

A Influência da Estética Fofa na Percepção dos Usuários de Jogos Eletrônicos

Viviane Sampaio Maia*

Glaudiney Moreira Mendonça Junior†

Universidade Federal do Ceará, Sistemas e Mídias Digitais, Brasil

RESUMO

Os jogos eletrônicos evoluíram rapidamente desde seu início nos anos 70, tornando necessária uma sistematização do processo de desenvolvimento de jogos. Estudiosos criaram modelos de arquitetura de informação para auxiliar no processo de criação, mas a aparência visual dos jogos não recebeu muita atenção. A mídia dos jogos possui vários fatores e estilos estéticos para provocar prazer no usuário, como a contemplação de imagens com grande realismo e muitos detalhes gráficos, ou, de estilos minimalistas. Uma possibilidade é utilizar-se do fofo, um estilo mais simples e que facilita o estabelecimento de uma relação amigável com o jogador e incentivá-lo a explorar o ambiente com menos receio das consequências. Este trabalho propõe-se a analisar a influência da estética fofa nos jogos eletrônicos com o intuito de auxiliar no processo do design de jogos e de seus personagens através de um melhor entendimento das possibilidades do uso do fofo. Foram feitas entrevistas aprofundadas, complementadas por questionários de semântica diferencial, onde vários participantes testaram três jogos considerados fofos.

Palavras-chave: Estética fofa, jogos digitais, experiência do usuário.

1 INTRODUÇÃO

Muitos autores tentaram conceituar uma definição para o que é jogo. De acordo com Piacentini, parte da dificuldade nesta tarefa vem de um problema linguístico: alguns daqueles que discutiram esse assunto o fizeram em inglês, alemão ou francês, línguas em que a palavra para “jogar” pode ser igualmente utilizada como “brincar” [22].

Em português, pode-se entender como jogo “qualquer atividade cultural em que utilizemos o verbo jogar” [22]. Como não há essa diferenciação em uma língua como a inglesa, os estudiosos tiveram a necessidade de definir com uma maior especificidade o que diferencia um jogo de uma brincadeira.

Utilizando elementos comuns em definições de jogo dos principais pesquisadores da área, Piacentini chegou a um conceito básico: “O jogo é algo que se joga: uma atividade, orientada a um objetivo, que é limitada por regras previamente acordadas entre os jogadores” [22].

Seguindo esta definição, um jogo eletrônico “se desenvolve na interação entre um jogador humano e outro jogador, humano ou não, através de um dispositivo de processamento digital” [22]. Essa definição abrange brinquedos com circuitos embarcados, relógios, calculadoras, videogames, *smartphones*, computadores, entre outros dispositivos.

Os jogos eletrônicos tiveram início por volta de 1962, com a popularização do primeiro jogo criado para o entretenimento chamado “Spacewar!” que foi desenvolvido para o computador PDP-1 e inspirou a criação dos primeiros jogos de fliperama. O primeiro

console Odyssey 100, um dispositivo eletrônico conectado à televisão, só começou a ser comercializado em 1972 [8]. A partir daí, os jogos cresceram em popularidade, levando ao desenvolvimento de vários dispositivos, assim como outros títulos. No começo da década de 80, os jogos eram geralmente desenvolvidos por uma equipe relativamente pequena de pessoas, em sua maioria composta por programadores ou até mesmo por um único desenvolvedor que se responsabilizava por todo o processo. Com o avanço da tecnologia, viu-se a necessidade de equipes maiores e a divisão de tarefas entre profissionais mais especializados, sendo necessária uma sistematização do processo [21].

Diversos autores criaram modelos de arquitetura de informação, buscando organizar os elementos que compõem um jogo eletrônico de forma a compreender a relação entre esses e guiar os desenvolvedores de jogos neste processo [11].

Porém seus modelos não demonstram preocupação com o aspecto estético do jogo, ocupando-se principalmente com aspectos mais técnicos como mecânicas e regras, sendo a estética inserida em um outro componente com várias outras áreas em [11] ou sequer mencionado em outros trabalhos.

Classifica-se a estética como “uma ciência que trata da sensibilidade que temos com os objetos, e da maneira como podemos considerá-los belos” [19]. Na contemplação da beleza, é criada uma relação de prazer que se manifesta em diversas artes, como a música, o teatro, as artes plásticas e a poesia. Nos jogos eletrônicos, essa sensação de prazer é provocada através de diversos fatores estéticos, como imagens, músicas e efeitos sonoros, que envolvem o jogador no universo fictício, emocionando-o ao ponto de chorar ou sentir medo [19]. Estes fatores já estão presentes em outras formas de arte, como o cinema, porém os jogos possuem outro componente estético exclusivo da sua mídia: a interatividade [5].

A capacidade de interagir, manipular o conteúdo da obra, seja numa simulação de pilotar um carro de corrida ou enfrentar um exército de soldados armados, causa prazer ao jogador. Brown descreve sua experiência com o jogo *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006) como o equivalente a uma obra de arte:

The Elder Scrolls IV: Oblivion, é um jogo universalmente elogiado por seus exuberantes gráficos finamente detalhados. Mover-se dentro deste mundo envolvente é algo como flutuar através de uma pintura do movimento *Schooll Hudson River*, envolvido num banho de serotonina. A paisagem é animada, suave nas bordas, e brilhante. *Oblivion* não precisamente nos surpreende com o sublime, mas oferece o mesmo prazer que sentimos ao vivenciar uma obra de arte [5].

A narrativa é um dos elementos relevantes para a escolha do estilo estético/visual de um jogo eletrônico e a estética tem um papel fundamental na compreensão e na imersão do jogador na história sendo contada:

...não se trata apenas de personagens e seus diálogos em determinados cenários. Os elementos que compõem a direção visual do jogo digital também ajudam a contar

*e-mail: viviane.sm3@gmail.com

†e-mail: glaudiney@virtual.ufc.br

uma história, e a estética visual possui um papel importante para que uma história seja contada de maneira clara para o jogador [19].



Figura 1: Cena do jogo *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Fonte: <http://www.elderscrolls.com/oblivion/media/>

Um exemplo da influência do estilo visual na narrativa é o modo como histórias mais cômicas têm maiores possibilidades de agradar ao público quando atreladas ao estilo cartum, graças às características próprias desta forma de representação [19]. O cartum destaca mais as emoções dos personagens através de suas expressões faciais e provoca mais facilmente uma identificação do jogador por seu estilo gráfico simples, permitindo interpretá-los como uma extensão de si mesmo [18].

Em seu estudo sobre a estética nos jogos eletrônicos, Müller relaciona concepções de Belo e de Feio na estética com suas representações em jogos [19]. O Feio não possui uma definição bem delineada, sendo diferente em cada contexto cultural assim como relativo às noções de diferentes épocas. Na busca de um padrão, Eco considera como Feio “tudo aquilo que continha erros em sua natureza ou era considerado híbrido, que funde inadequadamente aspectos de duas espécies diversas” [9]. Não só uma antítese do Belo, o Feio é também um elemento autônomo e que, por natureza, causa repulsa.

O Belo é, essencialmente, aquilo que nos agrada, frequentemente associado com o conceito de Bom em diversas épocas históricas. Estudos no campo da psicologia mostram que são atribuídas para pessoas com traços atraentes mais qualidades positivas, como gentil, forte, sensível, inteligente e de boas habilidades sociais [13]. O Bom refere-se àquilo que se gostaria de ter ou algo que se admira. Estes dois conceitos diferenciam-se no ponto de que o Belo é “aquilo que se fosse nosso, nos deixaria felizes, mas, se não pudessemos o ter, não deixaria de ser Belo” [19].

Representações do Belo podem ser encontradas em personagens e cenários de jogos, como mostra Müller ao mencionar as *cutscenes* (sequências de imagens onde o jogador não possui controle, usadas principalmente para apresentar a narrativa) e a ambientação do jogo *Final Fantasy XIII* (Square Enix, 2009). O foco nas expressões dos personagens, assim como os detalhes bem trabalhados de suas imagens, possui o intuito de surpreender e agradar o jogador (Figura 2). Este mesmo intuito é trabalhado em um momento posterior, quando o jogador explora a ambientação e a câmera prioriza uma vista do cenário, também definido pela riqueza de detalhes gráficos, não possuindo nenhuma função relevante para o desenvolvimento da trama e da jogabilidade. É uma experiência puramente estética, feita para provocar prazer no jogador através da contemplação e da admiração.

Uma opção estilística possível em jogos eletrônicos é o fofura, que tem um grande apelo com crianças e pais [24]. É geralmente associado ao que é infantil, doce, adorável, inocente, puro, simples e gentil [14].

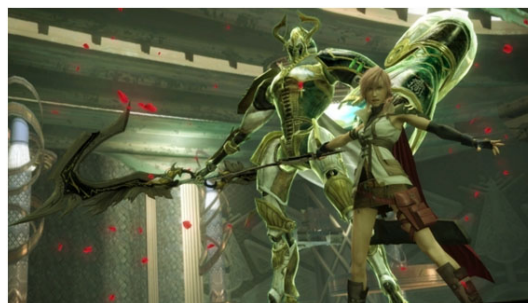


Figura 2: Cena do jogo *Final Fantasy XIII*. Fonte: <http://na.square-enix.com/us/games/final-fantasy-xiii>

A fofura está também intrinsecamente ligada à fraqueza, sendo na definição de Shiokawa, “a completa falta de qualquer coisa ameaçadora observável” [23]. No Japão, a sociedade moderna incorpora o fofura não só como uma estética, mas como uma forma de autoexpressão [12]. A própria palavra utilizada, *kawaii*, já carrega em si um significado negativo de incapacidade [14]. Derivada de um termo que significa primariamente “tímido, embaraçoso”, mas também “vulnerável, patético, adorável, pequeno”, *kawaii*, apesar de ser usado como o adjetivo fofura, ainda tem nuances de algo deplorável. *Kawaisou*, termo derivado diretamente a partir do *kawaii*, traz o significado de algo “patético, digno de pena” [14].

Essa relação entre o fofura e o frágil não é exclusivamente japonesa. Muitas das características de bebês, como a forma corporal, o som e a textura, são também consideradas como relacionadas à fofura [6]. Criaturas indefesas ou incapazes de cuidar de si, como filhotes de animais, são consideradas fofas por causa das suas semelhanças com os bebês humanos. A fofura está também no ato de realizar erroneamente, mas sem o menor grau de hesitação, uma tarefa considerada fácil ou mundana [3].

Apesar dessa visão depreciativa da fofura, o conhecimento comum é que se tem um “impulso humano de cuidar de qualquer coisa remotamente parecida com um bebê” [2], seja um filhote de gato ou de urso. Bebês, e, por consequência, objetos fofos, causam sentimentos de querer proteger e cuidar.

Flynn-Jones considera o contexto um dos fatores importantes para a construção da fofura, sendo utilizado um conjunto de comportamentos, ou a narrativa, para expandir a sensação de fofura já provocada pela aparência [10]. Mascotes fofos que não possuem formas de interação demonstram sua fraqueza e vulnerabilidade através das poses em que são mostradas e nas informações divulgadas em seus produtos. Este é o caso do Tarepanda, mascote da empresa San-X (Figura 3), descrito como tão preguiçoso e lento que não usa suas próprias pernas para se locomover, preferindo rolar o corpo numa velocidade de 2,75 metros por hora.

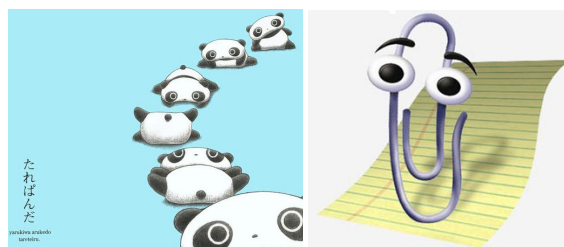


Figura 3: Tarepanda, mascote da empresa San-X (esquerda) e Clippy, assistente de ajuda do *Microsoft Office* (direita). Fontes: FLYNN-JONES, 2013 e <http://www.tuckertechtalk.com/category/office-2013/>

Bogost segue esta mesma linha de pensamento de que a aparência não é o único fator para considerar algo fofo, afirmando que “um verdadeiro personagem ou situação fofo não está relacionado só com sua aparência e características, mas também com suas habilidades” [3].

O conceito utilizado neste trabalho para classificar um personagem como fofo, inspirado em [14] e [6], é formado pelos seguintes critérios: cabeça e olhos grandes em relação ao corpo, formas arredondadas e simples, aparência infantil, poucos detalhes gráficos e traços cartunizados.

Personagens fofos são comumente utilizados em mídias interativas para ajudar os novos usuários em sua adaptação. O visual simples facilita o estabelecimento de uma relação amigável com o programa. Estes personagens atuam como guias ou assistentes, como o Clippy do *Microsoft Office* (Figura 3), e criam um espaço de brincadeira em um território desconhecido, aliviando a tensão e dando confiança ao usuário para explorar sem temer as consequências [6].

Esses personagens interativos, por sua vez, não são limitados apenas ao estado de simples mascotes. Enquanto a relação com a personagem *Hello Kitty* (Figura 4) parte principalmente dos sentimentos que são projetados nela devido ao design do personagem [17], as criaturas de Pokémon trazem seu próprio sentido através de suas ações. Apesar de sua aparência adorável, Pikachu (Figura 4) não é considerado “indefeso”, graças aos ataques poderosos que é capaz de fazer dentro do ambiente do jogo [1].



Figura 4: *Hello Kitty* da Sanrio e *Pikachu* de Pokémon. Fontes: <http://www.sanrio.com.br/personagens/hello-kitty/> e <http://www.serebii.net/anime/pictures/shinou/599/DP353.jpg>

Apesar disso, não significa que personagens considerados fofos sejam vistos isentos de falhas. De acordo com Ibister, personagens fofos são mais confiáveis, mas também menos responsáveis, sendo também mais facilmente absolvidos de culpa e percebidos como menos socialmente dominantes [13]. Mesmo quando protagonista de sua aventura, as expectativas sob este personagem são consideravelmente menores.

O objetivo principal deste trabalho é analisar a influência da estética fofo em jogos eletrônicos com foco na relação afetiva dos jogadores com os personagens, uma vez que não há muitos trabalhos na academia sobre fofura direcionada para esta área e suas particularidades. Esta análise atuaria como ferramenta para auxiliar no processo do design de jogos e seus personagens através de um melhor entendimento das possibilidades do uso do fofo. Acredita-se que, assim como suas versões não interativas, personagens fofos tem a capacidade de criar empatia e modificar a experiência geral do jogo, podendo ser utilizados para torná-la mais divertida e menos frustrante.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Atualmente, não há muitos trabalhos acadêmicos sobre a estética fofo em jogos eletrônicos, seu uso ou seu impacto nos usuários. Flynn-Jones comenta que pouco é discutido sobre o uso da fofura em jogos e quais tipos de jogos são possíveis com essa estética [10]. Os trabalhos aqui citados discutem sobre a influência do fofo no comportamento de usuários durante a realização de tarefas [20],

as características da fofura nas mídias digitais [6], e as mudanças na experiência do jogo causadas pelos personagens fofos [24] [1].

Tosca pesquisou sobre a importância dos personagens para a experiência de jogo fazendo uso de *Super Monkey Ball* (SEGA, 2011) em seus testes para entender como eram recebidos pelos usuários 5.



Figura 5: Personagens do jogo *Super Monkey Ball*. Fonte: <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=17683>

Seus resultados levaram à conclusão de que personagens de jogos não poderiam ser julgados pelos mesmos parâmetros de mascotes, como a *Hello Kitty*, por causa do fator interatividade. Durante a interação, foi criada uma relação entre os jogadores e os personagens que vai além do que seria possível para uma mascote não interativa [24]. McCloud diz que, quanto mais cartunizado é o personagem, mais facilmente torna-se uma máscara para o usuário representar-se no ambiente em que este personagem está inserido [18]. Os personagens de *Super Monkey Ball* tornaram-se uma extensão de seus jogadores, que comentavam os acontecimentos do jogo referindo-se aos personagens como se fossem eles mesmos.

Tosca aponta que esta característica é o ponto forte dos protagonistas de *Super Monkey Ball* [24]. Apesar de não influenciarem nas mecânicas do jogo, o visual dos personagens e seus movimentos, nas poucas cenas em que aparecem, contribuem com uma experiência mais prazerosa. Os jogadores também apresentaram mudanças nas suas atitudes e relacionamento com o jogo, dependendo de qual personagem estavam controlando durante uma partida, e demonstrando esta substituição da identidade do jogador com a de seu avatar (representação do usuário) no mundo virtual.

Nittono et al. realizou três experimentos científicos para analisar a relação entre o comportamento e o sentimento produzido por ver imagens fofas [20]. Os usuários realizaram a mesma tarefa duas vezes, com um intervalo entre elas, onde olharam uma série de fotos de animais. Um grupo de participantes observou cachorros e gatos adultos, enquanto o outro observou filhotes. Os resultados obtidos após os testes indicaram que visualizar imagens que causam um sentimento de fofura levou os usuários a agirem com maior cuidado e atenção, contribuindo com uma porcentagem maior de acertos, porém com uma maior demanda de tempo, não importando a natureza da tarefa.

Através de questionários com pessoas de várias partes do mundo, Cheok fez um estudo sobre o que é fofura e as características que tornam um objeto interativo fofo ou aumentam essa percepção [6]. A definição encontrada foi que:

“[...] a fofura inclui os sentimentos e emoções que são causados por experienciar algo que é charmoso, alegre, feliz, engraçado, ou algo que seja muito doce, inocente ou puro. Pode estimular o sentimento de adoração, simpatia ou uma reação de cuidado” [6].

As conclusões tiradas do trabalho de Cheok definem como fofo: cores primárias, cabeças proporcionalmente maiores que seus corpos, movimentos saltitantes, sons agudos e formas com lados e

cantos arredondados. Também afirma que a fofura em mídias interativas evoca a inocência infantil e o ato de brincar, o que faz o usuário libertar-se e explorar o ambiente virtual com menos receio de consequências. Aponta também que outro componente essencial para um objeto ser considerado fofo é o elemento da surpresa, com reações inesperadas durante a exploração, colaborando na criação de uma conexão entre a mídia e a pessoa que a utiliza.

Allison discuti sobre as criaturas de Pokémon e sua relação emocional com crianças, comparando-as a amigos imaginários, e com pessoas de todas as idades, especialmente mulheres. O sucesso de Pokémon está atrelado ao visual fofo e à tecnologia portátil, duas características que permitiram seus personagens formarem um relacionamento com seus usuários dentro e fora do ambiente virtual, de forma a solidificar a marca, não só como uma série de jogos, mas também como várias linhas de produtos de sucesso graças à relação afetiva do público com os personagens [1].

3 METODOLOGIA

Foi utilizada neste trabalho a metodologia das entrevistas aprofundadas descritas por Cote e Raz no livro *Game Research Method*, apresentado como um método efetivo de coletar dados sobre uma área de pesquisa ainda não muito explorada [7]. O pesquisador e o participante constroem uma narrativa que é ditada por aquele que está sendo entrevistado, visto que não há material progresso suficiente para ser utilizado no desenvolvimento das perguntas, e exploram novos pontos de vista sobre o assunto.

Os objetivos desta pesquisa são: identificar as primeiras impressões dos jogadores sobre personagens através da sua aparência, descobrir se, após interagir com eles, há uma mudança de opinião, e entender como a estética fofo influencia na experiência do jogo em relação ao seu gênero.

Inicialmente, o participante respondia um questionário para verificar se tem o perfil desejado. Em caso positivo, apresentava ao entrevistador suas opiniões acerca de jogos e a influência da estética neles, também dando suas primeiras impressões sobre os personagens dos jogos utilizados. Em seguida, o participante experimentava os três jogos e falava sobre sua experiência de jogo e percepções sobre os personagens, utilizando um questionário ao final de cada sessão. Esses dados foram analisados e separados em várias categorias.

A entrevista foi realizada de forma individual, com o objetivo de deixar o participante mais confortável para que pudesse expressar seus pensamentos livremente, além de receber mais tempo e atenção. Este método também dá ao pesquisador mais controle sobre a direção da conversa e abre espaço para que perguntas ambíguas sejam esclarecidas e respostas diferentes do esperado sejam melhor desenvolvidas. Foram realizadas sessões de testes de jogos durante as entrevistas, onde os participantes jogaram *Kirby's Return to Dream Land* (HAL Laboratory, 2011), *Little King's Story* (Cing, 2009) e *Pocky & Rocky* (Natsume, 1992) (Figura 6). Estes jogos foram escolhidos porque seus personagens estão dentro do conceito adotado de fofura e por serem de gêneros diferentes, sendo respectivamente jogos de plataforma, estratégia em tempo real e de tiro, de acordo com as definições de gênero para jogos eletrônicos descritas no livro *Desenvolvimento de Games* [21].

Antes de começar, o participante respondia um questionário onde se perguntava sobre seu conhecimento de jogos eletrônicos, em que tipos de dispositivos já jogou, seu nível de confiança no uso dos controles e em quais gêneros e jogos, dentre os listados, já teve experiências. O perfil procurado para participar do teste foi de uma pessoa que conhecesse pelo menos um pouco de jogos e já tivesse experiência com os gêneros de tiro, plataforma e estratégia em tempo real. Além disso, era necessário que o participante nunca tivesse jogado os títulos usados nos testes. Atendendo a estas exigências, o participante era convidado a uma entrevista e a realização de três sessões de jogos, com tempo total estimado de



Figura 6: Capas de *Kirby's Return to Dream Land*, *Little King's Story* e *Pocky & Rocky*. Fontes: <https://amzn.com/B0050SVGW8>; <https://amzn.com/B001COVME6> e <http://www.socialanxietysupport.com/forum/f14/snes-your-top-10-games-1276698/>

duas horas.

O teste aconteceu em três etapas: na primeira, foram feitas perguntas sobre as preferências do entrevistado, como seus jogos favoritos e os gêneros de que gosta, e sua opinião sobre a estética nos jogos eletrônicos. Similar a pesquisa de Tosca, o participante recebeu imagens de personagens de vários títulos, incluindo aqueles que seriam jogados na etapa seguinte, e teve de escrever três adjetivos para cada um, com o objetivo de entender qual a impressão que teve [24]. As imagens consistiam em três personagens de diferentes estilos visuais (realista, semirrealista e cartum) e os três personagens fofos. Caso tenha escrito adjetivos como “fofo” ou com significados parecidos, solicitou-se explicações sobre o motivo do uso destes adjetivos com o objetivo de compreender melhor o significado da fofura para o participante.

Durante a segunda etapa, o participante experimentava cada jogo, preenchendo um questionário sobre a experiência e, por fim, falava sobre suas impressões dos personagens. Antes de cada sessão de jogo, explicou-se os controles e o objetivo do jogo para guiar o participante na realização da sessão, sendo possível desistir a qualquer momento do processo.

A experiência foi gravada em áudio para que pudesse ser consultada novamente durante a fase de análise deste trabalho, e foram feitas anotações das mudanças nas expressões faciais e na postura corporal, baseadas nas dez heurísticas de Lera e Domingo em relação à situação do jogo [16]. Após cada sessão, realizou-se um questionário para coletar dados sobre a experiência do jogador, utilizando a técnica de autoavaliação SAM [4] que serve para determinar o nível de prazer, agitação e dominância causados por um estímulo, e a metodologia da semântica diferencial [15], recomendada para determinar a visão do participante sobre vários aspectos do jogo.

Perguntas foram feitas para avaliar a percepção geral do jogo, seu estilo visual e personagens. Os adjetivos apontados para os personagens, na primeira etapa, foram utilizados como base para iden-

tificar as modificações na visão do participante após a experiência de jogo e a razão para possíveis alterações. Além dos personagens principais, também foi solicitada a impressão dos participantes acerca de coadjuvantes e de inimigos presentes na sessão de jogo.

Terminadas as três sessões, o participante manifestava sua opinião sobre o papel da estética fofo em relação a vários componentes de jogos como personagens, ambientação e mecânicas, procurando também identificar as possíveis diferenças na experiência do jogo caso o estilo estético fosse diferente. O participante foi estimulado a pensar e discutir sobre os pontos positivos e negativos desse estilo visual, não somente nos jogos testados como também em outros que tenha experimentado.

Os dados coletados foram analisados através de um processo baseado no que foi descrito por Cote e Raz [7] como o ideal para a análise de entrevistas aprofundadas. A análise foi realizada através da divisão de dados em códigos e categorias, onde o pesquisador procurou por padrões, temas ou ideias que se repetissem entre as entrevistas ou por áreas onde perspectivas diferentes pareçam estar em conflito, sendo então criadas categorias em que ideias parecidas possam ser agrupadas, construindo um esquema de códigos.

É possível para o pesquisador que utiliza esta análise prever algumas das respostas dadas pelos entrevistados a partir dos resultados de outras pesquisas e estudos já feitos sobre o assunto e, desta maneira, criar códigos previamente para, no momento da análise, procurar os momentos em que são representados. Por outro lado, visto que uma das características das entrevistas aprofundadas é ser adequada para a obtenção de dados e pontos de vista novos, também pode ser realizada, durante a etapa da análise, a criação de novas categorias e códigos, usando termos utilizados pelos próprios participantes durante as pesquisas. É um processo iterativo que exige do pesquisador a constante revisão das entrevistas anteriores para reclassificar os dados encontrados usando as novas categorias que vão surgindo à medida que a análise avança. Neste trabalho, os códigos foram criados previamente, baseados nas possíveis respostas às perguntas elaboradas durante o desenvolvimento do roteiro da entrevista.

4 TESTES E RESULTADOS

Os testes foram realizados com dez participantes, de idades entre 21 a 40 anos, sendo sete homens e três mulheres, em sua maioria estudantes ou professores de diferentes áreas de estudo e que afirmaram ter pelo menos um pouco de experiência com jogos eletrônicos, com metade dos entrevistados tendo considerado alto seu nível de contato. Os jogos foram apresentados a cada um em uma ordem aleatória para amenizar possíveis interferências de um jogo sobre o outro.

As informações obtidas através das entrevistas sobre cada um dos jogos usados nos testes foram divididas em quatro categorias: **Protagonista, Outros Personagens, Estilo Visual e Experiência de Jogo**. As considerações gerais sobre a estética em jogos foram categorizadas em: **Aparência, Público e Fofura**, tendo esta última categoria subdivisões para os comentários, elencando os pontos Positivos e Negativos da estética fofo em jogos.

4.1 Testes com o jogo Kirby's Return to Dream Land

Todos os participantes jogaram as duas primeiras fases deste jogo de plataforma, que foi escolhido como o preferido dentre os três testados por 70% dos participantes e considerado o mais fofo por todos os entrevistados. Os motivos principais apontados para esta preferência foram: a simplicidade do jogo e o seu baixo nível de dificuldade. Kirby's Return to Dream Land recebeu a maior pontuação nas categorias de prazer e dominância (Tabela 1).

Os personagens, os cenários e as músicas foram considerados os elementos fofos mais marcantes, sendo classificados como **relaxantes** e passando uma sensação de segurança, mesmo em momentos mais frenéticos, o que levou alguns participantes a inferir que é

Tabela 1: Avaliação da experiência de jogo usando o SAM

	Prazer	Agitação	Dominância
Kirby	8	6,4	7,1
Little King's Story	6,5	4,4	5,9
Pocky & Rocky	6,1	6,6	4,8

um bom exemplo de jogo para crianças. 60% dos entrevistados tiveram dificuldade de pensar no jogo com um estilo visual diferente e dois afirmaram que o tema e as mecânicas não funcionariam de outra forma. Foi dito que seu gênero, plataforma, combina com o estilo fofo, citando outra série de jogos bem-sucedida como o Mario (Nintendo, 1983).



Figura 7: Kirby, protagonista de Kirby's Return to Dream Land. Fonte: <http://kirby.nintendo.com/returntodreamland/#/explore-dream-land/>

Kirby (Figura 7) foi eleito como o protagonista mais fofo por oito dos dez entrevistados e foi descrito com esta palavra por nove deles, também sendo o personagem que recebeu mais pontuações positivas no questionário de semântica (Figura 8). Outros adjetivos utilizados sobre sua aparência foram **leve, simples, agradável, bonito e gordinho**.

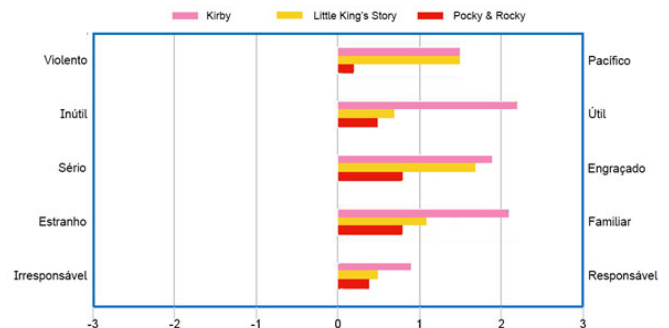


Figura 8: Impressões dos participantes a respeito dos personagens dos jogos. Fonte: autores.

Sobre sua personalidade, foi inferido pelos participantes antes de jogar que seria **divertido, dinâmico, alegre, curioso, carismático e meigo**. Após interagir com o personagem através do jogo, foi considerado também **habilidoso, violento, versátil, poderoso e forte** (Figura 9), além de ter perdido as qualidades de **infantil e inofensivo**, utilizadas inicialmente por 30% dos participantes.

De acordo com os entrevistados, Kirby é fofo por suas formas arredondadas, cores suaves, sendo descrito como “uma bolinha rosa que estica”. Seu carisma provém de seus movimentos fofos, como o balançar dos braços, e da sensação de surpresa com cada transformação, com destaque para sua forma especial, denominada *Ultra Sword*, em que o personagem dá golpes poderosos e exagerados com o pressionar de um único botão.



Figura 9: Adjetivos utilizados para descrever Kirby. Fonte: autores.

Os oponentes do jogo (Figura 10) também foram considerados fofos por sua aparência semelhante a do protagonista e por, em sua maioria, não atacarem o jogador até que este tenha iniciado o confronto. Este comportamento pacífico e a falta de elementos assustadores nos inimigos foram apontados como os motivos para considerar o protagonista Kirby violento, mesmo com sua aparência fofa.



Figura 10: Scarfy e Blade Knight, alguns oponentes em Kirby: Return to Dream Land. Fonte: <http://kirby.wikia.com/wiki/>

Como jogo, Kirby: Return to Dream Land foi considerado divertido e fácil de jogar. Os participantes disseram não ter dificuldade para descobrir como proceder durante o jogo e a maioria conseguiu derrotar facilmente todos os oponentes. Foi dito que as diferentes transformações do protagonista são uma das “várias coisas para prender a atenção” que o jogo possui, pela mudança de mecânica em cada uma das formas. O “Kirby Sword” (Figura 11) foi escolhido como a forma favorita da maioria dos entrevistados, que disseram gostar dos ataques de espada e da roupa que lembra o protagonista da série de jogos Legend of Zelda (Nintendo, 1986).



Figura 11: Kirby na sua forma Ultra Sword. Fonte: <http://kirby.wikia.com/wiki/>

4.2 Testes com o jogo Little King's Story

Por ser um jogo de estratégia em tempo real, teve seu objetivo proposto para os participantes dividido em duas partes: a coleta inicial de uma quantia específica de dinheiro explorando o ambiente do jogo em uma fase inicial, e a coleta do dobro desta quantia tendo acesso a uma área maior. Neste jogo, os jogadores controlam o rei e devem liderar um grupo de súditos em explorações ao redor do reino. Little King's Story foi considerado pela maioria: lento, entediante e, por falta de feedback do jogo, complicado de descobrir que ações tomar.

Ao final da primeira parte do objetivo, era necessário escolher uma profissão para seus súditos entre duas opções: fazendeiros, especializados em cavar buracos, ou soldados, especializados em batalha (Figura 12). Todos os participantes decidiram pelos fazendeiros, com algumas pessoas justificando a escolha por achar que não iriam ocorrer lutas no jogo.



Figura 12: Fazendeiro e Soldado de Little King's Story. Fonte: <http://littlekingsstory.wikia.com/wiki/>

Quando confrontados com inimigos, um dos participantes optou por fugir considerando que os fazendeiros não eram capazes de lutar, e outro, apesar de já ter derrotado monstros parecidos com nabos, não achou que seus personagens poderiam vencer outros tipos de inimigos e também optou pela fuga. Muitos dos entrevistados tiveram dificuldade em notar a presença dos monstros, por não parecerem visualmente ameaçadores ou agressivos, e esperavam que o jogo fosse principalmente de exploração, desconsiderando a possibilidade da morte de personagens.



Figura 13: Rei Corobo do jogo Little King's Story. Fonte: <http://www.ign.com/articles/2009/07/21/little-kings-story-review>

O uso da estética fofa em Little King's Story foi considerado adequado, destacando a opinião de que o jogo é menos entediante graças ao visual, mesmo sendo lento. Essa característica foi também considerada por um participante como sendo necessária para facilitar a jogabilidade ao público infantil. Os participantes acreditam que, caso tivesse um visual mais sério ou realista, o jogo

ficaria assustador, por tratar de uma criança enviando adultos para lutar contra monstros. Com essa mudança de estilo visual, um dos entrevistados acredita que as mortes dos personagens não seriam mais tão impactantes pois poderia ser semelhante a outros jogos do estilo em que as tropas do jogador, em muitos casos, não têm rostos.

O Rei Corobo (Figura 13), protagonista do jogo, foi descrito como **fofo** por cinco dos participantes, sendo também chamado de **estranho**, **simples**, **bonito**, **pequeno**, **apertável**, **frágil** e **poderoso**. Os adjetivos usados para descrever sua personalidade foram **bravo**, **chato**, **prepotente** e **alegre**. Após a interação com o personagem durante a experiência do jogo, Rei Corobo deixou de ser considerado **pentelho**, **feio**, **arrogante** e **infantil**, adicionando à sua lista de adjetivos **trabalhador**, **útil**, **estranho**, **mandão**, **adorável** e **inocente** (Figura 14).



Figura 14: Adjetivos utilizados para descrever Rei Corobo. Fonte: autores.

Além de sua aparência infantil, o personagem foi considerado fofo pelo modo de andar e sua preocupação com seus súditos, o que também causou a impressão de ser simpático e inocente. O visual fofo do rei também levantou comparações com um bichinho de pelúcia, que “dá vontade de apertar”.

Os súditos (Figura 15), personagens que o jogador controla indiretamente através do rei, foram considerados simples demais para criar empatia por 70% dos participantes, que afirmaram não dar importância quando morriam. Para os outros entrevistados, o estilo fofo influenciou-os a querer protegê-los e sentir pesar por suas mortes, em contraste com a mesma experiência em outros jogos deste gênero, como *Age of Empires* (Microsoft, 1997) e *Civilization V* (2K Games, 2010), onde relataram sentirem frustração ao perderem tropas por atrapalhar o progresso do jogo, e não devido a uma conexão emocional. Apesar de desprovidos de muitos detalhes gráficos, o fato dos súditos terem nomes e de ser possível conversar com eles antes de recrutá-los também foi apontado como um fator que colaborou na criação de empatia.



Figura 15: Súdito sem profissão do jogo *Little King's Story*. Fonte: <http://littlekingsstory.wikia.com/wiki/>

Nove dos dez participantes não consideraram os inimigos de *Little King's Story* como ameaçadores e muitos sequer notaram a presença deles inicialmente por não se destacarem do cenário e por não portarem um comportamento agressivo. Os animais encontrados no ambiente chamaram atenção e receberam elogios por sua fofura por 30% dos entrevistados, assim como o cenário, que também foi descrito como alegre (Figura 16).

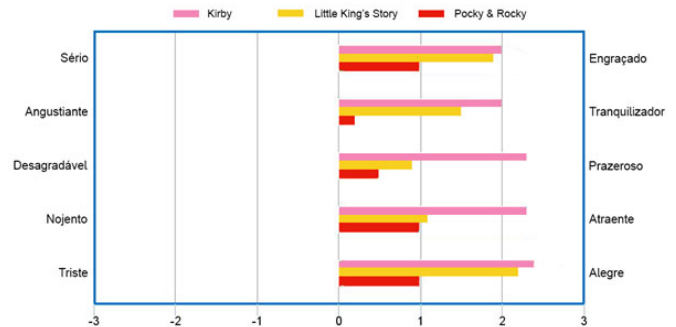


Figura 16: Impressões dos participantes a respeito do estilo visual dos jogos. Fonte: autores.

Os entrevistados tiveram dificuldade em movimentar-se pela ambientação do jogo e frustraram-se com as barreiras que limitavam as áreas acessíveis. A maioria achou confuso e difícil de perceber com quais elementos era possível interagir, demorando na primeira etapa do jogo por ficarem perdidos ou não notarem elementos com os quais se poderia interagir.

4.3 Testes com o jogo *Pocky & Rocky*

O jogo do gênero de tiro foi considerado o mais difícil pelos participantes, tendo como objetivo a conclusão da primeira fase, obtido com sucesso por apenas três dos participantes, sendo o único cujo objetivo não foi alcançado por todos os jogadores. A partir da terceira tentativa, o entrevistado era informado de que poderia desistir, se quisesse. Três desistiram no mesmo momento e outros três o fizeram na quarta tentativa.

De acordo com os participantes, o estilo visual colaborava com a impressão de que o jogo seria fácil, com quatro deles apontando frustração frente ao engano, mas com alguns participantes dizendo que o visual “engraçado e feliz” colaborava para que continuassem jogando, mesmo tendo perdido várias vezes.

Foram elencados aspectos positivos da estética fofo utilizada neste gênero de jogo, como sendo o estímulo para continuar jogando, citado anteriormente, e a atenuação da frustração por perder. Foi considerado pelos participantes que os personagens, protagonistas e inimigos, não chamavam muito a atenção por terem poucos detalhes visuais, o que permitia ao jogador se focar na jogabilidade.

Os participantes apontaram que, caso fosse um jogo com visual realista, os monstros baseados em criaturas folclóricas japonesas tornar-se-iam assustadores e mudariam completamente a experiência, além de retirar o aspecto estético que faz o jogo se destacar em seu gênero, na opinião de um dos entrevistados.

Os protagonistas (Figura 17), a menina Pocky e o texugo Rocky, foram chamados de **fofos** por seis dos participantes, mas um deles retirou o adjetivo depois da interação com o jogo, devido à ambientação sombria em algumas partes. Eles também foram chamados de **simples**, **infantis**, **bonitos**, **divertidos**, **interessantes**, **engraçadinhos** e **carismáticos**, com um **tosco** direcionado somente para o texugo. Após a sessão de jogo, eles também foram considerados **legais**, **inteligentes**, **sérios**, **tristes**, **violentos** (Figura 18) e deixaram de ser **bobos**, **estilosos** e **inofensivos**.

Os dois foram considerados fofos por terem os olhos grandes e por serem uma criança e um animal pequeno, sendo comparados



Figura 17: Os personagens Pocky e Rocky na tela de seleção (esquerda) e durante o jogo (direita). Fontes: <http://www.giantbomb.com/pocky-rocky/> e <http://www.nintendoworldreport.com/>

a mascotes de empresas. A primeira impressão dos entrevistados sobre Pocky e Rocky aconteceu com uma imagem da tela de seleção de personagens, onde os dois são retratados com mais detalhes.



Figura 18: Adjetivos utilizados para descrever Pocky e Rocky. Fonte: autores.

Para um dos participantes, a representação dos protagonistas e dos monstros durante o jogo não é fofa, e outro considerou os inimigos assustadores. A maioria disse que os inimigos não ameaçavam, mas causavam desespero quando apareciam em grande número na tela (Figura 19). Rocky foi considerado mais fofa durante o jogo quando comparado ao Pocky, principalmente devido ao seu ataque balançando a cauda.



Figura 19: Vários inimigos ao mesmo tempo em Pocky & Rocky. Fonte: <http://www.giantbomb.com/pocky-rocky/>

O jogo foi considerado rápido e difícil (Figura 20) pelos participantes. Um dos que completaram o objetivo, e que já estava

acostumado a jogos deste tipo, disse ter se surpreendido com a dificuldade. Os jogadores focavam-se em usar um tipo de ataque, frequentemente esquecendo os outros comandos existentes, e tentavam fugir sempre que era possível, com um deles descobrindo uma falha que permitia escapar de uma batalha aparentemente obrigatória.

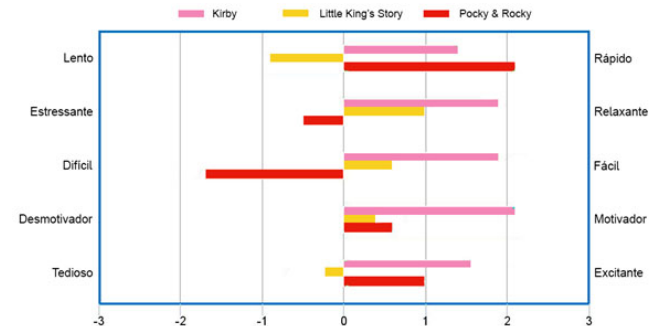


Figura 20: Impressões dos participantes a respeito dos jogos. Fonte: autores.

4.4 Considerações gerais

Nove participantes afirmaram que o estilo visual tem grande importância em chamar a atenção e gerar interesse por jogos. Tendo dois deles enfatizado que não compram jogos que consideram feios, além de possibilitar a inferência sobre a natureza do jogo e dos personagens através de sua aparência.

Dois dos entrevistados tiveram dificuldade inicialmente na escolha de adjetivos para os personagens a partir de suas imagens, por não conseguirem criar uma conexão com eles e tendo mais facilidade após interagirem com os jogos. De acordo com um deles: “a experiência de jogar é diferente, antes eu não conhecia o personagem, agora conheço”.

A estética fofa nos três jogos testados foi bem aceita pela maioria dos entrevistados com somente uma pessoa afirmando preferir que fossem mais sérios ou com um visual mais complexo. Outro participante concluiu que o estilo fofa pode ser mal explorado, mas sua qualidade infantil não é necessariamente algo ruim e este tipo de visual pode ser utilizado na maioria dos temas, exceto os mais realistas, como guerras.

Em jogos de estilo visual mais sério ou realista, os participantes relataram que se sentiam mais preocupados em jogar bem, mais frustrados com seus erros e em situações mais difíceis do que realmente são. A fofura passa a impressão de que o jogo será lento, fácil e pouco desafiador por causa da sua associação com o infantil, mas o visual fantasioso e simples também ajuda a aceitar aspectos não esperados, como a violência.

Para seis dos participantes, a aparência fofa em jogos consegue atingir públicos de todas as idades, por ser alegre e convidativo, inclusive mencionando perfis de jogadores que preferem jogos difíceis e de visual bonito. Outros dois acreditam que só crianças se interessam por jogos assim, mas, quando crescem, continuam gostando por outros fatores, usando Pokémon como exemplo.

Sobre as características positivas da fofura, os entrevistados disseram que combina com temas fantásticos e situações absurdas porque “faz pessoas adultas aceitarem mais facilmente coisas mais infantis”. Na opinião deles, é fácil gostar dos personagens por causa do carisma natural associado à aparência fofa e por divertirem no modo como se mexem e demonstram emoções, geralmente de uma maneira mais exagerada, mas sem parecerem ridículos. Também foi afirmado que a fofura diminuiu o estresse e a frustração sentidos durante o jogo.

Por outro lado, quando perguntados sobre a influência negativa que a fofura tem em jogos, houve comentários de que o jogador pode se sentir enganado em jogos fofos e difíceis, como relataram acontecer em *Pocky & Rocky*, por esperar um jogo feito para crianças, que tem o estigma de serem considerados bobos e fáceis demais. Na opinião dos participantes, é difícil para adultos identificarem-se com os personagens fofos por causa deste preconceito, assim como homens tendem a ignorar produtos fofos por serem mais relacionados a crianças e a mulheres, na opinião deles. De acordo com um participante, o visual fofo, naturalmente alegre, dificulta a execução de cenas sérias ou dramáticas, precisando da narrativa para representar emoções mais profundas.

5 CONCLUSÕES

A impressão inicial dos participantes sobre os personagens fofos foi em sua maioria positiva, com os adjetivos **fofo**, **simples**, **bonito** e **infantil** sendo utilizados para descrever os quatro protagonistas. Kirby foi quem menos recebeu qualidades negativas, o que se acredita ter acontecido por ele ser tão simples que não foi possível inferir características além das que já são próprias do visual fofo. Um caso diferente do que aconteceu ao Rei Corobo, cujos adjetivos foram parcialmente baseados em preconceitos sobre membros da realeza e de crianças.

Os testes mostraram que interagir com personagens através dos jogos muda a visão dos jogadores sobre eles, criando empatia e modificando a experiência do jogo. Um dos participantes, que teve dificuldade para inferir qualquer opinião através das imagens dos protagonistas, conseguiu discutir sobre suas personalidades normalmente após as sessões de jogo.

A aparência fofo não atenuou as qualidades negativas, criando uma combinação interessante de características dissidentes. Após as interações, os quatro personagens deixaram de ser considerados **inofensivos** ou **infantis**, palavras relacionadas ao sentido de fraqueza e incapacidade geralmente associadas ao fofo, e receberam adjetivos negativos como **violento** e **mandão**. Aparentemente, o comportamento não teve um impacto tão grande quanto a aparência, visto que nenhum dos personagens deixou de ser considerado fofo mesmo sendo vistos como violentos, contrariando as ideias de Flynn-Jones [10] e Bogost [3]. Como trabalho futuro, um estudo mais aprofundado sobre este assunto é interessante, trabalhando também com as impressões de personagens em outros estilos visuais.

Os três gêneros de jogos testados – plataforma, tiro e estratégia em tempo real – foram influenciados positivamente pela estética fofo, com a criação de um ambiente em que o jogador sente-se seguro para se movimentar e explorar. Os personagens ajudam a manter o interesse e acalmam em momentos desesperadores, com suas expressões e movimentos apontados como adoráveis.

O comportamento fofo aparentou ser mais influente na transmissão da sensação de calma do que a aparência dos personagens, uma vez que o surgimento frenético de monstros em *Pocky & Rocky* mostrou-se mais estressante quando comparado com os inimigos dos outros dois jogos, que se moviam devagar e não atacavam o jogador imediatamente.

A definição utilizada neste trabalho para classificar um personagem como fofo listava como critérios necessários: cabeça e olhos grandes em relação ao corpo, formas arredondadas e simples, aparência infantil, poucos detalhes gráficos e traços cartunizados. Foi observado durante as entrevistas que, enquanto explicavam os motivos para acharem os personagens fofos, os participantes também citaram como critérios a escolha de cores suaves, o modo de movimentar-se e o comportamento pacífico, no caso dos oponentes. O estilo cartum não foi citado, e a falta de detalhes e proporção entre a cabeça e o corpo só foram apontados por poucos participantes.

O conhecimento sobre a influência da estética fofo gerado du-

rante as entrevistas pode atuar como um auxílio para o desenvolvimento de jogos e, principalmente, de seus personagens, uma vez que foi percebido pelos participantes a importância da aparência visual dos personagens como um elemento forte para contribuir na experiência geral do jogo. Os participantes apegaram-se emocionalmente, não só aos protagonistas, como também aos outros personagens, sentimento que disseram não acontecer em jogos semelhantes e com outros estilos visuais.

Este trabalho realizou a análise do visual fofo de personagens apenas em três gêneros de jogos, com somente um exemplo em cada, e, apesar das contribuições positivas do uso da estética fofo apontadas, mais testes com outros jogos, gêneros e participantes são necessários para identificar a eficiência da utilização deste estilo visual quando considerados outros gêneros de jogos.

Outra linha de pesquisa para trabalhos futuros é o estudo do uso da estética fofo em temas mais sérios ou dramáticos, uma vez que, durante as entrevistas, foi apontado que pode provocar sentimentos mais complexos com a ajuda da narrativa, apesar de sua desvantagem para transmiti-los através de suas expressões faciais e movimentos corporais por conta das qualidades infantis e engraçadas da fofura.

Durante as entrevistas, foi mencionado um perfil de jogador que tem preferência por jogos com alta dificuldade e visual fofo, mas nenhum dos participantes identificou-se como pertencente a este grupo. As opiniões e motivações destas pessoas podem conter contribuições relevantes para o assunto, tópico que foi pouco explorado pela academia.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Allison. Cuteness as japan's millennial product. In J. Tobin, editor, *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*. Durham e Londres, pages 34 – 49. Duke University Press, 2004.
- [2] N. Angier. The cute factor. *The New York Times*, Jan. 2006.
- [3] I. Bogost. A theory of cuteness, 2009.
- [4] M. M. Bradley and P. J. Lang. Measuring emotion: The self-assessment manikin and the semantic differential. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, Mar. 1994.
- [5] H. J. Brown. *Videogames and education*. M.E. Sharpe, 2008.
- [6] A. D. Cheok. *Art and Technology of Entertainment Computing and Communication: Advances in Interactive New Media for Entertainment Computing*. Springer, 2010.
- [7] A. Cote and J. Raz. In-depth interviews for games research. In R. Lankoski and S. Björk, editors, *Game Research Methods*, pages 93 – 116. ETC Press, 2015.
- [8] T. Donovan. *Replay: the History of Video Games*. Yellow Ant, 2010.
- [9] H. Eco. *História da Feiúra*. Record, 2007.
- [10] E. Flynn-Jones. Game cutification: A violent history of gender, play and cute aesthetics. In *IRLT Research Seminar*, 2013.
- [11] D. M. Gularte. Os cinco pilares: Métodos e processos no design de conceito de jogos eletrônicos triple-play aplicado ao jogo kamur. Monografia (especialização), Faculdade Integrada do Ceará, 2008.
- [12] L. Hjorth. Digital art in the age of social media: a case study of the politics of personalization via cute culture. In *Proceedings of the 2009 Digra International Conference: Breaking New Ground: Innovation In Games, Play, Practice And Theory*, 2009.
- [13] K. Ibister. *Better Game Characters by Design: a Psychological Approach*. Elsevier, 2006.
- [14] S. Kinsella. Cuties in japan. In L. Skov and B. Moeran, editors, *Women, Media, and Consumption in Japan*, pages 220 – 254. University of Hawaii Press, 1995.
- [15] P. Lemmay and M. Maheux-Lassard. Investigating experiences and attitudes toward videogames using a semantic differential methodology. In R. Bernhaupt, editor, *Evaluating User Experience in Games*, pages 89 – 105. Springer, 2010.
- [16] E. Lera and M. G. Domingo. Ten emotions heuristics: Guidelines for assessing the user's affective dimension easily and cost-effectively. In *Proceedings of the 21st BCS HCI Group Conference*, 2007.
- [17] A. Lubow. The murakami method. *The New York Times*, Apr. 2005.

- [18] S. McCloud. *Desvendando os Quadrinhos*. M. Books, 2005.
- [19] E. F. Müller. Os conceitos estético-visuais dos jogos digitais. Dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2011.
- [20] H. Nittono, M. Fukushima, A. Yano, and H. Moriya. The power of kawaii: Viewing cute images promotes a careful behavior and narrows attentional focus. *PLoS One*, Sept. 2012.
- [21] J. Novak. *Desenvolvimento de Games*. Cengage Learning, 2010.
- [22] M. T. Piacentini. Jogo eletrônico, flow e cognição. Dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2011.
- [23] K. Shiokawa. Cute but deadly: Women and violence in japanese comics. In J. Lent, editor, *Themes and Issues in Asian Cartooning: Cute, Cheap, Mad and Sexy*, pages 220 – 254. Popular Press, 1999.
- [24] S. Tosca. The appeal of cute monkeys. In *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, volume 2, pages 392–403, 2003.