

# O perfil dos protagonistas nas grandes franquias contemporâneas de jogos digitais

Érika Fernanda Caramello\*

Universidade Presbiteriana Mackenzie, Programa de Doutorado em Educação, Artes e História da Cultura, Brasil

## RESUMO

O presente artigo acadêmico tem como tema o perfil dos protagonistas nos jogos digitais, tendo como objeto de estudo as principais franquias de games da década de 2000. Como são apresentados os personagens protagonistas das principais franquias de games da atualidade? Partindo deste questionamento, foram listados os 536 games citados por Mott na obra “1001 videogames para jogar antes de morrer” na primeira década deste milênio e reagrupados por franquias, sendo selecionadas as que continham 4 ou mais títulos citados, formando uma amostra de 72 games distribuídos em 13 franquias. Em seguida, foi realizada uma breve descrição da maioria de seus personagens protagonistas jogáveis, que deixou evidente a predominância de homens brancos, heterossexuais, com trajes militares em jogos com temática bélica, o que demonstra uma homogeneidade neste padrão, não indo de encontro com a proposta de diversidade cultural contemporânea.

**Palavras-chave:** protagonista. personagem. jogos digitais. games.

## 1 INTRODUÇÃO

Muito se fala em diversidade na contemporaneidade. Castells [1] vê um mundo globalizado marcado por distâncias cada vez menores, comunicação em tempo real na rede, etc., que também parece estar com as fronteiras da intolerância religiosa e étnica-racial, entre outras, bem delimitadas. Ao mesmo tempo em que há muita facilidade para encontrar o outro, em contrapartida, há o reforço de estereótipos, xenofobia, ódio.

Perante este paradoxo, como são apresentados os personagens protagonistas das principais franquias de games da atualidade?

Partindo deste questionamento, é abordado neste trabalho o retrato dos protagonistas das grandes franquias de games contemporâneos. Para tanto, são tabuladas as principais franquias de games da atualidade e descritos os perfis de seus respectivos protagonistas, visando observar se há uma padronização ou não nos mesmos.

O conteúdo deste artigo é o ponto inicial de uma discussão que a autora propõe em seu projeto de doutorado, cujo objeto de estudo foca na criação de personagens nos games.

## 2 OS PERSONAGENS NOS JOGOS DIGITAIS

Boa parte das grandes franquias de jogos digitais apresentam personagens, também chamados de avatares. Tratam-se de representações virtuais dos jogadores através das quais eles buscam alcançar o objetivo do jogo. Pessoas, animais, zumbis, monstros, plantas e uma infinidade de seres podem representá-los virtualmente. No entanto, personagens jogáveis não são os únicos presentes nos games.

“Os personagens de um game dividem-se personagens de jogadores e personagens não-jogadores (também conhecidos como NPCs, uma abreviação de non-player characters). Às vezes um único jogador pode controlar vários personagens de jogador (frequentemente em grupo, como em uma equipe esportiva ou em tropas militares). Evidentemente, alguns games não contêm personagens. É o que acontece com a maioria dos games de quebra-cabeça, nos quais o jogador interage apenas com o quebra-cabeça e não assume o papel de um personagem” [2].

Enquanto os personagens jogáveis são controlados pelo jogador, os non-player characters (NPCs), ou personagens não jogáveis “são criados e controlados pelo mecanismo de inteligência artificial (IA) do game” [2].

Os enredos dos jogos, assim como em outras narrativas audiovisuais, costumam apresentar alguns tipos de personagens. São eles: protagonista, antagonista e coadjuvante.

Segundo Comparato [3], o “protagonista é a personagem básica do núcleo dramático principal, é o herói da história. Pode ser uma pessoa no grupo de pessoas com qualquer coisa que tenha capacidade de ação e de expressão”. Num jogo, é o personagem jogável; ou seja, com quem o jogador provavelmente faz a interação no jogo. Novak [2] lembra que “ele será o avatar do jogador e que, portanto, este deverá identificar-se e estabelecer conexão com esse personagem.”

O antagonista, por sua vez, é “o seu oponente. Não é necessariamente uma pessoa, podendo ser um grupo” [3]. O autor [3] complementa dizendo que “o antagonista deve ter o mesmo peso dramático que o protagonista, mas não é necessário que seja desenvolvido com a mesma profundidade dramática”. Pode ter o mesmo objetivo que o protagonista, ou não.

Por fim, o “coadjuvante é a personagem que está ao lado do protagonista” [3]. Também conhecido como personagem focal, de acordo com Novak [2], coadjuvantes “existem basicamente para impedir que o protagonista deixe o problema de lado”, sendo geralmente responsáveis pelo início da ação na história.

Através dos personagens jogáveis, o jogador consegue se transportar para outro mundo oferecido pelos games.

“Muitos jogadores indicam que são motivados a jogar para escapar das tensões e dos desafios da vida real. O mundo imaginário do game segue as suas próprias regras, algumas das quais são menos restritivas que as da vida real. Embora seja possível escapar para outros “mundos”, como os dos livros e filmes, as pessoas não participam desses mundos diretamente como nos games” [2].

Para entender o mundo paralelo para onde os games levam os jogadores, é necessário conhecer as principais franquias de games e seus protagonistas jogáveis. Ambos são apresentados em seguida.

\* e-mail: ecaramello@gmail.com

### 3 PROTAGONISTAS NAS FRANQUIAS DE GAMES

Mott [4], em sua obra “1001 videogames para jogar antes de morrer”, apresenta os jogos digitais que marcaram a história da indústria. Dividida em 5 décadas, de 1970 a 2010, a mais expressiva é a década passada, cujo recorte apresenta 536 games, o que ressalta o gradativo aumento da importância deste setor.

Uma vez tabulados os games desta década, percebe-se a presença de 13 grandes franquias, todas com 4 ou mais títulos, englobando 72 games.

Tabela 1 – Franquias mais citadas na década 00 [4]

Nº	FRANQUIA	ANOS	ESTILO	TÍTULOS
1	Battlefield	2002 - 2009	FPS	4
2	Call of Duty	2003 - 2009	FPS	4
3	Final Fantasy	2000 - 2007	Ação / RPG	5
4	Grand Theft Auto (GTA)	2001 - 2009	Ação / Aventura	8
5	Guitar Hero	2005 - 2009	Música	4
6	Halo	2001 - 2009	FPS / Estratégia	5
7	Mario	2000 - 2009	Ação / Corrida / Esportes / Plataforma / Quebra-Cabeça / RPG / Simulação de Direção	12
8	Metal Gear Solid	2001 - 2008	Ação	5
9	Metroid	2002 - 2007	Ação / FPS / Plataforma	5
10	Resident Evil	2000 - 2009	FPS / Terror	4
11	Star Wars	2001 - 2004	Ação / FPS / RPG	4
12	The Legend of Zelda	2000 - 2009	Ação / Aventura	8
13	Tom Clancy's	2002 - 2008	Ação / FPS	4

Das treze franquias listadas, quatro são produzidas exclusivamente por estúdios japoneses: Mario, The Legend of Zelda, Final Fantasy e Resident Evil.

A franquia líder em número de títulos listados na amostra é Mário, da japonesa Nintendo, com doze jogos. Segundo Mott [4], o famoso encanador italiano branco, dono de grandes olhos azuis, ficou conhecido na década de 80 no game Donkey Kong, de 1981. Ali, era carpinteiro e levava o nome de Jumpman, que tinha como missão salvar a sua namorada Pauline dos domínios do grande gorila, numa analogia clara ao filme King Kong. Depois, seu nome mudou para Mario e a namorada cedeu espaço à princesa Peach.



Figura 1 – Mario [5]

Já o protagonista Link, da franquia com oito títulos listados The Legend of Zelda, também da japonesa Nintendo, é o único da amostra que tem as feições de um menino, embora em alguns títulos da franquia ele já se apresente crescido. É loiro, branco e tem orelhas pontudas, marca comum nos personagens da franquia.



Figura 2 – Link [5]

Também seguindo essa linha fantasiosa de personagem, em Final Fantasy, franquia da Square Enix com cinco games citados, aparece Cecil Harvey como protagonista do Final Fantasy IV, um homem alto, com pele pálida, olhos azuis e cabelo branco.



Figura 3 – Cecil Harvey [6]

Por fim, a franquia Resident Evil (RE), com quatro games mencionados na amostra. Em cada título é apresentado um protagonista diferente, todos com características ocidentais.



Figura 4 – Personagens de Resident Evil (adaptada) [7]

Na figura apresentada acima, estão, da esquerda para a direita:

- Leon, protagonista RE 4: um policial militar alto, branco, com cabelos castanho claro e olhos claros;
- Chris, protagonista do RE 5: também um militar alto, branco, com cabelos castanho escuro;
- Em RE Code: Veronica, a protagonista é Claire: irmã de Chris, uma mulher branca, magra, com cabelos avermelhados e olhos azuis. Ao contrário dos personagens anteriores, ela não veste trajes militares e porta apenas uma arma.
- Por fim, a protagonista do RE Zero é Rebecca: uma policial paramédica branca, baixa, com cabelos curtos escuros e lisos, olhos verdes cujas roupas remetem a sua profissão.

Exceto pela franquia RE, percebe-se nas franquias de games japoneses a presença de personagens mais fantasiosos, com traços de ilustração. No caso do Mario e do Link, o visual chibi é evidente, com as proporções de cabeça e corpo bem próximas.

RE segue o mesmo padrão da maioria das franquias ocidentais, cuja temática militar prevalece, tais como Call of Duty, Halo, Metal Gear Solid e Tom Clancy, detalhadas abaixo.

Apesar de ser um jogo de FPS, na franquia americana Call of Duty, que tem quatro games citados, o protagonista Ghost aparece. No enredo, ele é um militar branco à caça de um ultranacionalista russo.



Figura 5 – Ghost [8]

A franquia americana Halo, com cinco games listados, o protagonista é John-117 "Master Chief", um militar alto e forte que encara batalhas, de florestas a desertos, com vasto arsenal bélico disponível. Sua face não chegou a ser revelada nos jogos da franquia presentes no recorte.



Figura 6 – Master Chief [9]

Desenvolvido em estúdios da Kojima e Silicon Knights no Japão, Estados Unidos e Canadá, a franquia Metal Gear Solid, também com cinco games listados, apresenta como protagonista o agente especial Solid Snake, um homem branco, com cabelos castanhos e olhos claros, que resolve missões nos mais diferentes lugares do globo terrestre.



Figura 7 – Solid Snake [10]

Já a franquia francesa Tom Clancy apresenta como protagonista Sam Fischer, um agente secreto branco, com olhos claros e cabelo castanho escuro.



Figura 8 – Sam Fischer [11]

No encarte da franquia sueca de games FPS Battlefield, que tem quatro títulos na lista, aparece um militar, dentro dos mesmos parâmetros de biótipo apontado nos games anteriores.

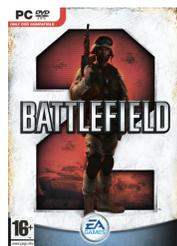


Figura 9 – Capa do game Battlefield 2 [12]

Dois franquias com traços menos realistas são Star Wars e Metroid. No primeiro, o personagem principal é Revan, que o jogador pode escolher ser homem ou mulher, que fica escondido

sob as conhecidas roupas da série. Esta franquia, produzida por estúdios canadenses e americanos, é mencionada quatro vezes na lista.



Figura 10 – Star Wars [13]

Em Metroid, uma franquia nipo-americana citada cinco vezes na listagem, a protagonista Samus é uma mulher alta, branca, com longos cabelos loiros e olhos azuis, que se esconde sob uma armadura militar intergaláctica em seus desafios.

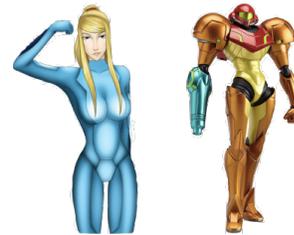


Figura 11 – Samus [5]

A franquia mais polêmica de todas é a escocesa Grand Theft Auto (GTA), com oito games listados, muitos proibidos em diversos países. Sua temática gira em áreas periféricas e suburbanas, sempre associadas com crimes, tais como tráfico de drogas, atropelamento de pedestres, etc. Cada título costuma ter um protagonista diferente. Por exemplo, no GTA: San Andreas, o protagonista é Carl Johnson, conhecido como CJ, um bandido negro, tatuado, que mora na periferia.



Figura 12 – Carl Johnson [14]

Já no título GTA IV: The Ballad of Gay Tony, como o próprio nome remete, o protagonista é Gay Tony, um homossexual negro, drogado, que busca ajuda para recuperar a sua boate.



Figura 13 – Gay Tony [14]

Os biotipos de ambos os protagonistas citados acima da franquia GTA, apesar de serem homens em plena forma física, nada lembram os demais já listados.

Finalmente, Guitar Hero é uma exceção entre as franquias: sua temática é musical e o protagonista pode ser montado pelo jogador da maneira que achar melhor, podendo escolher entre uma infinidade de biotipos humanos. No entanto, ele não é jogável, sendo apenas uma animação que aparece ao lado do jogo.

Após esta breve descrição dos protagonistas, alguns pontos chamam a atenção. A maioria absoluta das franquias ocidentais da amostra tem temática militar. No que tange ao biotipo dos protagonistas jogáveis, embora os estúdios japoneses desenvolvam personagens menos realistas, apelando mais para a fantasia, seus protagonistas costumam apresentar características de homens ocidentais. Quanto às mulheres, Rebecca, uma paramédica militar da franquia RE, possui cabelos curtos e roupas mais folgadas, ao contrário das demais mulheres protagonistas Claire (RE) e Samus (Metroid), que estão envoltas em trajes justos, revelando suas formas curvilíneas. Os protagonistas do GTA trazem um diversidade interessante, não vista em outras franquias; porém, seus protagonistas estão associados diretamente ao estereótipo de criminosos.

#### 4 CONCLUSÃO

Embora os jogos digitais sejam produtos midiáticos recentes, a amostra apresentada neste artigo revela que a sua temática é antiga e reforça o predomínio de protagonistas homens, brancos, (descendentes de) europeus e heterossexuais, que estão à serviço da guerra.

Sabe-se da influência que os produtos midiáticos têm no estabelecimento de padrões sociais e de comportamento, que acabam impactando, inclusive, na construção da identidade. Para Araújo e Lima [15], a identidade cultural é a forma como os sujeitos sociais incorporam e expressam elementos da cultura do grupo do qual fazem parte. Estudos de recepção também apontam que ficção e realidade, muitas vezes, possuem uma linha tênue. Assim, o que preocupa é a reafirmação estereotipada e a predominância da temática bélica apresentada, reflexo dos locais onde a indústria de games está.

Com a ampliação do número de faculdades e estúdios de desenvolvimento de jogos digitais fora dos países desenvolvidos, percebe-se que há muitas oportunidades no mercado para novas temáticas e perfis de protagonistas, que contemplem diferenças regionais. É necessário atender estas demandas, com personagens que tragam aspectos culturais até então negligenciados. Espera-se que, assim, os games lancem um olhar que atendam outras identidades. O objetivo principal deste pequeno artigo é justamente jogar uma luz nesta tendência, em oposição aos grandes títulos de jogos digitais da atualidade.

#### REFERÊNCIAS

- [1] M. Castells. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- [2] J. Novak. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- [3] D. Comparato. Da criação ao roteiro: teoria e prática. São Paulo: Summus, 2009.
- [4] T. Mott. 1001 videogames para jogar antes de morrer. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.
- [5] *Nintendo*. Disponível em: <<http://www.nintendo.com>>. Acesso em: 11 dez. 2015.
- [6] *Square Enix*. Disponível em: <<http://www.square-enix.com>>. Acesso em: 12 dez. 2015.
- [7] *Capcom*. Disponível em: <<http://www.capcom.com>>. Acesso em: 10 dez. 2015.

- [8] *Infinity Ward*. Disponível em: <<http://www.infinityward.com>>. Acesso em: 12 dez. 2015.
- [9] *Bungie*. Disponível em: <<http://www.bungie.net>>. Acesso em: 16 dez. 2015.
- [10] *Kojima*. Disponível em: <<http://www.kojimaproductions.jp>>. Acesso em: 16 dez. 2015.
- [11] *Ubisoft*. Disponível em: <<http://www.ubisoft.com>>. Acesso em: 16 dez. 2015.
- [12] *Electronic Arts*. Disponível em: <<http://www.ea.com>>. Acesso em: 10 dez. 2015.
- [13] *Obsidian Entertainment*. Disponível em: <<http://www.obsidian.net>>. Acesso em: 16 dez. 2015.
- [14] *Rockstar*. Disponível em: <<http://www.rockstargames.com>>. Acesso em: 12 dez. 2015.
- [15] E. A. Araújo; K. A. Lima A. Internet, identidade cultural e regionalismo: inclusão ou exclusão informacional? Disponível em: <<http://www.informacaoesociedade.ufpb.br/1020007.html>>. Acesso em: 10 set. 2002.