playing games [RPG]. Os RPG's surgiram inicialmente como jogos de mesa, como exemplo o Dungeons & Dragons, durante década de 70 conforme afirma Crawford [1982].

Esses jogos são como histórias onde o roteiro é pré-definido, todavia os participantes tomam decisões de acordo com suas personagens, conforme afirma Pereira [1992]. De acordo com Zagalo [2006] Role-Playing Games são jogos nos quais o jogador assume o papel de uma personagem ficcional, buscando melhorar as habilidades dessa personagem. Com o advento dos

vídeo games, os RPG's de mesa foram adaptados aos meios eletrônicos. Os RPG's eletrônicos são jogos que, por serem desenvolvidos com base em uma história, possuem personagens e narrativas mais detalhadas e com maior profundidade dramática.

### 4.2 A narrativa em jogos de RPG

Um dos fatores mais atraentes nos RPG's é a forma como os jogadores interagem com a narrativa, a moldando de acordo com suas vontades perante o jogo. Segundo Eisner [2005] o interesse em contar histórias está intimamente ligado à natureza humana. Desde os primórdios o homem utilizou-se da narrativa para propagar idéias, dramatizar relações sociais ou extravasar fantasias.

Ainda de acordo com Eisner [2005] uma história deve ter um início, um fim e uma série de acontecimentos colocados sobre uma mesma estrutura. Para ele, não importa o meio pelo qual se conta uma história, não existe diferença entre um filme, um texto ou uma história em quadrinhos. Eisner afirma que a história em si não muda.

## 5. Personagens

### 5.1 Definição

Em se tratando de RPG's – e conseqüentemente de narrativas – é necessário dar uma atenção especial às personagens.

Define-se então personagem como “[...] um habitante da realidade ficcional, de que a matéria de que é feita e o espaço que habita são diferentes da matéria e do espaço dos seres humanos [...]” [Brait 1987 p.11].

### 5.2 Tipos de personagens

Várias foram as tentativas de se classificar os tipos de personagens. Porém, adotou-se como conceito chave para esta pesquisa a classificação de Forster apresentada no livro *Personagem e antipersonagem de Segolin* [1978].

Forster *apud* Segolin [1978] classifica as personagens presentes em uma narrativa em dois grupos: personagens planas e redondas. Personagens planas são aquelas que não interferem de maneira incisiva na narrativa, essas personagens são “[...] lineares, definidas por um único traço, imutável ao longo da obra toda” [Foster *apud* Segolin 1978, p.25]. As personagens redondas detêm maior significância dentro da narrativa, são “[...] entidades complexas, multifacetadas, imagens [...] totais [...] do homem” [Foster *apud* Segolin 1978, p.25].

### 5.3 Atributos das personagens

Propp [1984] em seu livro “morfologia do conto maravilhoso” fez um vasto estudo sobre as personagens e a atuação das mesmas nas narrativas. Propp [1984] propõe atributos às personagens, que são definidos como “[...] o conjunto de qualidades externas dos personagens como: idade, sexo, situação, aspecto exterior com suas particularidades, etc.” [Propp 1984, p.81].

Para a análise desses atributos Propp propõe três rubricas fundamentais: aparência e nomenclatura, particularidades da entrada em cena e habitat. A aparência e nomenclatura trata dos traços físicos da personagem, particularidades da entrada em cena trata das funções que a personagem desempenha na narrativa, e habitat trata da ambientação da mesma.

Segundo Propp [1984] os atributos da personagem são a única variável dos contos maravilhosos. Pode-se traçar então um paralelo com as narrativas modernas, onde existe essencialmente uma mesma trama, modificando apenas os atributos das personagens.

## 6. A psicologia e a narrativa

### 6.1 O inconsciente coletivo

Do mesmo modo, O suíço Carl Jung, após estudar diversos mitos pertinentes às diversas culturas, encontrou estruturas psíquicas que se repetiam nas diversas histórias contadas pelos povos, conforme afirma Spencer [2004].

Essas estruturas habitam o inconsciente coletivo, conforme Jung [1992] delibera, e são chamadas Arquétipos: formas sem conteúdo próprio, servindo para ordenar o material psicológico. Jung [1992] catalogou diversos arquétipos, alguns são bastante frequentes nos diversos mitos estudados por ele.

### 6.2 A saga do herói

De acordo com Spencer [2004] os roteiristas de cinema e televisão se utilizam dessas estruturas para conduzirem suas narrativas.

Campbell [1992], apoiado nas teorias de Jung, dividiu a saga do herói em três atos: a partida, a iniciação e o retorno. Segundo Campbell [1992], toda a jornada do herói é composta por um ciclo, ele morre simbolicamente para renascer mais forte e assim derrotar *A sombra*, para então voltar ao seu ponto de partida, mais forte e sábio.

### 6.3 Os arquétipos analisados

Toda a jornada do herói é caracterizada por uma busca ou por um resgate de algo que não existe em seu mundo comum. Jung [1992] define o Arquétipo do

herói como um ser de feitos louváveis, com feições humanas, qualidades e fraquezas. Ele está disposto a sacrificar-se em nome do bem coletivo e sempre se confronta com a morte para sair mais experiente.

Outro Arquétipo analisado nesta pesquisa é *O mentor*. De acordo com Jung [1992], esse arquétipo é o responsável por guiar o herói em sua busca. Até o momento em que *o herói* puder trilhar sozinho sua jornada, o mentor estará por perto para ensiná-lo e guiá-lo.

Ainda conforme a teoria de Jung [1992] existe outro Arquétipo, *A sombra* que é a força que antagoniza com o arquétipo do herói. Cabe à sombra destruir o herói, competir com ele. Ela deve impor desafios e representar a morte simbólica do arquétipo do herói. Geralmente a sombra é mais poderosa, sendo necessário que o herói conclua seu aprendizado para conseguir superá-la.

## 7. Metodologia

### 7.1 Aparato

Partindo-se do princípio de que a pesquisa em questão pretende coletar dados relevantes em relação à concepção visual de personagens de jogos para uma compilação, que possa ser útil para a criação das mesmas, esta rumou para uma vertente muito mais experimental. O que não significa que o caráter analítico tenha sido excluído desta pesquisa. Houve uma extensa análise dos resultados coletados, sempre objetivando trazer os dados para um plano mais prático.

Para levantar dados pertinentes a concepção de um produto, é essencial levar em consideração tanto a opinião dos usuários, como a dos profissionais envolvidos com o projeto. Desse modo, esta pesquisa se comprometeu em buscar informações dos jogadores e dos designers que trabalham diretamente com a criação de jogos. Principalmente por este artigo priorizar uma contribuição significativa para os desenvolvedores dessa área.

Para a coleta de dados foi desenvolvida uma narrativa, que se ambientou de duas maneiras distintas: uma possuía um aspecto medieval fantástico e a outra apresentava uma linha futurista, como em filmes de ficção científica, no entanto em nenhum momento se fez menção direta ao espaço e ao tempo nos quais ocorrem os acontecimentos relatados nas duas narrativas. As duas histórias possuíam a mesma trama de acontecimentos e as mesmas personagens, variando apenas o ambiente, o atributo habitat.

Dessa forma foram elaboradas duas fichas, uma delas contendo a narrativa medieval fantástica, enquanto a outra possuía a narrativa futurista. Além dessa narrativa, a ficha possuía uma descrição

psicológica de três personagens centrais da trama, que desempenhavam as funções dos principais arquétipos que foram selecionados para a análise; possuía ainda um questionário objetivo contendo perguntas relacionadas à representação visual imaginada para cada uma das personagens, como rosto, físico e roupas.

As personagens eram as seguintes: Aleph que assume o arquétipo do herói; Rauru que antagoniza com Aleph, assumindo assim o arquétipo da sombra; e Landom que como pai de Aleph incorpora o arquétipo do mentor, o velho sábio.

## 7.2 Participantes

A pesquisa selecionou vinte pessoas que costumam consumir jogos em ambientes virtuais criados em meios digitais. Destes, dez declarados experientes ou muito experientes e dez com pouca experiência. Também foram selecionados seis designers atuantes na área de criação de jogos em ambientes virtuais criados em meios digitais para o outro momento da pesquisa.

## 7.3 Procedimento

Assim, os participantes foram separados em dois grupos, um deles recebeu a ficha que continha a narrativa medieval fantástica, enquanto o outro ficou com a futurista. É necessário mencionar que essa divisão foi feita de modo a separar igualmente os participantes em seus respectivos grupos.

Os participantes responderam isoladamente ao questionário, sem a intervenção de terceiros, e após a conclusão foram submetidos a uma entrevista que buscava justificativas para as suas repostas, bem como outras considerações a respeito do visual das personagens.

Os designers envolvidos tiveram acesso às mesmas narrativas, conforme aconteceu com os jogadores, no entanto deveriam propor uma concepção artística para cada uma das três personagens, e justificar sua criação em um questionário subjetivo que também visava a representação do rosto, do físico e das roupas das personagens.

Após a conclusão da etapa anterior, os designers foram entrevistados e responderam perguntas sobre o modo como a narrativa apresentada os influenciou no momento da criação e como costumam criar as personagens no ambiente de trabalho.

## 7.4 Variáveis

O controle da situação – quando se quer constatar, coletar ou simplesmente levantar dados – é fundamental para uma pesquisa. Para isso duas variáveis intervenientes foram tomadas como variáveis de moderação, para que houvesse uma melhor simulação da realidade, e assim chegar a resultados mais consistentes.

A primeira variável moderadora da pesquisa foi a experiência dos usuários com jogos em ambientes virtuais criados em meios digitais. Tomou-se como pressuposto que jogadores menos experientes não possuíam um repertório visual - para personagens de jogos – tão vasto quanto os mais experientes.

Outra variável é o ambiente da narrativa. Através da manipulação dessa variável foi possível constatar qual o nível de influência que o ambiente da narrativa – o atributo habitat – exerce sobre o inconsciente coletivo, quanto à concepção visual das personagens.

Através disso, pôde-se constatar elementos, que mesmo em ambientes diferentes, marcam os três arquétipos analisados. Por exemplo, a sombra foi descrita pela maioria como possuindo uma expressão agressiva em seu rosto em ambos ambientes.

## 8. Resultados da pesquisa

Para melhor compreensão dos resultados obtidos, esses serão apresentados em três campos: rosto da personagem, físico da personagem e roupas da personagem. Quanto ao rosto da personagem foram levados em consideração o formato, a fisionomia, o tipo de cabelo e a cor do mesmo. O físico da personagem foi observado a partir do seu porte e postura. Em relação às roupas foram analisados aspectos relativos ao estilo e às tonalidades. Para uma melhor visualização dos resultados existem tabelas com os resultados devidamente separados por arquétipo e por campo.

### 8.1 Rosto das personagens

#### 8.1.1 Aleph – O herói

O formato do rosto ficou definido em triangular com 60% das respostas para ambas narrativas. Enquanto que a fisionomia foi definida em sereno com 75% das respostas. Em relação ao cabelo foi definido em curto com 60% das respostas. Porém, na narrativa futurista 40% dos experientes responderam que a personagem deveria ser careca. Dos participantes que analisaram a narrativa medieval, 60% disseram que o herói devia ter cabelos loiros. Já os participantes da narrativa futurista definiram a cor do cabelo em castanho.

Quanto ao rosto da personagem	Narrativa medieval	Narrativa futurista
Formato do rosto	triangular	triangular
Fisionomia do rosto	Sereno	Sereno
Cabelo	Curto	Curto
Cor do cabelo	Loiro	Castanho

### 8.1.2 Rauru – A sombra

O formato do rosto ficou definido em retangular com 50% das respostas. A fisionomia para todos os participantes não experientes que analisaram a narrativa futurista foi definida como agressiva. No entanto no total as respostas ficaram divididas igualmente entre arrogante e agressivo. Quanto ao cabelo da personagem não se obteve um resultado significativo. Porém as respostas se concentraram em calvo e longo, cada um com 35% do total de respostas. O cabelo da personagem ficou definido em castanho com aproximadamente 65% das respostas.

Quanto ao rosto da personagem	Narrativa medieval	Narrativa futurista
Formato do rosto	Retangular	Retangular
Fisionomia do rosto	Arrogante   agressivo	Arrogante   agressivo
Cabelo	Não definido	Não definido
Cor do cabelo	Castanho	Castanho

### 8.1.3 Landom – O mentor

Na narrativa futurista o formato do rosto ficou definido em elíptico com 50%. Porém no total não se chegou a um resultado expressivo para a personagem. A fisionomia foi definida em 70% das respostas como serena. Os participantes experientes que analisaram a narrativa futurista definiram o cabelo como sendo curto com 80% das respostas. Porém na narrativa medieval, as respostas se dividiram entre longo e calvo cada um com 40% das respostas. Do total de participantes, 65% definiu a cor dos cabelos da personagem como grisalha.

Quanto ao rosto da personagem	Narrativa medieval	Narrativa futurista
Formato do rosto	Não definido	Elíptico
Fisionomia do rosto	Sereno	Sereno
Cabelo	Longo   calvo	Curto
Cor do cabelo	Grisalha	Grisalha

## 8.2 Físico das personagens

### 8.2.1 Aleph – O herói

Na narrativa futurista os participantes ficaram divididos entre porte médio e franzino. No entanto 90% dos participantes da narrativa medieval definiram a personagem com um porte médio. O resultado final revelou porte médio com 70% das respostas. A postura foi definida como ereta por 80% dos entrevistados.

Quanto ao físico da personagem	Narrativa medieval	Narrativa futurista
Porte físico	Porte médio	Porte médio   franzino
Postura	Ereto	Ereto

### 8.2.2 Rauru – A sombra

A resposta de 60% dos entrevistados concebeu a personagem como musculoso. Ao mesmo tempo em que 75% dos participantes definiram a personagem com a postura imponente.

Quanto ao físico da personagem	Narrativa medieval	Narrativa futurista
Porte físico	Musculoso	Musculoso
Postura	Imponente	imponente

### 8.2.3 Landom – O mentor

Dentre os entrevistados, a resposta de 80% definiu a personagem com um porte médio. A imaginação de 50% dos entrevistados definiu a personagem com postura ereta.

Quanto ao físico da personagem	Narrativa medieval	Narrativa futurista
Porte físico	Médio	Ereto
Postura	Imponente	imponente

## 8.3 Roupas das personagens

### 8.3.1 Aleph – O herói

As roupas da personagem foram definidas como básicas com 90% das respostas, em ambas narrativas. Em relação às tonalidades, os resultados foram bastante variados e não houve predominância de nenhum dos apresentados.

Quanto às roupas da personagem	Narrativa medieval	Narrativa futurista
Estilo de roupas	Básicas	Básicas
Tonalidades	Não definido	Não definido

### 8.3.2 Rauru – A sombra

Aproximadamente 50% das respostas indicaram que as roupas deveriam ser elegantes, enquanto 75% das respostas indicaram que elas teriam tonalidades escuras.

Quanto às roupas da personagem	Narrativa medieval	Narrativa futurista
Estilo de roupas	Elegantes	Elegantes
Tonalidades	Escuro	Escuro

### 8.3.3 Landom – O mentor

75% dos entrevistados indicaram que as roupas seriam elegantes e 55% das respostas demonstraram que as tonalidades eram claras.

Quanto às roupas da personagem	Narrativa medieval	Narrativa futurista
Estilo de roupas	Elegantes	Elegantes
Tonalidades	Clara	Clara

### 8.4 Análise dos resultados obtidos

Fazendo-se uma análise gráfica dos resultados obtidos com o formato do rosto, percebe-se que, de acordo com as definições de Dondis [2003], o formato triangular do rosto do herói tem relações com o perfil psicológico e a sua função na narrativa. Pois, de acordo com Dondis [2003], o triângulo transmite ação, conflito e tensão, três características bastante presentes em um herói.

O mesmo não se pode dizer para a Sombra, quando Dondis [2003] cita que o quadrado transmite honestidade e retidão. Porém os resultados mostram que o inconsciente coletivo percebe o vilão com o rosto em formatos retangulares, o que gera uma contradição, já que a sombra é exatamente oposta ao sentimento de honestidade.

No entanto, o quadrado também é uma forma que sugere estabilidade e uma certa rigidez. A sombra tem essa característica, ela é rígida e inabalável. Sendo necessário que o herói conclua sua jornada para destruir essa estabilidade.

Os entrevistados que responderam que o mentor deveria ter cabelos grisalhos chegaram a essa conclusão por associarem a sua figura à experiência e a velhice, apesar de não se fazer menção à idade da personagem na narrativa.

Foi detectado que o habitat, ou seja, o ambiente da narrativa teve influência direta no resultado do porte físico do herói. Pois, na narrativa futurista, as pessoas ficaram divididas entre um porte franzino e um porte médio. Talvez isso se deva a um simbolismo presente no inconsciente coletivo de que com a evolução tecnológica as coisas se tornam mais simples e a força física é descartada.

Como a sombra deve apresentar uma superioridade perante o herói, isso ficou evidenciado em seu porte físico. Mesmo os que definiram a personagem com porte médio, na entrevista, citavam que ela deveria ter um corpo mais volumoso que o do herói.

O herói deve ser simples, discreto não podendo ostentar grandezas. Por isso, ficou evidenciado que suas roupas deveriam ser básicas, para não atrair a atenção demasiadamente.

Enquanto que a sombra ficou definida com roupas elegantes e escuras. Isso se deve ao fato de que os entrevistados possivelmente associaram a elegância de suas roupas à ostentação de poder e ambição, assim como as cores escuras revelam sua inclinação para o mal.

Em contrapartida a imagem do mentor foi definida com roupas elegantes e claras, estabelecendo um antagonismo com A Sombra. Representando poder e bondade.

## 9. Conclusão

Essa pesquisa comprovou que existe uma ligação entre a concepção visual e o perfil psicológico de personagens de jogos em ambientes virtuais criados em meios digitais, e que o inconsciente coletivo projeta uma imagem uniforme dos arquétipos presentes em uma narrativa.

Muitas das teorias encontradas reforçaram a fundamentação desta pesquisa de forma a consolidar o estudo realizado. É importante salientar que os designers envolvidos na pesquisa chegaram a resultados semelhantes aos dos jogadores, definindo-se assim um esboço geral da representação visual de personagens centrais de uma trama.

A tentativa de fazer um paralelo entre o psicológico e visual foi realizada com sucesso, não significando que os resultados obtidos devem gerar um modelo a ser seguido na hora da concepção de personagens, pois os profissionais da área devem estar livres para criar e estruturar seus jogos, no entanto, por se tratar de uma área projetual é importante que tenhamos ferramentas e métodos de referencia para essa área tão nova e promissora.

Muito ainda pode ser pesquisado dentro desse universo de personagens de jogos em ambientes virtuais criados em meios digitais. Pesquisas futuras poderiam levantar questionamentos quanto a cognição nesses jogos, e investigar a influência que as personagens desempenham na satisfação do jogador. Outro aspecto importante a ser analisado é a ligação com os quadrinhos e os desenhos animados, pois alguns designers afirmaram que recorrem a esses meios para realizar suas pesquisas iconográficas.

Um desdobramento imediato desta pesquisa seria analisar mais profundamente a relação que os aspectos visuais, encontrados nessa pesquisa, de cada um dos arquétipos estabelece com a sua função perante a narrativa.

## Acknowledgements

Agradecemos a Stephania Padovani, Eva Rolim, Janayna Velozo, Eliana Melo, Renata Arcoverde,

Josefina Campos, Artur Mitelbach, Victor Campos, Scylla costa e a todos os participantes do experimento.

## Referências

- BRAIT, B., 1987. A personagem, São Paulo, Editora Ática.
- CAMPBELL, J., 1992. O Poder do Mito, São Paulo, Editora Palas Athena.
- CRAWFORD, C., 1982. The Art of Computer Game Design, Washington.
- DONDIS, A.D., 2003. Sintaxe da Linguagem Visual, São Paulo, Martins Fontes.
- EISNER, W., 2005. Narrativas Gráficas, São Paulo, Devir Livraria.
- HUIZINGA, C. A., 2006. Game Taxonomies: a high level framework for game analysis and design, Gamasutra. disponível em: <http://www.gamasutra.com>. [Acessado em 24 de fevereiro de 2006]
- JUNG C.G. (org.), 1992. *O homem e seus símbolos*, 12. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- PEREIRA C.K., Andrade, F.M., Freitas, L.E.R. Desafio dos Bandeirantes – Aventuras na Terra de Santa Cruz, GSA, 1992.
- PROPP, V., 1984. Morfologia do Conto Maravilhoso, Rio de Janeiro, Forense Universitária.
- SEGOLIN, F., 1978. Personagem e Antipersonagem, São Paulo, Cortez e Moraes.
- SOUZA R.R., 2006. O que é, realmente, o virtual, UFSC, Santa Catarina. Disponível em: <http://www.ccuac.unicamp.br/revista/inotec/artigos/renato.html> [Acessado em 15 de março]
- SPENCER, F., 2004. Narrativa e Jogabilidade em Jogos Eletrônicos: um olhar sobre Warcraft III, 2004, 44p. TCC, (Bacharelado em design), Departamento dDesign, UFPE, Pernambuco.
- ZAGALO, N. ET AL. , 2006. Emoção e suspense no stroytelling interactivo, Universidade de Aveiro, Portugal. Disponível em: [http://clientes.netvisao.pt/nzagalo/papers/Zagalo\\_Games2004.pdf](http://clientes.netvisao.pt/nzagalo/papers/Zagalo_Games2004.pdf) [Acessado em 29 de Março de 2006]