

Design de Personagens por seus Jogadores

Mayara Araujo Caetano

Departamento de Estudos Culturais e Mídia

Universidade Federal Fluminense

Niterói, Brasil

mayarcae@gmail.com

Resumo — Pergunte a um jogador o que justifica determinado jogo ser seu preferido. Além do nome e da narrativa, virá a citação de um personagem como resposta. Quais seriam as justificativas para escolha?

Eles são agenciados, ampliam a imersão na diegese e os laços afetivos estabelecidos criam experiências mais significativas, do decorrer ao término da narrativa.

Alguns títulos e franquias ganharam projeção e vendem pelo impacto do seu personagem. Será que tais efeitos poderiam ser maiores quando o jogador intervêm no design de seus personagens? Para responder essa questão foi desenvolvido uma pesquisa online contendo 34 perguntas. Como resultado temos a constatação de que os jogadores se beneficiam de suas criações, principalmente por sensibilizar a memória afetiva.

Palavras chave — *design, personagem, imersão, narrativa, jogadores.*

Abstract — Ask a player what justifies particular game be your favorite. Besides the name and the story, the quotation comes from a character in response. What would be the justification for choice?

They are agencied, extend immersion in the diegesis and ties established affective create more meaningful experiences, the course at the end of the narrative.

Some franchises have won titles and projection and sell by the impact of his character. Does such effects could be larger when the player involved in the design of your characters? To answer this question we developed an online survey containing 34 questions. As a result we have the fact that players benefit their creations mostly by sensitizing the affective memory.

Keywords — *design, characters, immersion, narrative, players.*

I. INTRODUÇÃO TEÓRICA

Os personagens foram implementados nos jogos ao longo do desenvolvimento tecnológico e reconhecimento do público. Nos primeiros títulos certamente não há como identificá-los pois a complexidade ainda não foi implementada. A partir da excitação dos consumidores, com este novo tipo de mídia, começa a se delinear elementos que virão a ser formatados e denominados personagens.

Pensando em inovar no campo dos jogos a empresa Nintendo investiu no que veio a ser um dos personagens de maior memória afetiva da história dos games, o encanador Mario. Além dele, outros personagens conhecidos foram

desenvolvidos por Shigeru Miyamoto¹. A presença desse designer na empresa aponta para uma necessidade da indústria dos jogos em contratar pessoas que desenvolvessem a estética dos jogos. A compreensão além dos procedimentos de codificação, requer habilidades e conhecimentos prévios com a finalidade de proporcionar visualmente ambientes motivadores aos jogadores.

Ainda que houvessem limitações técnicas, essas não impediram o desenvolvimento de códigos estéticos a serem utilizados em outros jogos. O que atualmente reconhecemos com facilidade como sento signos característicos dos jogos vieram de uma construção trabalhada em estabelecer formas a partir das unidades mínimas de imagens – pixels, e o esquema de cores trabalhadas em suas nuances, respeitando o padrão disponível até o momento para compor sombreamentos, contornos e preenchimentos. Essas características mais simples conseguiram alcançar o efeito esperado e criou espaços para o constante desenvolvimento de novos modos de modelar, que hoje se apresentam de forma realística em alguns títulos. Tal composição proporciona parte da personalização da experiência.

Nos jogos, o indivíduo encontra-se na posição do protagonista das ações, seja na perspectiva de quem vê os acontecimentos pelos olhos de seu personagem – primeira pessoa -, ou de quem observa os fatos de uma posição distanciada – terceira pessoa. Porém, o poder de agenciamento não está presente em outras mídias de forma tão significante. Esse termo é desenvolvido por Janet Murray [9] como: o poder de fazer escolhas relevantes, desempenhar ações significativas e ver os resultados e consequências no mundo apresentado.

Para a autora, o protagonista do jogo se depara com as seguintes situações:

- encontrar um mundo confuso e consertá-lo;
- encontrar um mundo em pedaços e reconstruí-lo de modo coerente;
- se arriscar e ser recompensado por sua coragem; encontrar um antagonista poderoso e vencê-lo;
- ter sua habilidade, estratégia testada e revertê-la;
- começar com poucos recursos e terminar com muitos;

¹ Video game designer e produtor da Nintendo.

- ser desafiado por um mundo em constantes modificações e sobreviver.

E ainda que esteja perdendo há a esperança de reverter as situações adotando melhores estratégias ou trapaceando as regras. Cada um desses elementos dramáticos constituem o ambiente dos jogos.

De acordo com o senso comum, os personagens de jogos variam entre máscaras virtuais e formas animadas vazias. O trabalho de Tychsen et al [11] busca em seus entrevistados saber o quão complexo um personagem pode ser sem afetar a experiência do jogo. Além de quais soluções seriam possíveis sem que o conhecimento de mundo de cada indivíduo seja desigual. Para os autores, os jogos ampliaram sua audiência a partir do desenvolvimento tecnológico, mas os personagens permaneceram em um “blank state” – personalidade superficial que não entraria em confronto com a persona daquele que comanda o personagem – e apontam que mesmo os títulos mais atuais se valem de artifícios como aparência e linguagem corporal para compensar a falta de complexidade. Como resultado das respostas, os autores consideram o gênero do jogo mais influente na complexidade do que o conhecimento de mundo dos jogadores.

Podemos buscar de que forma os personagens se apresentam nas narrativas de outras mídias para, se possível, tecer relações com aqueles aplicados nos jogos.

Na construção de personagens, a partir da teoria literária para S. Rimmon – Kenan [8] possui três elementos importantes: os personagens devem comunicar aos demais sobre quem eles são; devem expressar seus interesses; e suas ações ajudam a definir, justificar sua natureza. Complementando estes, Forster [8] distingue os personagens em planos – de constituição simples e ações previsíveis, ou circulares – construídos de forma complexa.

A maneira como a literatura se apresenta, permite uma leitura e apreensão mais demorada sobre a história, as descrições podem ser mais extensas e somos submetidos ao ritmo mental do personagem, pois como leitores concordamos em receber as histórias da forma como são apresentadas e não possuímos poder para reverter os fatos expostos. Na narrativa audiovisual (televisão, cinema e internet) estamos expostos a um dinamismo de imagens e temos uma nova camada de estímulos a ser processado, o som. Com esses componentes, aqueles personagens descritivos de literatura não funcionam do mesmo modo que uma narrativa conduzida por exemplo: a partir de um serial killer. Há uma demanda constante de entradas para o engajamento do espectador, pois há uma tensão que deve ser alimentada e os estilos que utilizam por exemplo do suspense ou horror são favorecidos. Os personagens principais podem permanecer simples, mas os complexos tendem ser os outsiders², pois eles fogem do reconhecido,

² De acordo com o sociólogo americano Howard Becker é a terminologia utilizada para indivíduos ou grupos que desviam do padrão social devido a suas particularidades. Isso não implica que são criminosos, por exemplo músicos são para o autor um tipo de desviantes por sua rotina de vida associada ao trabalho noturno ser diferente do cidadão padrão.

causam medo e ao mesmo tempo fascínio. E se bem balanceados dão forma a enredos capazes de fidelizar um público.

Nos jogos também precisamos ser surpreendidos, mas como observa Frasca [8] os personagens não podem ser “marionetes” digitais. Assim como nas mídias citadas, os jogos possuem as mesmas possibilidades constitutivas para seus personagens que são complementadas pela possibilidade de interação do usuário, ponto diferencial dos jogos. Então, como jogadores podem dar suporte/consistência aos personagens? De acordo com Lankoski [7] temos quatro elementos auxiliando essa questão. Esses são:

1. cut-scenes, diálogos e animação que limitam o poder de interação do jogador, o e contextualizando momentos específicos;
2. estabelecer os objetivos do jogo, pois o progresso depende dessa motivação;
3. implementar possibilidades possíveis e impossíveis se comparadas a realidade;
4. a caracterização do personagem.

No mesmo trabalho, o último elemento é relacionado a listagem de seis aspectos dramáticos importantes no design da narrativa do jogo, segundo Robert Berman:

- drama é capaz de fornecer o propósito da trama;
- o ponto de vista do personagem corresponde a maneira pela qual esse percebe o mundo;
- as atitudes e o posicionamento do personagem;
- as questões psicológicas podem acrescentar veracidade ao personagem;
- os sinais de fraqueza e/ou negatividade apresentadas pelo personagem podem conferir empatia ao jogador;
- os maneirismos, os hábitos e as diferenças do personagem também ajudam na empatia com o jogador.

Como os aspectos dramático apontam, os perfis sociológico e psicológico complexificam o personagem. A partir do trabalho de Egrin, Lankoski [8] adiciona mais elementos a tabela I que dá a tridimensionalidade do personagem. Esse é construído por três pilares: fisiológico, sociológico e psicológico. Cada um desses possui características específicas, por exemplo em aspectos fisiológicos temos as definições de sexo, cor e aparência de um personagem.

A partir da combinação desses elementos os personagens ganham mais complexidade. No entanto, isso não impede a separação dos jogadores entre personagens principais e secundários. Para as autoras Hsu, Huang e Sun [2] essa divisão recebe os nomes de: mains e alts. Ao analisarem o jogo World of Warcraft chegaram a uma média de 12 personagens, separados por 70,4% (mains) e 21,6% (alts) por vezes de uso. Porém elas ressaltam a relevância dos alts um vez que eles pode ser mais sociais, receber itens acumulados de outros personagens, adequados facilmente a objetivos pontuais, além de concebidos e descartados sem grandes perdas ao jogo.

TABELA I. TRIDIMENSIONALIDADE DO PERSONAGEM

Fisiológico	Sociológico	Psicológico
Sexo	Classe	Moralidade
Idade	Ocupação	Objetivos, ambições
Altura e Peso	Educação	Frustrações, desapontamentos
Cor (pele, pêlos, cabelo, etc.)	Vida Familiar	Temperamento
Postura	Religião	Atitude perante a vida
Aparência	Etnia, Nacionalidade	Complexos, obsessões
Distintivos (ex:tatuagens)	Afiliações políticas	Imaginação
Defeitos	Status Social	Juízo de gosto
Hereditariedade	Divertimento	Inteligência
Físico (ex:músculos)	Hobbies	Extrovertido/Introvertido

As categorizações de personagens em jogos podem ser analisadas a partir do trabalho de Kromand [5] nas relações de mundo ficcional e conexões emocionais com o jogador. O mundo ficcional e o personagem podem ser distribuídos em fechados ou abertos. Os fechados são pré determinados em suas habilidades, pensamentos e objetivos. Eles seguem restritamente a narrativa. Já os abertos são construídos de acordo com as escolhas do jogador, porém há uma limitação de tal liberdade uma vez que jogos são sistemas fechados. Quanto as conexões emocionais, temos personagens centrais e acentraais. Os centrais permitem uma conexão casual, na qual os jogadores habitam os personagens como se fossem “conchas vazias”. E os acentraais têm identificação, mas executam atividades independentes do jogador, por terem alguma autonomia.

As possibilidades de combinação dessas para o design são:

- Central-aberto: característico de RPG, pois o jogador controla o modo como seu personagem está no jogo. Para se posicionar melhor é necessário conhecimento da mecânica e das regras do jogo. Permite mais combinações e pode motivar o retorno ao mundo do jogo.
- Acentral-aberto: utilizado no jogo The Sims. As ações do personagem simples e devem ser pensadas em conjunto. O tempo é um recurso importante a ser administrado por suas ações constantes e às vezes repetitivas. A expressão do personagem de felicidade após o cumprimento de uma atividade pode gerar uma catarse no jogador.
- Central-fechado: mais aplicado com controles mecânicos simples. Suas características estão pré determinadas e são reconhecidos com facilidade por seu nome ou fisionomia. As habilidades do jogador são as mesmas do personagem, ganhar ou perder depende do agenciamento adequado.

- Acentral-fechado: menos utilizado pois seu controle motor e emocional é reduzido. A apresentação gráfica sobressai a mecânica, portanto títulos com personagens virtuais se beneficiam desse tipo.

As relações entre diferentes mídias podem ser estabelecidas no que diz respeito a apresentação narrativa e de personagens. Os jogos possuem características distintas que tendem a otimizar a imersão do usuário. Essa possui como um de seus elementos possíveis os personagens que serão contemplados nesta pesquisa.

II. METODOLOGIA

Tendo em vista avaliar como as relações entre a customização, os personagens, os jogadores, e narrativa podem ser estabelecidas, um questionário, (tabela II) foi desenvolvido e enviado pela internet. O período de envio e recibo de respostas foi de uma semana. Essas somam 33 respostas.

III. DADOS DOS PARTICIPANTES

A primeira parte do questionário pretende reunir informações como idade, sexo e nome dos personagens dos usuários. Os dados quantitativos servem para obter um perfil de jogador que pode ter interesse nos títulos que permitem customização.

A idade média dos participantes foi de 22 anos, sendo a menor 18 e a maior 37. Quanto a distinção de gênero, apesar da customização ter traços semelhantes aos jogos nomeados *grulz games*³, o sexo masculino ficou com 73% e o feminino 27%, comprovando que essa distinção depende do tipo de jogo e não do gênero dos jogadores. Os nomes dos personagens, tinham: pequenas variações entre personagens (Spirit FX, Spirit One, Spirit M, Spirit W, Spirit V); nomes que utilizavam o humor (oTodynam, IEATZOMBIESFORBREAKFAST); nomes de personagens clássicos (Zelda); nomes que era iguais aos dos jogadores; e nomes que se adaptavam a temática, narrativa do jogo.

IV. DADOS SOBRE OS JOGOS QUE UTILIZAM A CUSTOMIZAÇÃO

No começo da segunda parte do questionário, os entrevistados deveriam listar jogos que conhecem e possuem opção para customização (personagens, armas, veículos, casa, cenários, etc) e aqueles nos quais eles possuem personagens ou jogam com alguma regularidade.

TABELA II. QUESTIONÁRIO

³ Esse termo é referência a tipo de jogos relacionado ao público feminino, onde há customização de bonecas. Pode ser considerado uma versão atualizada da antiga brincadeira de meninas com bonecas de papel. Nas categorizações de jogos também é conhecido como *girls game*.

Informações	
Idade	Obrigatório
Sexo	Obrigatório – Feminino ou Masculino
Nome do personagem	Opcional, podendo citar mais de um nome
Relação com o jogo	
Quais são os jogos que conhece e permitem customização?	Obrigatório, podendo citar mais de um jogo
Quais são os jogos que possui personagem customizado?	Obrigatório, podendo citar mais de um jogo
O tempo passa mais rápido quando jogo?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim, não ou indiferente
Fico imerso em minhas atividades durante o jogo?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Sinto que faço parte da história do jogo?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Me sinto capaz de participar e contribuir colaborativamente para a história do jogo?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Ao criar meus personagens penso nos desafios do jogo?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Relação com o personagem	
É importante haver a opção de customização de personagens?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Me importo com a aparência de outro personagem ou grupo?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Me importo com meu personagem?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Acho a ideia de interagir com um personagem ficcional pouco atrativa?	Obrigatório – marca uma das opções: sim ou não
Meu personagem age de acordo com minhas experiências?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Meu personagem e eu possuímos comportamentos semelhantes?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Meu personagem proporcionou algum tipo de emoção?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
A aparência do meu personagem é parecida com a minha?	Obrigatório – marcar uma das opções de 1 (menor) a 5 (maior)
Compartilho as mesmas características éticas e morais do meu personagem?	Obrigatório – marcar uma das opções de 1 (menor) a 5 (maior)
Uso meu personagem para funções específicas?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
As funções dos meus personagens no jogo são?	Obrigatório – marque as que se aplicam: killer, achiever, social, coletador, balanceado, sem função

	específica, outro.
As funções dos meus personagens possuem relação com sua aparência?	Obrigatório – marcar uma das opções de 1 (menor) a 5 (maior)
Relação com outros jogadores	
Me divirto interagindo com outros jogadores?	Obrigatório – marcar uma das opções de 1 (menor) a 5 (maior)
Sinto alguma dificuldade de interagir com meus personagens e outros jogadores?	Obrigatório – marcar uma das opções de 1 (menor) a 5 (maior)
Presto atenção a outros personagens?	Obrigatório – marcar uma das opções de 1 (menor) a 5 (maior)
Já interagi com outros jogadores por causa da aparência de seus personagens?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Mudo a aparência do meu personagem pensando na interação com outros jogadores?	Obrigatório – marcar uma das opções: sim ou não
Meu personagem, minha criação	
Me divirto jogando com o personagem que crio?	Obrigatório – marcar uma das opções de 1 (menor) a 5 (maior)
Me divirto jogando com um personagem pré estabelecido?	Obrigatório – marcar uma das opções de 1 (menor) a 5 (maior)
Quais são as características que leva em conta ao customizar um personagem?	Obrigatório – marque as que aplicam: sobrancelha, olhos, nariz, boca, bochecha, orelhas, cabelo, ombros, braços, abdômem, seios, mãos, cintura, quadril, pernas, pés, altura, peso, cores, roupas, acessórios, marcas, cicatriz, tatuagem, feições não humanas, armas, outros
Modifico meu personagem com qual frequência?	Obrigatório – marcar uma das opções: nunca, às vezes, frequentemente ou sempre
Gasto tempo do jogo para modificar meu personagem?	Obrigatório – marcar uma das opções: nunca, às vezes, frequentemente ou sempre
Quanto tempo do jogo utilizo para modificar meu personagem?	Obrigatório – tempo aproximado
Em quais situações sinto que preciso/posso modificar meu personagem?	Obrigatório – resposta livre

Dentre os jogos conhecidos, os mais apontados são versões online de jogos que seguem o estilo dos RPGs (role play games), os MMORPGs (massive multiplayer online role play games) e alguns para consoles ou PC. Os jogos⁴ mais citados foram: Guild Wars (13), Perfect World (8), World of Warcraft (8), Ragnarok (6), Skyrim (6), Aion (6), The Sims (4), Tera (4), Elder Scrolls (4), Diablo (3), Grand Theft Auto (3), Dragon Age (3), Fallout (3), Star Wars Old Republic (3), Line Age 2 (3), Tibia (3), Mass Effect (3), Borderlands (2), Never Winter Nights (2), Dark Souls (2), Rift Test Drive (2), Oblivion (2), Saint Row (2), Mu online (2), Fable (2), Dota (2) e Ultima online (2). A relação dos títulos com regularidade de jogo era similar a dos que foram listados como títulos conhecidos.

Comparando a distribuição de títulos e os modos de jogo, os derivados do Role Play desde os P&P até os massivos online possuem os personagens mais trabalhados, pois cabe aos jogadores montarem os seus personagens a partir da diegese⁵. Já aqueles que podem ser jogados apenas por dispositivos eletrônicos possuem além da modificação dos personagens a possibilidade de intervir em armas, veículos, casas, presentes por exemplo nos jogos Dead Rising 2, Grand Theft Auto e The Sims. Essa observação não é uma comparação qualitativa entre os estilos, onde pretende apontar qual possibilita melhor customização, mas a diversidade e aprimoramento que cada um deles está disponibilizando aos seus jogadores.

V. AS RELAÇÕES DE TEMPO E NARRATIVA COM OS JOGOS

As perguntas relativas a relação entre o jogador e o(s) jogo(s) tinham como objetivo abordar questões relacionadas a temporalidade e a narrativa.

A temporalidade de um jogo corresponde ao tempo diegético ou seja o tempo dentro da narrativa trabalhado pelo game designer de modo a tornar este coerente com a intenção narrativa do jogo. Além dessa estrutura diferenciada, o jogador pode perceber equivalência entre sua atividade e a passagem narrativa do tempo, quando o tempo de jogo é semelhante a duração do mesmo; ou elas podem ser opostas, quando a duração do ato de jogar não é equivalente ao acontecimento das ações. O segundo modo é o mais presente nos jogos atuais, visto que um game de duração aproximada de 30 horas dificilmente é finalizado neste período. Foram formuladas duas questões: tempo de jogo, desde o começo ao momento de suspensão ou finalização, e tempo relacionado a imersão, avaliando a facilidade ou dificuldade de atingir o estado de flow⁶.

⁴ As questões estavam em aberto aos jogadores e reuniram um total de 62 títulos, mas foram listados no artigo 28, pelo critério de terem ao menos duas citações.

⁵ Conceito da narratologia, aplicado a estudos literários, dramaturgos e audiovisuais referente ao mundo ficcional da narrativa. Fazem parte deste mundo as noções de tempo diegético e espaço diegético. Esses elementos precisam se relacionar com coerência à proposta narrativa.

⁶ Termo cunhado por Csikszentmihalyi (1990) fazendo referência aos períodos de balanceamento entre as habilidades do jogador e requisitos do jogo. A alternância dessas funções,

A sensação de tempo passando mais depressa ao jogar foi afirmada por 88% dos entrevistados. Porém houveram respostas indiferentes e negativas a essa possibilidade temporal, com 6% para cada uma. A imersão nas atividades, ações solicitadas pelo jogo é atingida por 97% dos entrevistados. Essas respostas pode indicar que dentro da variedade de títulos apresentadas pelos entrevistados, o balanceamento dos jogos atualmente é satisfatório aos usuários.

As questões acerca da narrativa tinham como objetivo detectar as sensações de pertencimento, colaboração, participação e estratégia relacionadas aos jogos. Ao serem questionados sobre o pertencimento, 76% disseram sim e 24% não. As respostas só possuíam alternativas objetivas, portanto não há dados que justifiquem em profundidade estas escolhas. E 79% dos entrevistados avalia suas ações, movimentos, escolhas para o jogo de forma construtiva. Eles conseguem observar que interferem e recebem respostas proporcionais dos jogos.

A primeira questão relacionada a criação foi realizada nesta parte com a intenção de relacionar uma possível estratégia de jogo ao montar seus personagens. Compreender e pensar de que modo a criação de seu personagem pode beneficiar na narrativa é uma percepção de 70% dos entrevistados. Ao passo que 30% pelo menos nesta questão não sabia se era possível relacionar suas criações com as escolhas.

VI. RELAÇÃO COM O PERSONAGEM

O indivíduo na figura do jogador e seu alter-ego representado sob a forma de personagens estão presentes de modo ficcional a partir de modelos abertos ou fechados [5]. Este trabalho têm como foco os tipos abertos porém cabe questionar se a interação por personagens ficcionais fechados agrada do mesmo modo os jogadores. Para esta pergunta, 79% não se sente satisfeita como poderia se estivesse disponível a customização, apontado como importante elemento de um jogo para 79% dos entrevistados, demonstra assim correspondência entre as questões e desejos. Além disso, 88% se importa com seus personagens. À primeira vista pode parecer um paradoxo, porém se o jogador não estabelecer vínculo com seu(s) personagem(ns) pode ter menor afeição pelo mesmo. Tal ponto pode ser minimizado a partir da possibilidade de modificação.

Alguns jogadores ficam tão envolvidos nesta atividade que compartilham pela internet a maneira que construíram seus personagens favoritos e por seguinte são avaliados por outros jogadores ou visitantes dos sites.

O extra jogo foi oficializado por exemplo pelo site do jogo Saint Row Third ao disponibilizar em sua comunidade (community) uma galeria com imagens de personagens criados pelos jogadores. Para disponibilizar suas imagens de personagens, screenshots, vídeos e opinar sobre as outras criações é necessário se registrar no site e permanecer logado.

permite ao jogador maior imersão ao conseguir desempenhar as atividades não deixando de ser desafiador, fato que pode tornar o jogo entediante.

Está disponível o compartilhamento do link pelas redes sociais Facebook e Twitter ampliando a visibilidade destas.⁷

A avaliação de semelhança na aparência de personagem e jogador foi mensurada por uma escala variando de 1 (menor) a 5 (maior). De acordo com as respostas, 42% se consideram pouco parecidos e seu oposto reuniu 6%. As respostas medianas, de valores 2 e 3 foram de 24% cada uma. Dessa forma, os jogadores possuem uma imagem descolada de sua personificação virtual. Dependendo do jogo são claras as distinções se pensarmos que seres fantásticos podem ser componentes da narrativa, porém há os que são mais próximos a feições humanas e uma identificação maior se configura.

Apesar da auto imagem estar descolada, as perguntas sobre comportamento de jogo, estratégias narrativas possuem alguma correspondência. Para os entrevistados, 58% disseram que o personagem age de acordo com sua experiência. Essa palavra, pode ser interpretada como habilidade de jogo ou repertório pessoal. Tendo como base as respostas seguintes o segundo sentido da palavra experiência pode ser minimizado.

As demais questões eram sobre comportamento e características éticas e morais, ou seja como ele se posiciona no mundo real e ficcional. Para 70% dos entrevistados não há semelhança no comportamento. Porém a avaliação ética e moral ficou distribuída. Para evitar a polarização de respostas, a avaliação por escala foi empregada, proporcionando respostas mais precisas.

Na perspectiva dos entrevistados, 21% têm as mesmas características éticas e morais. Contrapondo a 30% com oposição de comportamento. E a mesma porcentagem se vê dividida. Esses dados de incerteza e oposição de papéis valorizam uma das características atrativas dos jogos por permitir o maior poder narrativo com consequências restritas aqueles universos. A possibilidade de interpretar funções, agir de modo não convencional ao mundo real é um dos motivos do divertimento.

Na construção de mundo ficcional, independente da mídia é parte constitutiva da narrativa a existência de personagens. Esses são construído e modificados ao longo da trama no intuito de dar ritmo, e motivação aos acontecimentos. Nos jogos, esses cânones não são muito diferentes, pois o jogador precisa de referências e contextualização de alguma maneira para haver interação. Um exemplo que foge estes parâmetros é o jogo Journey⁸. Nele não está claro os caminhos a serem percorridos, pois o objetivo é proporcionar experiências mais reflexivas. Apesar de esteticamente ser considerado belo, nem todos os jogadores vão se dispor a experimentá-lo.

⁷ <http://www.saintsrow.com/community/characters>

⁸ Desenvolvido pela Thatgamecompany e lançado em 2012 é um jogo considerados artístico pela sua estética e narrativa. A mesma desenvolvedora é responsável pelo título fLOW (2006) adquirido pelo MoMA (Museum of Modern Arts).

A desistência de um jogo como esse é maior ao comparar à um FPS⁹, porque ele requer maior motivação do jogador a descobri-lo. Os elementos propositalmente omitidos no começo do jogo são a causa do personagem estar no meio de um deserto sozinho e por quê ele conduz seu caminho à luz. Tais rupturas contribuem a indústria de jogos por valorizar a experimentação e inovação.

No entanto, os títulos em questão estão seguindo modelos tradicionais, onde pode ser atribuído a cada personagem uma função narrativa. Ao serem questionados sobre funcionalidade as respostas foram próximas, com uma diferença de 6% para aqueles que não atribuem a seus personagens funções específicas.

Essa resposta foi contraditória a pergunta seguinte, onde eles deveriam marcar uma ou mais opções entre as oferecidas, relacionando dessa maneira as funções dos seus personagem ao jogo. As opções eram: Killer (lutas, batalhas, confronto), Achiever (procura desafios no jogo, progressões, missões), Social (interação com outros usuários), Coletador (busca por itens disponíveis no jogo, dinheiro), Balanceado (desempenha várias funções ao longo do jogo, não possui uma diferenciação em objetivos), Sem função específica e Outro(s).

A contradição está na porcentagem de personagens sem função definida (4%), pois na resposta anterior a percepção da funcionalidade não estava clara, ao passo que essa havia indicação das possibilidades. Com a mesma porcentagem ficou a opção outro, que obteve as respostas, hardcore, independente, healer e suporte.

As funções de maior referência em ordem decrescente foram: Killer (23%), Achiever (21%), Balanceado (21%), Coletador (15%) e Social (13%). Apesar da última opção ter o menor percentual ela é importante se o jogador quiser progredir mais rápido, porque a partir do contato com os outros jogadores, as perdas são menores do que se tivesse sozinho. A opção independente não é muito característica de um Role Play, muito citado pelos jogadores, e têm eficácia maior se o objetivo for pontual. As relações de perdas e ganhos, as escolhas por progredir sozinho ou coletivamente fazem parte do Dilema dos prisioneiros [6] onde o grupo demonstra ser a medida mais vantajosa para os indivíduos a longo prazo.

Após a definição de função narrativa a aparência estética foi mensurada em uma escala com valores variando de 1 (menor) a 5 (maior). O objetivo era verificar se os jogadores relacionavam a estética com a funcionalidade, uma vez que cada tipo de comportamento possui um bias (perfil) característico.

As respostas ficaram divididas do seguinte modo: 1 (36%), 2 (12%), 3 (21%), 4 (12%) e 5 (18%). A metade dos jogadores faz ligação entre os aspectos do personagem. E a alternativa mediana (21%) aponta uma variação nos desejos e objetivos da criação.

⁹ Gênero dos jogos centrado na perspectiva visual do jogador. Esse vê as ações pelos olhos do protagonista do jogo e normalmente há confronto direto.

VII. RELAÇÃO COM OS JOGADORES

Essa parte do questionário se concentra na percepção do outro. E existência de outros no mesmo universo pode proporcionar ansiedade, alegria, admiração e modificação nos indivíduos.

A ansiedade por fazer contato com outros principalmente se estiverem agrupados é um traço de personalidade do jogador a ser posto a prova. E 48% deles não encontra dificuldades em se aproximar, mesmo que 6% das respostas diga que ela é pertinente. Porém cabe o percentual de relatividade (15%), pois o comportamento é um dado subjetivo. O divertimento pela interação virtual é sentido por 55% e novamente as respostas que relativizam estão marcadas com 21% das respostas.

Pondo de lado a subjetividade emocional, a importância do outro corresponde a 58% das afirmativas. E a atenção estimulada representa 63% da escala de valorização, soma das respostas 4 e 5.

Quais os desdobramentos possíveis desta atenção. Será que elas estimulam a interação? E como posso ter vantagem a partir dessas informações? Para 58% dos entrevistados, a aparência é um dos motivadores para interação. E 78% não modifica a si em função aos outros, porém 22% consegue perceber que a visão dos outros sobre ele pode interferir positivamente no seu relacionamento e estratégia/adaptação ao jogo.

VIII. MEU PERSONAGEM

A motivação e o objetivo deste artigo está focalizada nas questões como, por que, quando e para que essas modificações são realizadas. E a parte final do questionário têm como função responder essas questões a partir da perspectiva dos entrevistados.

As questões iniciais propunham duas escalas, já utilizadas ao longo do questionário em outros momentos, para verificar o grau de divertimento proporcionado por personagens pré estabelecidos pelo jogo e os criados por jogadores.

A distribuição de respostas aos personagens pré estabelecidos pelo jogo foi variada. Os que atribuíram grau menor de divertimento, somam 26% das respostas; os medianos são 38%; e os que se divertem somam 36%. Assim há pouca diferença significativa nas respostas, onde o juízo de gosto vai depender do tipo de jogo tido como referência.

Essa indefinição não apareceu nas respostas relativas aos personagens criados pelos jogadores. Os que têm maior nível de divertimento somam 82%; os medianos 18%; e nenhuma resposta negativa.

A customização não depende apenas do gosto, mas da utilização do tempo. Dessa forma é pertinente saber como é feita a administração deste. A frequência das modificações com maior percentual foi 64% para “às vezes” e 12% para “nunca”. Essa resposta pode ser atribuída aqueles que se satisfazem com sua primeira modificação de personagem. As correspondentes a “frequente” e “sempre” somam 24% das respostas.

Além da frequência foi questionado o momento para tais modificações. Gasto o tempo do jogo para modificar meu(s) personagem(ns)? Para 63% ela acontece “às vezes”, os mais

frequentes somam 29% e os que não usam o tempo são 9%. Com relação a quantidade de horas e minutos, a média foi de 1 hora para atividade por partida de jogo.

Foi solicitado aos entrevistados que marcassem em uma lista de características, aquelas que são importantes para criar seus personagens, sendo possível escolher quantas quisesse. A tabela III mostra as opções, a quantidade de escolhas e a porcentagem.

TABELA III. ESCOLHAS ESTILÍSTICAS DOS JOGADORES

Características	Escolhas	Porcentagens
Sobrancelha	8	2%
Olhos	24	6%
Nariz	11	3%
Boca	15	4%
Bochecha	7	2%
Orelhas	11	3%
Cabelo	29	8%
Ombro	7	2%
Braços	8	2%
Abdômen	8	2%
Seios	13	3%
Mãos	5	11%
Cintura	12	3%
Quadril	11	3%
Pernas	11	3%
Pés	3	1%
Altura	23	6%
Peso	16	4%
Cores	28	7%
Roupas	28	7%
Acessórios	24	6%
Marca de Nascimento	10	3%
Cicatriz	13	3%
Tatuagem	16	4%
Feições não humanas	14	4%
Armas	21	6%
Outros	2	1%

A última pergunta do questionário era a única discursiva, e consistia em saber por que modificar um personagem no jogo. Todas as questões e respostas analisadas no trabalho são derivadas dessa motivação inicial. E as respostas recebidas podem ser agrupadas do seguinte modo:

- **Mecânica:** modificações relacionadas a progressão do jogo, como mudança de nível ou fase; especificidades das “quests”; mudança de classe; atingir o nível que permite modificações.
- **Atualizações:** modificações relacionadas a atualizações do próprio jogo, como disponibilidade de novos itens; itens de melhor qualidade; organização de inventário; troca entre os itens que possui.

- Social: modificações feitas para momentos sociais específicos, como batalhas grupais; visitas a cidades importantes; casamentos; mudanças geográficas.
- Estético: modificações com fins estéticos que utilizam novas cores, roupas, acessórios, armaduras, etc; e quando o personagem não fica como o jogador gostaria.
- Distinção: modificações para individualização do personagem. Feitas quando encontram personagens parecidos com os que possui. Se aproxima da parte estética.
- Narrativa: modificações feitas a partir da percepção da narrativa do jogo, por exemplo em jogos de temas específicos; quando a história é muito longa; quando há um momento importante na narrativa.

IX. CONCLUSÃO

Como conclusão do trabalho, retomo as indagações apontadas no resumo integrando o conhecimento teórico com os resultados da pesquisa realizada com os usuários.

Os efeitos de conexão entre o(s) personagem(ns) dos jogos é comprovadamente maior quando os usuários podem intervir pela customização. Mais que estilizar personagens com a aparência, essa pode apontar o quanto o jogador compreende do mundo ficcional no qual se encontra inserido, pois há modos de negociar a criação com desempenho no jogo, por exemplo ao estabelecer relações entre a função e a apresentação dele aos outros. Na pesquisa, os jogadores que atribuem funções para seus personagens aliam tanto o entendimento do mundo do jogo, quanto os estereótipos relacionados, por exemplo se reconheço meu personagem como um Killer preciso de indicadores visuais tais como armas para manter a relação entre o que sou e aquilo que faço. Porém nada impede que rompa o ideal simbólico associado a este tipo de personagem.

A partir desses resultados é possível contrapor da afirmação presente no trabalho de Tychsen et al [11], no qual a aparência é considerada um artifício de complexificação. Mais que um elemento, ele é capaz de mostrar visualmente a complexidade do personagem, pois nos jogos não há espaço para a subjetividade se apresentar com todas as suas nuances. A apresentação delongada desse aspecto talvez deixe o usuário na posição de espectador de uma história, ou seja, proposta oposta a função dos jogos. O gráfico da tridimensionalidade do personagem têm o propósito de identificar nos personagem características que atuam como indícios, por exemplo a escolha dos jogadores entre as características dos personagens, por tatuagens e cicatrizes marcam visualmente o pertencimento a um grupo ou ferimento de combate. Esses podem sugerir ao jogador um acontecimento anterior que pode ter relação com as ações presentes.

A realização das modificações, as motivações, e os elementos distintivos variam conforme a intenção pessoal de cada jogador. No entanto, todas influenciam o posicionamento perante à narrativa, a outros usuários e personagens.

Além dessas possibilidades estarem relacionadas em níveis distintos ao jogo, talvez não solucionem a questão: Por que ela

é importante? Entre todos os dados apresentados no trabalho, uma das respostas de um usuário - quando questionado sobre a razão da criação – foi “...momentos que tenham a ver com a história do jogo para que eu possa capturar a tela mais tarde.” A menção a “capturar a tela” dá um outro nível de importância ao agir como dispositivo capaz de acionar a lembrança. É uma maneira simples de ter registrado para si um momento complexo onde atuam a criação, agenciamento, colaboração, divertimento, interação, só para citar algumas das relações possíveis entre os jogos e seus usuários. Pois, esse é atribuído de sentido pelo criador na medida que é resultado do tempo investido, do dinheiro virtual coletado para comprar um novo item de customização, do imaginário ativado pela narrativa. Se temos o impacto afetivo de personagens ícones de títulos e franquias por que aquela realizada pelo jogador não seria mais impactante? A oportunidade de design por eles individualiza o gosto e permite maior acessibilidade a memória visual, física e emocional.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos entrevistados pela disponibilidade e ao apoio do CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Fullerton, Tracy, “Game Design Workshop: A Playcentric Approach To Creating Innovative Games”, 2nd edition, Morgan Kaufmann, Elsevier, 2008
- [2] Hsu, S., Huang, Y., and Sun C., “Main(s) and Alts: Multiple Character Management in World of Warcraft” in Proceedings of DiGRA Nordic, University of Tampere, 2012 (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.35420.pdf>)
- [3] Kafai, Yasmin B., Fields, Deborah A., and Cook, Melissa S., “Your Second Selves: Resources, Agency, and Constraints in Avatar Designs and Identity Play in a Tween Virtual World”, in Proceedings of DiGRA Situated Play The University of Tokyo, 2007 (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.32337.pdf>)
- [4] Kujanp, T., Manninen, T., and Vallius, L., ” What’s My Game Character Worth: The Value Components of MMOG Characters”, in Proceedings of DiGRA Situated Play, The University of Tokyo, 2007 (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.35346.pdf>)
- [5] Kromand, Daniel, “Avatar Categorization”, in Proceeding of DiGRA Situated Play, The University of Tokyo, September, 2007 (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.16435.pdf>)
- [6] Kollock, Peter, “The Economies of Online Cooperation: Gifts and Public Goods in Cyberspace, in Communities in Cyberspace”, edited by Marc Smith and Peter Kollock, London: Routledge.
- [7] Lankoski, Petri, “Building and Reconstructing Character. A Case Study of Silent Hill 3”, in Proceeding of DiGRA Changing Views: Worlds in Play, University of Vancouver, June, 2005 (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03293.pdf>)
- [8] Lankoski, P., Heli, S., and Ekman, I., “Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design”, in Level Up Conference Proceedings, University of Utrecht, 2003 (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05087.10012.pdf>)
- [9] Murray, Janet, “Hamelet on The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace”, Cambridge/MA: The MIT Press, 1997
- [10] Tychsen, Anders et al, “Cross-format analysis of the gaming experience in multi-player role-playing games” in Proceedings of DiGRA Situated Play, The University of Tokyo, 2007 (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.39029.pdf>)

- [11] Tychsen, A. et al., “Player-Character Dynamics in Multi-Player Role Playing Games” in Proceedings of DiGRA Situated Play, The University of Tokyo, 2007 (<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.35388.pdf>)
- [12] Schell, Jesse, “A Arte do Game Design: O Livro Original”, Trad: Edson Furmankiewicz, Morgan Kaufmann, Elsevier, RJ, 2011