

Estudo dos arquétipos da obra “O herói e o fora-da-lei” no jogo de cartas *Say Bye to the Villains*

Marcelo Satoshi Taguchi, Letícia Hanae Miyake

Departamento de Design, SACOD

Universidade Federal do Paraná

Curitiba, Brasil

staguchi.br@gmail.com, leticiahanae@hotmail.com

Resumo — Diante do crescimento significativo da quantidade de jogos de tabuleiro (board games) no mercado não faltam opções para os mais diversos gostos. Muito se questiona sobre o que cativa a atenção do público, sendo um dos influenciadores dessa escolha o elemento da narrativa. Uma história desinteressante pode afetar diretamente a interação do jogador com o jogo. Tendo isso em vista, procurou-se fazer um estudo a respeito de narrativa e em sequência aplicar teorias dentro de um caso, no jogo *Say Bye to the Villains* [5], a partir do desenvolvimento de uma expansão com novos personagens e mecânicas visando enriquecer a narrativa do jogo e a experiência do jogador, seguido de experimentações. Uma das etapas de estudo consiste na análise dos personagens a partir dos arquétipos desenvolvidos por Margaret Mark e Carol S. Pearson em *O herói e o fora-da-lei*, 2001. Para essa análise foram categorizados tanto os personagens originais do jogo quanto os personagens adicionados na expansão desenvolvida. Em seguida foi feita uma experimentação com diferentes jogadores, seguindo por uma entrevista semi-estruturada. Assim, foi possível estabelecer o que podem ser os próximos passos deste estudo e suas contribuições para uma melhor conexão entre jogador e jogo.

Palavra-chave: *Design de Jogos; Narrativa; Arquétipos; Jogos Analógicos;*

I. INTRODUÇÃO

Percebe-se a forte presença de narrativas em jogos, sejam elas contadas a partir dos resultados das ações dos jogadores ou como um plano de fundo para o jogo, podendo ser simples ou complexas [1].

Personagens são elementos essenciais para uma narrativa, acontece que nem sempre dentro de um jogo eles apresentam um papel significativo explícito, o que foi o caso do jogo de tabuleiro *Say Bye to the Villains* lançado em 2014 pela Alderac Entertainment Group, publicado em 2015 no Brasil pela editora Galápagos Jogos, criado por Seiji Kanai. Percebeu-se da história de cada personagem se encontrar na seção de Referências do manual do jogo [5], a narrativa deles não tinha influência sobre as mecânicas de jogo.

Comparando com os RPGs (Role Playing Games) de mesa, foi notável que os RPGs apresentam uma dinâmica muito mais direcionada para o desenvolvimento de uma narrativa e personalidade dos personagens. À vista disso, se comparados a experiência com o jogo *Say Bye to the Villains* com o conceito do RPG de mesa, percebemos uma inconsistência na aplicação da narrativa nas mecânicas do jogo. Essa inconsistência se traduziu em mecânicas nas cartas dos personagens que dentro do jogo não traziam à

tona as principais habilidades e características dos personagens. Consequentemente, não importava qual personagem o jogador escolhesse, todos possuíam as mesmas habilidades entre si, situação que afetava diretamente a empatia e interesse dos jogadores pelos personagens e história do jogo. Logo, levantou-se a seguinte questão: caso a história e as características pessoais dos personagens do *Say Bye to the Villains* transparecessem nas mecânicas de jogo, isso poderia influenciar de forma positiva a interação e imersão do jogador com o jogo em si?

Diante disso, foi feito um projeto na disciplina de Jogos Analógicos Cooperativos no curso de Design Gráfico no ano de 2018. O grupo de alunos Letícia Gondo Chinen, Letícia Hanae Miyake e Marcelo Satoshi Taguchi desenvolveram uma expansão para o jogo *Say Bye to the Villains* - novas cartas de personagens e uma nova narrativa baseadas no conceito dos RPGs. As novas cartas procuraram traduzir a narrativa, personalidade e habilidades dos personagens em mecânicas de jogo. O objetivo foi que os jogadores tivessem contato com a narrativa dos personagens e também tivessem a experiência de conhecê-los através da interação com as mecânicas únicas que cada personagem apresenta. O uso de arquétipos foi uma forma de organizar os personagens em grupos de acordo com personalidade, assim facilitando a futura observação de uma possível relação entre as decisões e reações dos jogadores com o tipo de personagem escolhido. Com isso em mente, o objetivo deste trabalho é de categorizar a partir dos arquétipos de Margaret Mark e Carol S. Pearson em *O herói e o fora-da-lei*, 2001, embasados no trabalho de Carl Gustav Jung [4], tanto os personagens originais do jogo como também os personagens da expansão desenvolvidos no projeto.

II. SOBRE O JOGO SAY BYE TO THE VILLAINS

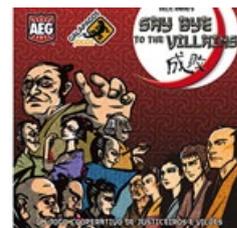


Figura 1. Capa do jogo *Say Bye to the Villains* (KANAI, 2015)

Say Bye to the Villains [5] é um jogo de cartas cooperativo. Neste os jogadores assumem o papel de Justiceiros, no

período do Japão Feudal, que devem punir os Vilões. Uma partida se desenrola com os jogadores se preparando para a fase de combate, treinando seu personagem, descobrindo os truques dos vilões para, no fim, talvez saírem vitoriosos. Através da mecânica, esses elementos são traduzidos em cartas que os jogadores recebem em quantidades iguais e vão adquirindo ao longo da partida, essas dão bônus ou ajudam na remoção das cartas dos Vilões, que podem tornar o Vilão mais forte e ameaçador, causando diversas surpresas e reviravoltas. As cartas que os jogadores podem jogar consomem um recurso chamado tempo. O limite para cada um é o número 10. Quando um jogador atinge esse limite, é obrigado a escolher um vilão para ser seu oponente definitivo. A capa de Say Bye to the Villains [5] consta na figura 1.

III. NARRATIVA

A. STORYTELLING

Ao explorar obras como Jornada do Escritor [9] e os conceitos de construção de narrativas e de personagens estabelecidos por Joseph Campbell [1949], foram apontados os mitos e contos como seguindo o mesmo padrão, na teoria denominada inconsciente coletivo - um indivíduo ao compreender um padrão narrativo conseguiria entender quem ele é e qual o seu lugar no mundo -. Isso justificaria o fato de diversas narrativas apresentarem elementos ou cenas em comum. De acordo com Vogler [2006], para Campbell os mitos sobre heróis poderiam ser definidos como uma mesma narrativa contada de maneiras diferentes. Ainda assim, não é necessário seguir a fórmula do que se definiu como Jornada do Herói de forma rígida para que o público estabeleça uma conexão com a história. Esses conceitos auxiliaram no desenvolvimento das histórias individuais dos novos personagens [7].

O designer Jesse Schell [8], que defende a importância da narrativa para a jogabilidade, a classifica como uma experiência a ser proporcionada por um jogo, não como um acessório, um ponto de vista similar àquele seguido pela proposta deste estudo em que a narrativa é tida como um elemento necessário. Através das cartas de personagem os jogadores seriam capazes de identificar os personagens, a história de cada um e os detalhes dessa narrativa; e através da dinâmica, as personalidades e comportamentos derivados de seu passado ficariam evidentes na interação entre as cartas. Narrativas podem não ser o ponto central deste ou daquele jogo, mas como Feil e Scattergood [2005] afirmam: o público sente falta e avalia a qualidade das histórias contidas dentro dos jogos, não se contentando com pouco.

“As pessoas querem ter histórias nos jogos. Mal posso contar quantas vezes ouvi um avaliador de jogos ou uma postagem de fórum reclamando que não há história o bastante nos jogos de hoje em dia. Definitivamente há uma demanda por isso”. [Feil e Scattergood 2005]

B. ARQUÉTIPOS

Através da proposta do inconsciente coletivo, podemos estabelecer arquétipos. Esses arquétipos estabelecem uma conexão entre público, personagens universais e história do jogo. Jung [4] percebeu que fantasias seguem padrões narrativos. O autor aponta que muitos temas, situações e histórias são atemporais e universais, sempre sendo representadas, mas de formas diferentes ao longo do tempo [7].

“Um conhecimento inato do qual nunca estamos diretamente conscientes. Esse inconsciente coletivo contém temas e arquétipos universais, que aparecem em nossa cultura na forma de histórias e tipos de personagens presentes na arte, na literatura, nos filmes e nos games” [Novak 2008, p.123]

Tendo em vista uma maior profundidade no desenvolvimento dos personagens foi estabelecido que durante essa etapa seriam utilizados os arquétipos da obra O herói e o fora-da-lei [6] que são derivados dos estudos de Jung e apresentam um maior detalhamento das personalidades e personagens. Nesta obra são apresentados os seguintes arquétipos:

- O Herói: um personagem que deseja provar seu próprio valor, pode ser através de atos corajosos ou superando dificuldades, e através de sua habilidade e maestria tornar o mundo um lugar melhor e se tornar cada vez mais forte. Sua fraqueza é a vulnerabilidade, medo de se tornar covarde e arrogante.
- O Fora-da-lei: um personagem que deseja revolucionar ou até se vingar de algo. A partir de sua autenticidade, destruir algo que não funciona. Deseja chocar, mudar, destruir. Sua fraqueza é acabar indo para o lado mais vilanesco. Tem como característica principal o desejo de liberdade.
- O Mago: um personagem que faz as coisas acontecerem. Sempre procurando conhecer mais sobre o mundo e o universo para tornar seus objetivos reais. Em geral são personagens que desenvolvem uma visão e vivem por elas. Apesar disso, correm o risco de se tornarem manipulativos e não conseguirem lidar com situações inesperadas fora de seu controle.
- O Cara Comum: um personagem que deseja mais do que tudo estabelecer conexões com os outros para pertencer a um lugar e/ou a um grupo. Nisso, é esperado que sua fraqueza seja o medo do não pertencimento, rejeição. Em geral, desenvolve valores e virtudes comuns ao universo que vive.
- O Amante: um personagem que deseja manter um bom relacionamento com as pessoas, com seu trabalho e experiências que ama. Logo sua fraqueza é o medo de não ser amado, a solidão, de ser insuficiente. Tem como principal característica a paixão e comprometimento.
- O Tolo: um personagem que vive o agora sem se preocupar. Na maioria das vezes é enérgico e alegre, pois tem como principal objetivo curtir o mundo em que vive. É lembrado por ser engraçado. A sua fraqueza é acabar desperdiçando sua vida por sua natureza impulsiva e alegre.

- O Cuidador: um personagem que deseja proteger todos os outros do mal. Seu principal objetivo é ajudar os outros. Sua fraqueza é o medo do egoísmo, ingratidão e de acabar sendo manipulado por outros.
- O Criador: um personagem que deseja criar algo de grande valor, pode ser desde um objeto até uma visão/perspectiva de vida/ideal. Sua fraqueza é ter uma criação equivocada e o perfeccionismo.
- O Governante: um personagem que tem como principal objetivo o controle. Esse controle se origina do desejo do personagem de construir uma comunidade, empresa, família bem sucedida. A sua fraqueza é acabar se tornando autoritário e o medo de ser destituído.
- O Sábio: um personagem que deseja a verdade. Ele se utiliza da sua inteligência e conhecimento para entender o mundo e o universo em que se encontra. Seu medo é ser iludido e ser ignorante. Sua maior fraqueza é pensar demais e acabar não agindo. Marcante por sua sabedoria e inteligência.
- O Explorador: um personagem que deseja cada vez mais descobrir mais sobre si mesmo e preza pela liberdade. Deseja sempre experimentar coisas novas em sua vida. Seu maior medo é cair na conformidade, na rotina. Sua maior fraqueza é nunca chegar a algum lugar.
- O Inocente: um personagem que almeja a felicidade. Sua maior fraqueza é acabar sendo chato por sua ingenuidade. Seu medo é ser punido por fazer algo errado. Marcante por seu otimismo e fé.

Os personagens originais e os da expansão foram classificados a partir dos arquétipos apresentados por Mark e Pearson embasados em Jung, conforme as figuras 2 e 3 a seguir:

	Herói	Fora-da-lei	Mago	Cara comum	Amante	Tolo
EXPANSÃO	Hida Takumi	Kitsune Ara Shosuro Junichi	Shiba Yusuke	Horiuchi Aiko	Akodo Yuki	Moto Al'Yasmine
	Cuidador	Criador	Governante	Sábio	Explorador	Inocente
	Hortuchi Hoshi	Agasha Rukio	Tsuruchi Izaya	Kitsuki Oshimura	Togashi Yukari	Asahina Hanae Mirumoto Kariya
	Herói	Fora-da-lei	Mago	Cara comum	Amante	Tolo
ORIGINAIS	Yashamaru	Oboro Irin	Shigure Gensai		Heiji	
	Cuidador	Criador	Governante	Sábio	Explorador	Inocente
	Tatsu					Seinoshin Sakakiraba

Figura 2. Classificação dos personagens “Justiceiros” originais e da expansão a partir dos arquétipos de Mark e Pearson.

	Herói	Fora-da-lei	Mago	Cara comum	Amante	Tolo
EXPANSÃO	Samurais Imperiais	Chuda Aya, Mestra da Praga	Mestre dos Espelhos Dragão das Sombras Feticeiros Imperiais	Corrompidos		
	Cuidador	Criador	Governante	Sábio	Explorador	Inocente
	Seppun Kazumi	Deus das Sombras	Mestre das marionetes	Mestre do Shamisen Políticos Imperiais	Ronins	Dalori Gaki
	Herói	Fora-da-lei	Mago	Cara comum	Amante	Tolo
ORIGINAIS			Houkai Dougen Takimoto	Hachiro Inui Jingoro	Ogo	
	Cuidador	Criador	Governante	Sábio	Explorador	Inocente
			Muneshige Aoyagi Soubei Echigoya	Tenzen Nogami		

Figura 3. Classificação dos personagens “Vilões” originais e da expansão a partir dos arquétipos de Mark e Pearson.

A partir da classificação dos personagens originais percebeu-se a ausência de alguns arquétipos de Mark e Pearson [6]. Dessa forma, durante o desenvolvimento da expansão foi estabelecido como objetivo a presença de todos os arquétipos no grupo dos Justiceiros, para que dessa forma os jogadores pudessem ter um número maior de opções. Além disso, também foram adicionados mais arquétipos aos Vilões, visando uma maior variedade de arquétipos no grupo dos antagonistas, procurando tornar a narrativa do jogo ainda mais interessante e imersiva.

IV. SOBRE O PROJETO



Figura 4. Da direita para a esquerda Rukio, Ara, Yuki, justiceiros da expansão desenvolvida no projeto.

A proposta do projeto foi o desenvolvimento de uma expansão para o jogo Say Bye to the Villains [5] Essa expansão é composta de novas cartas de personagens, construídos em torno dos arquétipos de Mark e Pearson [6], os tipos de perfis de jogadores e formas de narrativa no âmbito dos jogos. Na figura 4, há três exemplos de cartas de personagens desenvolvidas para o projeto. A fim de encaixar cada personagem no contexto das mecânicas de Say Bye to the Villains, e ainda respeitando a questão principal da pesquisa - estudo e análise dos arquétipos -, tanto a personalidade como a forma de se comportar de cada personagem deveriam ser traduzidos no formato das regras desse jogo de tabuleiro. O objetivo é tornar evidente o impacto que cada um tinha dentro da dinâmica, que suas habilidades tivessem uma conexão coesa com o tipo de arquétipo e a narrativa de cada personagem. Ao interagirem com essa expansão, é esperado que os jogadores se sentissem à vontade com o

personagem que escolhessem para si, que algo na sua história ou na sua personalidade chamasse mais a atenção deste ou de outro jogador. Isso se daria por meio da formulação de novos personagens baseados na estrutura narrativa e nos arquétipos de personagens que, segundo os autores Vogler [9] e Campbell [2], auxiliam na criação de uma relação afetiva entre leitor e personagem. Através dessa expansão, é esperado que os jogadores sintam que, de fato, estavam vendo os personagens em ação, através de suas habilidades e da forma como podiam auxiliar seus companheiros, estas sendo condizentes com a forma de pensar e agir do arquétipo do seu personagem, diferente da versão original de Kanai [5], na qual independentemente do personagem escolhido, o resultado dependia somente da capacidade do jogador de aproveitar os recursos em mãos.

V. EXPERIMENTO

As sessões foram realizadas com um mínimo de 3 jogadores, que poderiam incluir apenas um entrevistado e dois membros do grupo. O máximo permitido é de 14 jogadores - mesmo número de personagens disponíveis na expansão para a escolha dos jogadores.

Local e data: as sessões foram realizadas na cidade de Curitiba-PR em casas de jogos de tabuleiro, e na PUC-PR durante os meses de Novembro de Dezembro. Houve uma ocasião específica em que a expansão foi testada no evento 16° JOGARTA, realizado na Gibiteca de Curitiba, nos dias 17 e 18 de Novembro, e foi premiado em primeiro lugar pela banca avaliadora.

Esclarecimentos: os jogadores eram convidados a participar da sessão de jogo de forma voluntária, eram esclarecidos que se tratava de uma testagem para modificação dos jogos, o tempo médio de cada partida e que, no final, haveria uma entrevista seguindo as perguntas da entrevista qualitativa, com um participante de cada vez tendo suas respostas transcritas e seus áudios gravados para análise posterior. A história do jogo era apresentada a partir de um impresso que continha as narrativas dos personagens e as principais características de cada um deles.

Participaram: foram realizadas um total de 18 sessões com em média 4 jogadores. Foram entrevistados 18 jogadores com idades entre 18 e 41 anos, média 21 anos.

De acordo com os dados coletados nas entrevistas, ao menos 80% dos participantes relataram ter estabelecido algum tipo de conexão emocional e/ou empatia com o personagem escolhido. Entre as opiniões dadas, a maioria dos jogadores alegaram que o personagem traduzia de maneira clara a sua narrativa e que estavam satisfeitos com a sua mecânica dentro do jogo.

Observou-se a partir das entrevistas que com uma possibilidade maior de escolha dentre os arquétipos e personagens, os jogadores estão mais suscetíveis a estabelecer uma conexão emocional com o jogo e personagem, como destaca a Participante (H): “Quando jogo, primeiro escolho os personagens de acordo com minha preferência, aqueles com quem me conecto mais. Depois, vou aprimorando o personagem de acordo com o que faz mais sentido dentro da narrativa.”. Outro aspecto perceptível foi a familiaridade com a narrativa que é

apresentada por Jung [4], como relata o participante (A) ao jogar com a personagem da expansão, Togashi Yukari: “Me senti familiarizado, uma personagem que me lembra outros personagens que eu gosto muito - personagens solitários, mas com uma grande força de vontade. Isso os levaria a desenvolver um modo diferente de viver, ele se vira por si só.” De acordo com essas respostas, foi possível comprovar que os padrões narrativos [4] possibilitam que o sujeito se localize com maior facilidade dentro da história e se identifique com um arquétipo, criando um sentimento de empatia e conexão entre ele e o personagem.

VI. CONCLUSÃO

Ao apresentar uma maior variedade de arquétipos dentro de um jogo cria-se a possibilidade de novas maneiras de diferentes tipos de jogadores se conectarem com o jogo. Nessa perspectiva, é necessário que os jogos desenvolvam narrativas que possibilitem que seus jogadores criem um vínculo emocional para que não se perca o nível de imersão e/ou de interesse. A aplicação dos arquétipos de Mark e Pearson [6] no jogo Say Bye to the Villains [5] possibilitou uma maior imersão, uma vez que percebendo onde se localizava dentro do padrão narrativo, o personagem passou a ser uma ponte para o jogador com o jogo. Criou-se um sentimento de familiaridade e vínculo com o jogo como pôde ser observado nas entrevistas.

O desenvolvimento de histórias e personagens mais ricos possibilita vínculos cada vez mais fortes entre usuário e artefato, jogador e jogo. O estudo desse caso procura aplicar teorias e estudos em um artefato a fim de exemplificar os tipos de arquétipos apresentados por Mark e Pearson [6], e a criação de narrativas de acordo com Vogler [9] e Campbell [2]. Há então a possibilidade do desenvolvimento de estudos ainda mais detalhados e aprofundados a respeito de mecânicas, narrativas, arquétipos e a relação desses com os perfis de jogadores.

VII. AGRADECIMENTOS

Os autores gostariam de agradecer à Letícia Gondo Chinen por desenvolver o protótipo e narrativa conosco.

REFERÊNCIAS

- [1] B. Brathwaite and I. Schreiber, Challenges for game designers. Nelson Education, 2009.
- [2] J. Campbell, O herói de mil faces. São Paulo: Pensamento, 1995.
- [3] J. Feil and M. Scattergood, Beginning game level design. Thomson Course Technology, 2005.
- [4] C. G. Jung, Man and his symbols. Dell Publishing, 1969.
- [5] S. Kanai, Say Bye to the Villains – Livro de Regras [online]. Disponível no endereço: https://storage.googleapis.com/ludopedia-anexos/say_bye_to_the_villa_regras_em_portugues_br_do_jog_68_345.pdf, 2015.
- [6] M. Mark and C. Pearson, O herói e o fora-da-lei. Editora Cultix, 2001.
- [7] J. Novak, Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- [8] J. Schell, The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press, 2014.
- [9] C. Vogler, A jornada do escritor: estrutura mítica para roteiristas. Rio de Janeiro, 2006.