

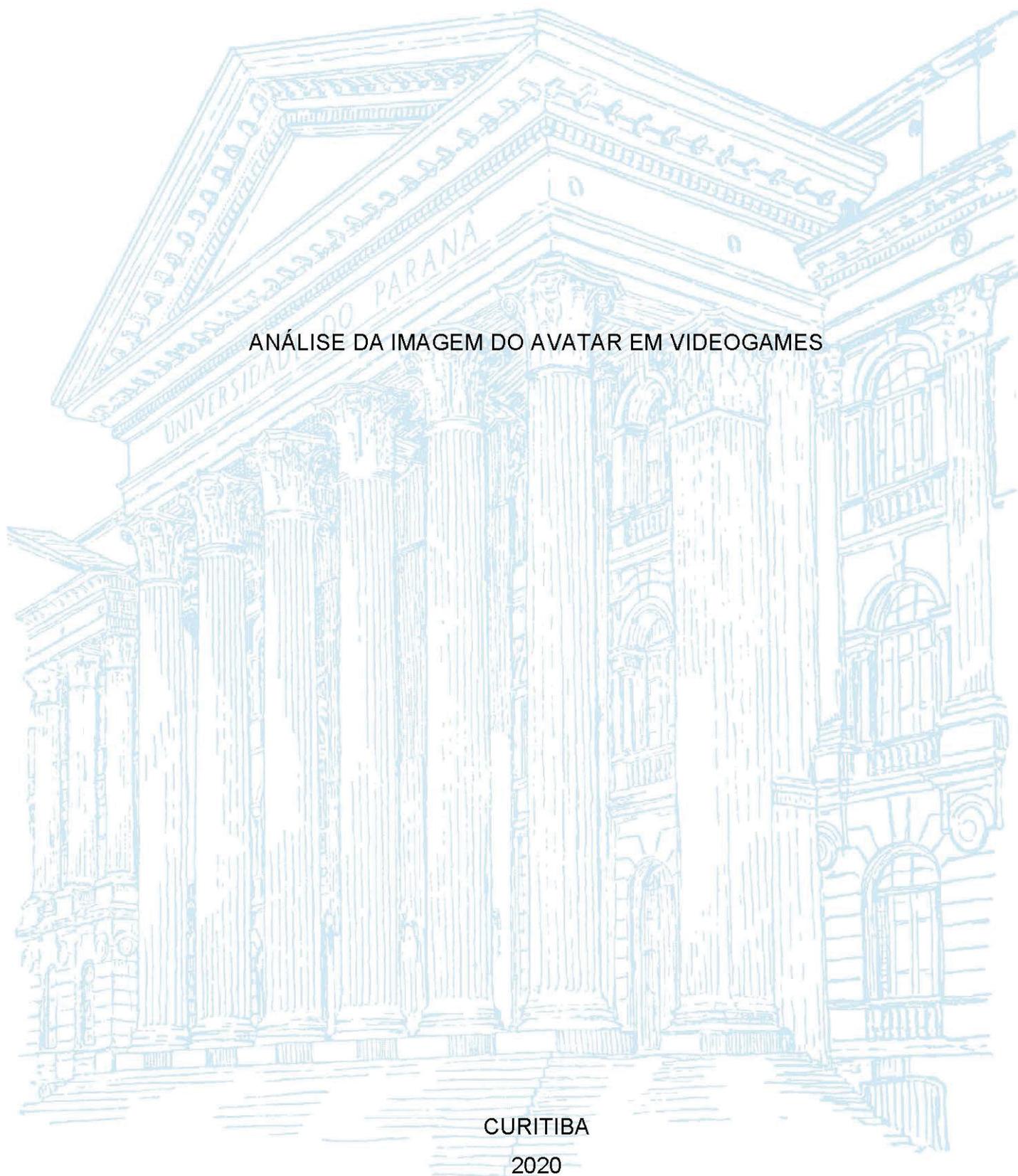
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

JÉSSICA MESSIAS GOSS DOS SANTOS

ANÁLISE DA IMAGEM DO AVATAR EM VIDEOGAMES

CURITIBA

2020



JÉSSICA MESSIAS GOSS DOS SANTOS

ANÁLISE DA IMAGEM DO AVATAR EM VIDEOGAMES

Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Design, Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Dr. André Luiz Battaiola

CURITIBA

2020

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO SISTEMA DE BIBLIOTECAS/UFPR –
BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS COM OS DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Fernanda Emanóela Nogueira – CRB 9/1607

Santos, Jéssica Messias Goss dos
Análise da imagem do avatar em videogames. / Jéssica Messias Goss dos
Santos. – Curitiba, 2020.

Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e
Design da Universidade Federal do Paraná.
Orientador : Prof. Dr. André Luiz Battaiola

1. Personagens de videogame. 2. Videogames – Avaliação. 3. Avatares –
Design. 4. Figuras de linguagem. 5. Imagens. I. Battaiola, André Luiz, 1956-.
II. Título.

CDD – 745.2



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE ARTES COMUNICACAO E DESIGN
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DESIGN -
40001016053P0

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em DESIGN da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da dissertação de Mestrado de **JÉSSICA MESSIAS GOSS DOS SANTOS** intitulada: **ANÁLISE DA IMAGEM DO AVATAR EM VIDEOGAMES**, sob orientação do Prof. Dr. ANDRE LUIZ BATTAIOLA, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 24 de Março de 2020.

Assinatura Eletrônica

17/06/2020 12:25:33.0

ANDRE LUIZ BATTAIOLA

Presidente da Banca Examinadora (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica

15/06/2020 16:19:53.0

CAROLINA CALOMENO MACHADO

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica

15/06/2020 15:36:43.0

FREDERICK MARINUS CONSTANT VAN AMSTEL

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ)

RUA GENERAL CARNEIRO, 460 - CURITIBA - Paraná - Brasil
CEP 80060-150 - Tel: (41) 3360-5238 - E-mail: ppgdesign@ufpr.br

Documento assinado eletronicamente de acordo com o disposto na legislação federal Decreto 8539 de 08 de outubro de 2015.

Gerado e autenticado pelo SIGA-UFPR, com a seguinte identificação única: 42058

Para autenticar este documento/assinatura, acesse <https://www.prppg.ufpr.br/siga/visitante/autenticacaoassinaturas.jsp>
e insira o código 42058

RESUMO

Um jogo pode ser projetado tendo em mente o tipo de experiência estética esperada que o jogador manifeste ao interagir com este sistema e seus elementos, o que inclui o avatar. Como um dos elementos visuais de um *videogame*, o avatar tem potencial para expressar informações do jogo ao jogador através de suas ações ou comportamentos dentro deste universo, sendo considerado o coração da interação entre o jogo e o jogador. Por sua vez, a retórica é um campo de estudo cujos recursos, entres eles, as figuras de linguagem, possibilitam expressar informações de maneira mais eficaz. Neste contexto, este trabalho tem como objetivo principal identificar e descrever a retórica atrelada ao design do avatar de forma a acentuar a expressão do seu comportamento dentro do jogo para o jogador. Isto permite que o design tanto do avatar quanto de outros personagens do jogo sejam mais compatíveis com o tipo de experiência estética almejada pelos produtores do jogo. Esta pesquisa se caracteriza como de ordem prática, porque o conhecimento desenvolvido visa ser aplicado tanto no *game design* quanto na análise de avatares em *videogames*. Dado que o objetivo é encontrar associações entre duas práticas, a retórica e o design de personagens, seu objetivo é descritivo. Como objeto de estudo desta pesquisa exige uma análise aprofundada que envolve subjetividade e interpretação dos resultados por parte da pesquisadora, a abordagem é qualitativa. Por meio da análise do avatar de dois *videogames* foi determinada a retórica atrelada ao design destes personagens. Assim, seu processo se caracteriza como indutivo. Por meio da pesquisa bibliográfica foi possível compreender quais ferramentas da retórica são utilizadas para expressar informações em *jogos digitais*. Da mesma forma, foram delimitados os elementos fundamentais de um jogo digital que estão relacionados diretamente com o avatar, bem como as características, funções e definições específicas deste personagem em uma abordagem geral e específica dos *videogames*. Assim, foram selecionados os comportamentos do avatar e os elementos construtivos da imagem que seriam relacionados sob a ótica da retórica. Com os resultados da pesquisa documental, os jogos foram selecionados para análise. Por meio da adaptação de dois modelos de análise de imagem foi possível desenvolver um protocolo denominado de Protocolo Anedima (Análise Estendida da Imagem do Avatar) de um *Videogame*. A aplicação do protocolo na análise dos *videogames* Journey e Horizon Zero Dawn possibilitou determinar as figuras de linguagem associadas ao avatar de cada jogo. Além disso, o protocolo utilizado possibilitou fazer inferências sobre vários quesitos do jogo, em especial, a experiência estética e o avatar. Futuros estudos englobando mais testes e avaliações do protocolo podem permitir que ele seja aprimorado e tenha possibilidades de ser transformado em um método.

Palavras-chave: Design 1. Avatar 2. Análise 3. *Videogame* 4. Imagem 5. Figuras de linguagem 6.

ABSTRACT

A game can be designed keeping in mind the type of aesthetic experience expected by the player when interacting with this system and its elements, including the avatar. As one of the visual elements of a videogame, the avatar has the potential to express game information's to the player through your actions within this universe, being considered the heart of the interaction between the game and the player, In its turn, Rhetoric is a field of study whose resources, including figures of speech, allow information to be more effectively expressed. In this context, this work has as main objective to identify and describe the rhetoric linked to the avatar design to accentuate the expression of his behavior within the game for the player. This allows the avatar and other game characters design to be more compatible with the type of aesthetic experience sought by the game's producers. This research is characterized as practical, because the developed knowledge aims to be applied both in game design and in the avatars in video games analysis. Since the goal is to find associations between two practices, rhetoric and character design, the objective is descriptive. As the object of this research requires an in-depth analysis that involves subjectivity and the interpretation of the results by the researcher, the approach is qualitative. Through the analysis of the avatar of two videogames, the rhetoric linked to the design of these characters was determined. Thus, this process is characterized as inductive. Through bibliographic research it was possible to understand which rhetoric tools are used to express information in digital games. Likewise, the fundamental elements of a digital game that are directly related to the avatar were delimited, as well as the specific characteristics, functions and definitions of the character in a general and specific approach to videogames. Thus, we selected what would be the avatar's behavior and the constructive elements of the image that would be related from the perspective of rhetoric. With the results of the documental research, the games were selected for analysis. Through the adaptation of two image analysis models, it was possible to develop a Protocol called Anedima (Extended Image Analysis Protocol for the Avatar) of a Videogame. The application of the Protocol on the analysis of Journey and Horizon Zero Dawn videogames possible to determine the language of figures associated with the character of each game. In addition, the protocol used made it possible to make inferences about various aspects of the game, especially the avatar. Future studies, including more tests and evaluations of the protocol, may allow it to be improved and have the possibility of being transformed into a method.

Keywords: Design 1. Avatar 2. Analysis 3. Videogame 4. Image 5. Figure of Speech

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Histórico do estudo da retórica.	37
FIGURA 2 - Episódio Bandersnatch de Black Mirror que permite que o espectador comande o curso da narrativa.	42
FIGURA 3 - Envolvidos no desenvolvimento e no consumo dos jogos.	45
FIGURA 4 - Perspectivas do designer e do jogador sobre o jogo.	46
FIGURA 5 - Personagem Mario antes, à esquerda, e após coletar o cogumelo mágico, à direita.	48
FIGURA 6 - Clássico arco narrativo.	49
FIGURA 7 - Exemplo de POV em primeira pessoa.	61
FIGURA 8 - Exemplo de POV em terceira pessoa.	61
FIGURA 9 - POV em Terceira pessoa distante.	62
FIGURA 10 - Personagem Lara Croft 1996 (esquerda) e 2018 (direita).	63
FIGURA 11 - Hierarquia das necessidades de Maslow.	69
FIGURA 12 - Um modelo de complexo interpessoal com os eixos tratados nesta pesquisa destacados em vermelho.	70
FIGURA 13 - Seis expressões faciais básicas.	73
FIGURA 14 - Mesmo enunciado associado a diferentes expressões faciais modificam o significado.	74
FIGURA 15 - Da esquerda para a direita, de cima para baixo - representação da morte por esmagamento do personagem Crash.	75
FIGURA 16 - Personagem Mario em <i>Donkey Kong</i>	77
FIGURA 17 - Modelo de fatores de credibilidade.	85
FIGURA 18 – NPC, à direita, reagindo a um golpe do avatar, à esquerda, em <i>Tekken 7</i>	86
FIGURA 19 - Modelo de divisão da linguagem.	97
FIGURA 20 - Círculos cromáticos RGB (ou cores-luz).	99
FIGURA 21 - Mapa de temperatura máxima - Paraná.	100
FIGURA 22 - Exemplos de matiz - vermelho, verde e azul.	101
FIGURA 23 - Valor tonal.	102
FIGURA 24 - Saturação da cor vermelha.	102
FIGURA 25 - Formas básicas.	103
FIGURA 26 - Personagem Kratos.	104

FIGURA 27 - Contraste e harmonia.	105
FIGURA 28 - Equilíbrio e desequilíbrio.	106
FIGURA 29 - Simplicidade e complexidade.	106
FIGURA 30 - Transparência e opacidade.	107
FIGURA 31 - Exatidão e distorção.	107
FIGURA 32 - Sutileza e difusão.	108
FIGURA 33 - Espectro representação e abstração.	108
FIGURA 34 - Diagrama das imagens.	109
FIGURA 35 - Capa do jogo Horizon Zero Dawn com a protagonista Aloy.	122
FIGURA 36 - Capa do jogo Journey.	125
FIGURA 37 - Elementos que compõe um <i>videogame</i>	133
FIGURA 38 – Exemplo de realidade virtual.	135
FIGURA 39 - Esquema visual do fluxo do Protocolo Anedima de <i>Videogames</i>	152
FIGURA 40 - Controle (visão frontal) - jogo Journey.	153
FIGURA 41 - Ilusão de ambiente sem fronteiras dada pelo jogo - jogo Journey.	156
FIGURA 42 - De cima para baixo, da esquerda para a direita - avatar sendo empurrado pelo forte vento - jogo Journey.	156
FIGURA 43 - Easter Egg do jogo Flow - personagem brilhante sobre a cabeça do avatar na imagem - jogo Journey.	157
FIGURA 44 - Easter Egg do jogo Flower - flor amarela na imagem - jogo Journey.	158
FIGURA 45 - Criaturas de pano cardume impulsionam o avatar para cima ao serem acionadas - jogo Journey.	159
FIGURA 46 - Avatar emitindo som ao acionar rapidamente o botão 'círculo' - jogo Journey.	160
FIGURA 47 - Avatar emitindo som ao acionar de modo prolongado o botão 'círculo' - jogo Journey.	161
FIGURA 48 - De cima para baixo, da esquerda para a direita - sequência de movimentos decorrente da ação de apertar e segurar o botão 'círculo' para emissão do som - jogo Journey.	161
FIGURA 49 - Personagens identificados no jogo Journey.	163
FIGURA 50 - Face do avatar que não apresenta outros elementos a não ser os olhos - jogo Journey.	164

FIGURA 51 - Relação de Dominância/Submissão e Amizade do JOG 2 com o avatar - jogo Journey.	166
FIGURA 52 - Relação de Dominância/Submissão e Amizade das criaturas de pano cardume com o avatar - jogo Journey.	168
FIGURA 53 - Luz branca do inimigo, à direita e ao fundo na imagem, antes de visualizar o avatar, à esquerda e à frente na imagem - jogo Journey.	169
FIGURA 54 - Avatar, ao centro na imagem, é visualizado e a cor da luz do inimigo, ao fundo, torna-se vermelha - jogo Journey.	169
FIGURA 55 - De cima para baixo, da esquerda para a direita, sequência de ataque do inimigo - jogo Journey.	169
FIGURA 56 - Relação de Dominância e Hostilidade do Inimigo com o avatar - jogo Journey.	171
FIGURA 57 - Teia de personagens - jogo Journey.	171
FIGURA 58 - A interface do jogo indicando ao jogador com uma luz branca em qual direção o JOG 2 se encontra, no caso, no canto inferior direito - jogo Journey.	175
FIGURA 59 - Avatar dos jogadores com os desenhos de suas roupas brilhando por estarem próximos - jogo Journey.	175
FIGURA 60 - Cachecol do avatar brilhando mediante ataque inimigo - jogo Journey.	176
FIGURA 61 – Da esquerda para a direita, seleção de uma parte da capa do jogo, o avatar em ação no jogo e o avatar em ação no jogo com as criaturas de pano cardume - jogo Journey.	177
FIGURA 62 - Criaturas de pano cardume e o avatar - jogo Journey.	178
FIGURA 63 - Avatar com cachecol não energizado - jogo Journey.	179
FIGURA 64 - De cima para baixo, da esquerda para a direita - cachecol do avatar perdendo energia durante o pulo - jogo Journey.	179
FIGURA 65 - Linha de cor laranja na frente do avatar - jogo Journey.	180
FIGURA 66 - Avatar de costas com sua vestimenta de cor bege e amarela - jogo journey.	180
FIGURA 67 - Cores vermelho e laranja presentes, da esquerda para a direita, no avatar e nas criaturas de pano tapete voador e cardume - jogo Journey.	181

FIGURA 68 - Avatar no ambiente do inimigo - escuridão - jogo Journey.	182
FIGURA 69 - Avatar no ambiente inimigo - neve – jogo Journey.	182
FIGURA 70 - Controle (visão frontal) - jogo HZD.	192
FIGURA 71 - Controle (visão superior) - jogo HZD.	193
FIGURA 72 - Primeira forma de indicação de proibição de ultrapassagem - jogo HZD.	196
FIGURA 73 - Segunda forma de indicação de proibição de ultrapassagem - jogo HZD.	197
FIGURA 74 - De cima para baixo, da esquerda para a direita, Aloy tentando ultrapassar uma barreira invisível com um pulo mergulho - jogo HZD.	197
FIGURA 75 - Aloy criança com seu foco - jogo HZD.	199
FIGURA 76 - Destaque para a árvore de habilidade - jogo HZD.	199
FIGURA 77 - Cadeados holográficos que devem ser organizados em uma ordem específica para abrirem a porta - jogo HZD.	201
FIGURA 78 - Interface com opções de escolha de armas, à direita na imagem - jogo HZD.	202
FIGURA 79 - Tela para escolher entre comprar ou vender - jogo HZD.	203
FIGURA 80 - Personagem Aloy e sua montaria - jogo HZD.	203
FIGURA 81 - Possibilidades de escolha no diálogo entre a personagem Aloy e outro personagem do jogo - jogo HZD.	204
FIGURA 82 - Exemplos de fotografias a partir do modo fotografia de HZD - jogo HZD.	204
FIGURA 83 - Sacola ao chão no ambiente do jogo, a direita na imagem, representando os recursos descartados - jogo HZD.	205
FIGURA 84 - Da esquerda para a direita, colocação de armadilha no ambiente do jogo - jogo HZD.	207
FIGURA 85 - Opções de escolha no diálogo entre Aloy e Olin - jogo HZD.	208
FIGURA 86 - Tela para escolha dos objetos a serem saqueados à direita na imagem - jogo HZD.	209
FIGURA 87 - Narração oral - jogo HZD.	211
FIGURA 88 - Narração por holograma - ativação do holograma, da esquerda para a direita - jogo HZD.	211

FIGURA 89 - Ponto de acesso textual - obtenção dos dados textuais após escaneamento do objeto - jogo HZD.....	211
FIGURA 90 - Ponto de acesso áudio - obtenção dos dados de áudio após escaneamento do objeto - jogo HZD.....	212
FIGURA 91 - Identificação das posições dos inimigos humanos por meio do acionamento do foco - jogo HZD.....	213
FIGURA 92 - Relação de Dominância/Hostilidade do IH com o avatar - jogo HZD.	215
FIGURA 93 - Máquina Vigia - jogo HZD.....	215
FIGURA 94 - À direita na imagem, máquina Vigia em estado de alerta - jogo HZD.	216
FIGURA 95 - Luta contra máquina Vigia - jogo HZD.....	217
FIGURA 96 - Relação de Dominância/Hostilidade do Vigia com o avatar - jogo HZD.	218
FIGURA 97 - Máquina Galope - jogo HZD.....	219
FIGURA 98 - De cima para baixo, da esquerda para a direita, sequência de imagens de Aloy convertendo um Galope - jogo HZD.....	219
FIGURA 99 - Relação de Submissão/Amizade do Galope com o avatar - jogo HZD.	221
FIGURA 100 - Teia de personagens - jogo HZD.....	221
FIGURA 101 - Personagens analisados - jogo HZD.....	222
FIGURA 102 - Interface indicando escassez do recurso saúde - jogo HZD.....	226
FIGURA 103 - Aloy expressando visualmente a escassez do recurso saúde - jogo HZD.....	227
FIGURA 104 - Personagem Aloy - jogo HZD.....	229
FIGURA 105 - Indumentária de Aloy - jogo HZD.....	230
FIGURA 106 - Arco, lança e estilingue de Aloy - jogo HZD.....	231
FIGURA 107 - Personagem Aloy em harmonia com contexto do jogo - jogo HZD.....	232
FIGURA 108 - Variações da indumentária de Aloy - jogo HZD.....	233

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 - Estrutura para construção de personagem profundo.	58
TABELA 2 - Estrutura para criação de personagens para jogos.	68
TABELA 3 - Pistas na face e corpo que indicam relação de Agradabilidade - Amizade e Hostilidade.	71
TABELA 4 - Pistas na face e corpo que indicam relação de Hierarquia - Dominância e Submissão.	71
TABELA 5 - Elementos visuais e suas definições para posterior comparação com os arquétipos de Hartas.	80
TABELA 6 - Relação dos arquétipos de Hartas com os elementos visuais dos personagens.	83
TABELA 7 - Principais características e significados das cores-luz.	101
TABELA 8 - Premiações e indicações do jogo Horizon Zero Dawn.	123
TABELA 9 - Premiações e indicações do jogo Journey.	126
TABELA 10 - Modelo de análise de imagem proposto por Joly.	130
TABELA 11 - Modelo de análise de imagens visuais proposto por Souza.	137
TABELA 12 - Etapa 1 - Protocolo Anedima de <i>Videogames</i> - desenvolvimento.	140
TABELA 13 - Etapa 2 e 3 - Protocolo Anedima de <i>Videogames</i> - desenvolvimento.	141
TABELA 14 - Etapa 1 Jogo - Protocolo Anedima de <i>Videogames</i> - refinado.	144
TABELA 15 - Etapa 2A Experiência Estética do Jogo - Protocolo Anedima de <i>Videogames</i> - refinado.	145
TABELA 16 - Etapa 2B Avatar - Protocolo Anedima de <i>Videogames</i> - refinado.	146
TABELA 17 - Etapa 3 Retórica - Protocolo Anedima de <i>Videogames</i> - refinado.	148
TABELA 18 - Etapa 5 Síntese parte 1 - Protocolo Anedima de <i>Videogames</i> - refinado.	149
TABELA 19 - Etapa 5 Síntese parte 2 - Protocolo Anedima de <i>Videogames</i> - refinado.	150
TABELA 20 - Etapas do Protocolo Anedima de <i>Videogames</i>	150
TABELA 21 - Controle - jogo Journey.	154
TABELA 22 - Recompensas e punições identificadas - jogo Journey.	156
TABELA 23 - Esquemas do JOG 2 que indicam Amizade - jogo Journey.	165

TABELA 24 - Esquemas do JOG 2 que indicam Dominância e Submissão - jogo Journey.	165
TABELA 25 - Esquemas das criaturas de pano cardume que indicam Amizade - jogo Journey.	167
TABELA 26 - Esquemas das criaturas de pano cardume que indicam Dominância e Submissão - jogo Journey.	167
TABELA 27 - Esquemas do Inimigo que indicam Hostilidade - jogo Journey.	170
TABELA 28 - Esquemas do Inimigo que indicam Dominância - jogo Journey.	170
TABELA 29 - Recompensas e punições identificadas e informadas pelo avatar - jogo Journey.	173
TABELA 30 - Relação entre comportamento, representação visual e retórica - jogo Journey.	186
TABELA 31 - Controles - jogo HZD.	193
TABELA 32 - Recompensas e punições identificadas - jogo HZD.	198
TABELA 33 - Esquemas do IH que indicam Hostilidade - jogo HZD.	214
TABELA 34 - Esquemas do IH que indicam Dominância - jogo HZD.	214
TABELA 35 - Esquemas do Vigia que indicam Hostilidade - jogo HZD.	217
TABELA 36 - Esquemas do Vigia que indicam Dominância - jogo HZD.	218
TABELA 37 - Esquemas do Galope que indicam Amizade - jogo HZD.	220
TABELA 38 - Esquemas do Galope que indicam Submissão - jogo HZD.	220
TABELA 39 - Recompensas e punições identificadas e informadas pelo avatar - jogo HZD.	224
TABELA 40 - Relação entre comportamento, representação visual e retórica - jogo HZD.	236

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO	17
1.2 PROBLEMA DE PESQUISA	19
1.3 DELIMITAÇÃO DO ESCOPO DA PESQUISA	20
1.4 OBJETIVOS	21
1.4.1 Objetivo Geral	21
1.4.2 Objetivos Específicos	21
1.5 JUSTIFICATIVAS	22
1.5.1 Acadêmica-científica	22
1.5.2 Projetual	23
1.6 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA	24
1.7 VISÃO GERAL DO MÉTODO	25
1.8 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	26
2 RETÓRICA	27
2.1 DEFINIÇÃO	27
2.2 BREVE HISTÓRICO	28
2.3 FIGURAS RETÓRICAS.....	38
2.4 RESUMO DO CAPÍTULO	39
3 RETÓRICA NOS JOGOS DIGITAIS	40
3.1 ELEMENTOS DOS JOGOS DIGITAIS.....	43
3.2 RESUMO DO CAPÍTULO	50
4 DESIGN DO AVATAR DE VIDEOGAME	52
4.1 DEFINIÇÃO GERAL.....	52
4.1.1 Narrativa, narrador, espectador, narração.....	53
4.1.2 Classificações e Aspectos Gerais	56
4.1.3 Construção de Personagens.....	57
4.2 DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS DE PERSONAGENS EM VIDEOGAMES.....	60
4.2.1 Narrativas nos jogos digitais.....	66
4.2.2 Design de personagens de <i>videogames</i>	67
4.2.3 Arquétipos	78
4.2.4 Ações de sobreposição	84
4.2.5 Modelo de design de personagens para <i>videogames</i>	87

4.3 RESUMO DO CAPÍTULO	92
5 A IMAGEM DO AVATAR EM UM VIDEOGAME	94
5.1 DEFINIÇÕES	94
5.2 LINGUAGEM VISUAL	96
5.3 ELEMENTOS FORMATIVOS DA IMAGEM	97
5.3.1 Cor.....	99
5.3.2 Formas	102
5.3.3 Textura	103
5.3.4 Composição	104
5.4 EXPRESSÃO VISUAL	108
5.5 RESUMO DO CAPÍTULO	110
6 MÉTODO.....	111
6.1 FASE DESCRITIVA	111
6.1.1 Pesquisa Bibliográfica	111
6.1.2 Pesquisa documental	113
6.1.2.1 Definição.....	113
6.1.2.2 Fonte de coleta de dados	114
6.2 FASE ANALÍTICA	118
6.3 FASE CONCLUSIVA.....	118
7 RESULTADOS.....	121
7.1 FASE DESCRITIVA – PESQUISA DOCUMENTAL	121
7.1.1 Horizon Zero Dawn	121
7.1.2 Journey.....	124
7.1.3 Resumo da pesquisa documental	127
7.2 FASE DESCRITIVA - PESQUISA BIBLIOGRÁFICA.....	128
7.2.1 Modelo de análise da imagem proposto por Joly (1996).....	128
7.2.2 Modelo de análise da imagem proposto por Souza (2016).....	132
7.3 FASE ANALÍTICA	139
7.3.1 Desenvolvimento do Protocolo Anedima de <i>Videogames</i>	140
7.3.1.1 Ensaio de aplicação do Protocolo Anedima de <i>Videogames</i>	142
7.3.1.2 Protocolo Anedima de <i>Videogames</i>	144
7.3.2 Aplicação do Protocolo Anedima de <i>Videogames</i> - Journey.....	153
7.3.3 Aplicação do Protocolo Anedima de Videogame – Horizon Zero Dawn	191
7.4 FASE CONCLUSIVA.....	238

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	243
REFERÊNCIAS.....	245
ANEXO 1 – CRÍTICAS DOS AVALIADORES DE HZD E JOURNEY	255

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

O personagem jogável, ou avatar, é o cerne da interação entre o jogador, situado no mundo real, com o jogo digital, o universo apresentado a ele na tela. É por meio do avatar que o jogador atua no mundo do jogo e o compreende (ISBISTER, 2006; KROMAND, 2007, p.400). Esta compreensão se refere à narrativa apresentada que, por sua vez, expressa os objetivos e desafios do jogo. Da mesma maneira, as mecânicas do avatar, fundamentadas no conjunto de regras, indicam ao jogador quais são as ações que lhe são outorgadas pelo sistema do jogo (FULLERTON et al., 2004; JÄRVINEN, 2007).

Dentro do contexto de jogos cuja interação ocorre através de uma interface visual (*videogames*) (MOSCA, 2014), não somente a dimensão física do avatar, mas também aquilo que ele faz, o seu comportamento¹, dentro do mundo do jogo devem estar em coerência com todo o contexto apresentado, pois são informações expressas e interpretadas por um ou mais jogadores (ISBISTER, 2006; FERNANDEZ-VALA, 2015; SHELDON, 2004). As ações consideradas nesta análise são as mecânicas de jogo atreladas ao avatar e as chamadas ações de sobreposição de Hamilko (2014). Estas ações tratam da capacidade e da maneira como o avatar percebe, reage e se adapta mediante sua relação com os demais personagens e determinados objetos do jogo.

Fernández-Vala (2015) compara os jogos digitais com textos e destaca que em produções cinematográficas e no teatro, por exemplo, a performance do ator é fundamental, pois sem ela o filme e a peça seriam apenas um texto. Assim, “o jogo não é um texto realmente completo sem um jogador que interpreta suas regras e interage com isto”² (p. 7, tradução nossa). Estendemos esta compreensão da seguinte forma: como o avatar é o cerne da interação em um jogo (ISBISTER,

¹ Consideramos neste estudo como comportamento a “ação de comportar-se; conjunto de atitudes que refletem o meio social; conjunto de reações observadas num indivíduo em seu meio social; forma de agir; qualquer ação ou reação do organismo ou parte dele” (AURÉLIO, 2019). Por se tratar de uma pesquisa no âmbito do Design, e não da Psicologia, são considerados aspectos referentes a ‘forma de proceder’ do avatar, sem levar em conta possíveis relações com a sua personalidade e seus aspectos psicológicos.

² “as the game is not really a complete text without a player that interprets its rules and interacts with it”.

2006), ele pode ser um instrumento chave para expressar informações sobre o jogo ao jogador, inclusive no que se refere ao seu próprio comportamento dentro do jogo.

Uma destas informações pertinentes ao jogo que podem ser expressas pelo avatar é o modo como o jogo foi projetado para ser jogado, ou seja, a experiência que foi projetada para que o jogador tenha ao interagir com esta mídia. Isto é compreendido como estética do jogo – experiência de jogo ou experiência estética - (HUNICKE et al., 2004). A estética é um dos componentes de um modelo de criação e estudos de jogos chamado MDA – *mechanics*, *dynamics*, *aesthetics* (mecânica, dinâmica, estética) que pode ser utilizado para nortear o projeto de todos os elementos de um jogo digital.

A partir deste conceitos, pode-se dizer que a experiência estética se refere à conclusão que o jogador tem ao interagir com o sistema do jogo e seus elementos. Neste contexto, o estudo da retórica é essencial, pois ela pode ser entendida como um ato de expressão eficaz, isto é, independente da maneira que um discurso é proferido – oral, literário ou visual - ele deve, concomitantemente, expressar os objetivos do autor de maneira efetiva e atrair o ouvinte, leitor ou espectador (BOGOST, 2007). Esta eficácia se refere à possibilidade de um discurso expressar e convencer, ou seja, independentemente de como um discurso ocorra, deve-se expressar informações e convencer o ouvinte à determinada ação ou conclusão. Da mesma maneira como nos demais meios de comunicação, a retórica também está presente nos jogos digitais, pois significados são deduzidos pelo jogador a partir da sua interação com o sistema do jogo que, por sua vez, expressa informações a ele de maneira a conduzi-lo à determinada conclusão ou ação. Além disso, o uso de figuras de linguagem é uma das formas de se acentuar a expressão de informações tornando a comunicação desta determinada informação eficaz (KENNEDY, 1994; MEYER, 2007; EMANUEL, 2017).

Ao considerarmos que um jogo digital é um tipo de texto (FERNANDEZ-VALA, 2015) aquilo que é expresso por seus elementos devem conduzir o jogador a uma determinada conclusão: dentre elas, o modelo que o jogo deve ser jogado, isto é, a experiência estética. Já que o avatar é o elemento principal da interação entre jogo e jogador, a experiência estética pode ser expressa por este componente ao jogador. Assim, no contexto de um *videogame*, o design do avatar pode expressar esta experiência estética. Esta expressão depende da representação visual de suas ações dentro do mundo do jogo ser coerente com a experiência estética do jogo.

Para isso, uma avaliação importante é identificar como a retórica está atrelada ao design do avatar.

Esta experiência estética é avaliada no mercado dos jogos, porém de maneira subjetiva. Avaliadores renomados na área de jogos digitais (editores, produtores de vídeo e *freelancers* atuantes no mercado) atribuem notas e críticas a jogos disponíveis no mercado. Segundo o site IGN, a pontuação da revisão de um jogo leva em conta a experiência que o jogo propicia ao jogador, bem como as emoções sentidas por ele durante a interação, dentre outros. Para o desenvolvimento destas avaliações, um conjunto de avaliadores de diferentes áreas interagem com o jogo e com base em suas experiências fazem os registros (IGN, s.d.). Estas avaliações são tão relevantes que possuem alcance de mercado e influenciam tanto na produção quanto no consumo de um jogo digital, pois, ao receber notas ruins, seus desenvolvedores acabam aferindo prejuízo na comercialização de seu jogo (TOLITO, 2008, s.p.).

Então, esta pesquisa tem como objetivo investigar como a experiência estética de um *videogame* é expressa pelo avatar do jogador, por meio da representação visual de seus comportamentos dentro do jogo. No contexto de um *videogame*, o design do avatar pode expressar de maneira visual esta experiência estética, e esta expressão se torna eficaz quando a representação visual de suas ações dentro do mundo do jogo é feita de maneira coerente com a experiência estética do jogo. Assim, uma avaliação importante é identificar as figuras de linguagem e descrever como foram utilizadas na representação visual dos comportamentos do avatar.

Vale destacar que esta pesquisa tem como foco o estudo da expressão de uma informação específica, neste caso a representação visual dos comportamentos do avatar. Assim, desconsidera-se a transmissão de mensagens, que exige um receptor, um emissor, uma mensagem, além dos demais elementos que compõe um processo de comunicação, como ruídos, pois são aspectos que exigem diferentes abordagens de coleta e análise de dados tornando o escopo da pesquisa demasiadamente amplo.

1.2 PROBLEMA DE PESQUISA

Diante do que foi exposto anteriormente, esta pesquisa visa responder a seguinte pergunta: **Como a retórica está atrelada ao design do avatar de um**

jogo de *videogame* a fim de acentuar a expressão do comportamento do avatar do jogador dentro do jogo?

1.3 DELIMITAÇÃO DO ESCOPO DA PESQUISA

A pesquisa parte de dois campos teóricos de estudos: o Design, incluindo os estudos relacionados com a imagem, jogos digitais e o design de personagens, bem como as especificidades deste elemento no âmbito dos *videogames*; e a Filosofia, incluindo o estudo da retórica atrelada a imagem do avatar para expressar ao jogador determinadas informações sobre este personagem dentro do mundo do jogo. Devido a vastidão do campo da Filosofia, esta pesquisa se restringe apenas às figuras de linguagem atreladas à elementos da imagem do avatar.

Além disso, os jogos analisados neste estudo seguem as seguintes características:

- a) Jogos digitais, voltados ao entretenimento, cuja principal forma de interação seja por meio de uma interface visual (*videogames*). Assim, exclui-se desta amostra os *Advergames* (jogos com fins publicitários), *Serious Games* (jogos de simulação da realidade, como os utilizados nos centros de formação de condutores), *Mobile Games* (jogos para smartphones), pois são plataformas que exigem diferentes abordagens analíticas;
- b) Jogos com visão em terceira pessoa do avatar, pois desta forma é possível visualizar todo o corpo do personagem, excluindo-se, assim, os jogos em primeira pessoa.
- c) Jogos que receberam alguma premiação internacional ou foram indicados nos últimos 10 anos. (The Game of The Year / The Best Narrative), pois esta premiações contemplam prêmios voltados à área de jogos como um todo, mas também prêmios que se referem de maneira indireta ao avatar, como a narrativa, por exemplo. Mediante a importância do avatar no processo de interação do jogador com o jogo (ISBISTER, 2006), e como peça fundamental para uma boa narrativa (HAMILKO, 2014), constatou-se que estas premiações poderiam apontar para jogos com design de personagens robustos.
- d) Jogos acessíveis para a pesquisadora.

Vale ressaltar que as análises são realizadas apenas pela pesquisadora, pois o foco da pesquisa se fundamenta em informações expressas pelo avatar e que estão diretamente relacionadas com o sistema do jogo, não com possíveis interpretações ou influências que ultrapassem esta barreira, bem como possíveis competências adquiridas pelos jogadores ou mensagens externas ao sistema do jogo que podem ser interpretadas por eles.

1.4 OBJETIVOS

Visando a delimitação e viabilidade do projeto em questão (GIL, 2002), os objetivos da pesquisa são apresentados a seguir.

1.4.1 Objetivo Geral

O objetivo geral da pesquisa é **identificar e descrever a retórica atrelada ao design do avatar de um jogo de *videogame* com a finalidade de acentuar a expressão do comportamento do avatar do jogador no jogo.**

1.4.2 Objetivos Específicos

a) Identificar características, funções e definições específicas do personagem jogável (avatar) em *videogames* que podem ser utilizadas para expressar informações sobre seu comportamento ao jogador por meio da linguagem visual.

b) Especificar aspectos do Design de personagem, em um âmbito geral, que podem ser adaptados à análise do avatar.

c) Mapear o potencial do uso de ferramentas da retórica para expressar informações do avatar ao jogador.

d) Definir um protocolo de análise a ser utilizado na avaliação dos personagens com base nas informações adquiridas nas fases anteriores.

e) Determinar e analisar como a retórica foi atrelada ao design do avatar.

1.5 JUSTIFICATIVAS

1.5.1 Acadêmica-científica

Segundo Nesteriuk (2009), existem três campos de estudo em jogos. O primeiro, denominado **Estudos Funcionalistas**, se refere ao exame do impacto no comportamento e conduta dos jogadores, isto é, seus efeitos e consequências na vida de seus usuários. Um segundo tópico chama-se **Estudos Técnico-tecnológicos**, e diz respeito às pesquisas nas áreas de Computação, que possibilitam os avanços nos aspectos de representação visual, programação e desenvolvimento técnico de jogos. Por fim, a terceira corrente de estudos acadêmicos, **Estudos Formalistas**, é a que menos têm produzido material científico e contém menos pesquisadores em ação. Abarca o exame da linguagem e potencial comunicativo relativo aos jogos. Outras áreas como Filosofia, Narrativa, Semiótica, por exemplo, integram esse campo de estudos. A presente pesquisa tem o enfoque na terceira corrente, visando compreender através da ótica da retórica e do design de personagens como a representação visual do avatar expressa seus comportamentos dentro do jogo e, com isso, a experiência estética do jogo.

Alguns trabalhos se aproximam com a presente pesquisa. Diehl et al. (2011) sugerem um modelo de criação de personagens específico para jogos digitais. Esse modelo leva em conta elementos que se relacionam indiretamente com o design de personagens, como a narrativa e o próprio *Game Design*. Porém, os autores não levam em conta o estudo da retórica, bem como seu potencial atrelado ao design de personagens de maneira a acentuar a expressão de determinadas informações relativas ao próprio avatar ou ao contexto do jogo, por exemplo. O presente estudo se difere do de Diehl et al. (2011) no sentido de que se trata de uma investigação de um avatar que já foi desenvolvido.

Outro autor, Hamilko (2014), se fundamentou no estudo das características comportamentais de personagens autônomos, ou também conhecidos como não jogáveis, em jogos digitais, indicando a influência na credibilidade e na imersão do jogador na narrativa a ele apresentada. Por outro lado, a presente pesquisa se fundamenta na análise dos personagens jogáveis, bem como nos comportamentos expressos pelo avatar em relação a outros personagens e objetos do jogo. O autor

indica que estudos devem ser feitos a respeito do personagem jogável com base em suas ferramentas desenvolvidas.

Por fim, Souza (2016) é o que mais se aproxima da presente pesquisa. O autor desenvolveu um modelo de análise da imagem em *videogames*. O personagem é caracterizado pelo autor como um dos elementos visuais e conceitos de semiótica e retórica são trabalhados de maneira simultânea na análise da imagem. Porém, destaca-se que as mecânicas do personagem não são levadas em conta em seu estudo. A partir disso, o presente trabalho se enquadra como uma extensão do trabalho de Souza, pois analisa a imagem de um elemento visual específico de um *videogame*, porém levando em conta aspectos comportamentais (mecânicas e ações de sobreposição).

1.5.2 Projetual

Os trabalhos de Diehl et al. (2011), Hamilko (2014), Souza (2016) e outros que são abordados mais a frente nesta dissertação, trabalham com questões práticas de design de personagens, apresentando estruturas e passos para o desenvolvimento deste elemento, ou analisam outras questões que estão conectadas ao avatar. Entretanto, estes trabalhos e demais estudos de design de personagens, como o de Isbister (2006), Nesteriuk (2011) e Ekman et al. (2003) trabalham questões sociais, de psicologia, aparência e narrativa, considerando de maneira implícita o uso de ferramentas da retórica, como as figuras de linguagem, como meios de acentuar a expressão de determinadas informações do avatar e do jogo ao jogador. Assim, observa-se que a retórica está atrelada ao design de personagens ou é tratada de maneira subjetiva durante este processo de design. Ou seja, ao se utilizar de determinadas cores, posturas, expressões faciais e corporais para a construção de um personagem, por exemplo, o designer está buscando expressar informações sobre o próprio personagem, o mundo que habita e o jogo em si (experiência estética), de uma forma eficaz para o jogador. Identificar e descrever como isso ocorre é objetivo primordial deste estudo.

Em relação ao modelo de estudo e projeto de jogos digitais – modelo MDA – destaca-se que existem pesquisas que questionam esta estrutura, como a de Walk et al. (2017). Estes autores apontam que este modelo possui pontos fracos, apesar de ser bem estabelecido academicamente. Os autores apresentam um modelo

alternativo denominado de DDE – Design, Dinâmica e Experiência que leva em conta conceitos não cobertos, ou que são cobertos de maneira equivocada pelo modelo MDA e considerados essenciais, segundo os autores. Este modelo é mais robusto que o MDA, apresentando sub-categorias em cada um dos três tópicos possibilitando uma análise aprofundada de um jogo. Entretanto, como o presente estudo objetiva analisar um elemento específico de um *videogame* (o avatar), constatou-se que o modelo DDE de Walk et al. (2017) exigiria uma análise demasiadamente longa do jogo de uma maneira geral, com muitas arestas que não seriam úteis para esta pesquisa. Outros autores também apresentam modelos alternativos ao MDA que podem ser utilizado com mais precisão para análise e produção de jogos sérios e no âmbito da gamificação (WALK et al., 2017, p. 31).

O modelo MDA é um modelo já estabelecido academicamente e que considera, simultaneamente, a perspectiva do game designer e do jogador. A respeito da Estética, Kim (2015, p. 18) a considera como “o objetivo da própria jogabilidade para os jogadores” e para os game designers ela é “as respostas emocionais finais ou estados que desejam gerar nas pessoas através do uso da dinâmica e da mecânica de jogos”. Assim, este modelo é utilizado como norte para a identificação das experiências estéticas expressas pelo avatar de um *videogame*.

Como visto anteriormente, os jogos exercem influência na cultura popular, tanto no consumo quanto na produção dos jogos. A respeito das premiações e avaliações dos jogos, não são disponibilizados os protocolos nem os tópicos específicos que são considerados pelos avaliadores durante a análise por parte da mídia especializada. Assim, esta pesquisa entra em cena com o objetivo de apontar possíveis caminhos para a análise da imagem de um dos componentes fundamentais deste tipo de jogo. Da mesma forma, visa auxiliar desenvolvedores e designers de jogos e de personagens a verificarem se a representação visual dos comportamentos do avatar de um *videogame* expressa ou contribui para a expressão da experiência estética do jogo ao jogador.

1.6 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa é “voltada à aquisição de conhecimentos com vistas à aplicação numa situação específica” (GIL, 2002, p. 27) e ainda possui como principal objetivo “que os resultados auxiliem os profissionais na solução de problemas do dia

a dia” (DRESCH e JÚNIOR, 2015), portanto se caracteriza como de natureza **aplicada**, também denominada de pesquisa de ordem prática. O conhecimento desenvolvido visa ser aplicado em uma situação específica, seja ela no *game design* ou análise de personagens em jogos digitais. O seu objetivo se caracteriza por ser **descritiva**, pois “visa descobrir a existência de associações entre variáveis”, neste caso, entre as práticas da retórica e do design de personagens (GIL, 2002, p. 42).

O objeto de estudo dessa pesquisa exige uma análise aprofundada que envolve subjetividade e interpretação dos resultados por parte da pesquisadora. Assim, a abordagem do trabalho é **qualitativa** (SILVA e MENEZES, 2005) e seu processo se caracteriza como **indutivo**, ou seja, “partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal, não contida nas partes examinadas” (LAKATOS e MARKONI, 2003, p. 86). Por meio da análise de um número específico de jogos será possível mapear como a retórica está atrelada ao design do avatar destes jogos para acentuar a expressão dos seus comportamentos dentro do jogo e, possivelmente, para ter o mesmo efeito sobre personagens de jogos semelhantes.

1.7 VISÃO GERAL DO MÉTODO

Os procedimentos técnicos para a pesquisa são três: a revisão bibliográfica, pesquisa documental e reflexividade.

A **revisão bibliográfica** possibilita fundamentar a teoria para a definição do protocolo de análise, bem como serve de base teórica para a definição dos aspectos relevantes à pesquisa em termos dos assuntos: retórica, *videogames*, personagens e imagem. A **pesquisa documental** norteia a escolha dos jogos para análise, e também influencia os resultados obtidos, pois é também por meio dela que a experiência estética do jogo é identificada.

Em seguida, é desenvolvido o protocolo para análise da imagem do avatar nos jogos selecionados na pesquisa documental. O desenvolvimento deste protocolo segue os conceitos apontados por Cezarotto (2016), Fontelles et al. (2009) e as informações coletadas na revisão bibliográfica.

Por fim, através de um processo reflexivo e crítico sobre os conhecimentos produzidos durante a pesquisa e do próprio pesquisador como ator desta

construção, pode-se apontar falhas tanto no processo de coleta de dados quanto no seu processamento. Isso se dá pelo método da **reflexividade**.

1.8 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

A dissertação é dividida em três grandes fases: descritiva, analítica e conclusiva. A primeira, denominada de **fase descritiva**, apresenta a fundamentação teórica, subdividida em 4 capítulos e iniciando a partir do capítulo dois. Neste capítulo, a retórica é abordada, bem como seus conceitos, enfoques e ferramentas. O capítulo três abarca os elementos fundamentais básicos de um *videogame*, permitindo identificar como funcionam os seus componentes em relação ao avatar. O capítulo quatro apresenta as definições, funções e especificidades do personagem em um âmbito geral e também específico dos jogos digitais. Com isso, é possível definir aspectos de design de personagens que podem ser adaptados para a análise destes elementos. Por fim, no capítulo cinco são estudados os elementos construtivo de uma imagem e demais características. O capítulo seis apresenta os métodos que norteiam a coleta e análise dos dados da pesquisa.

A segunda fase, denominada de **fase analítica**, trata do desenvolvimento do protocolo de análise e sua aplicação em dois jogos selecionados pela pesquisa documental. Dois modelos de análise de imagens são apresentados e adaptados para a presente pesquisa. Um ensaio de aplicação é realizado, visando refinamentos do protocolo. Por fim, sua estrutura final é apresentada e os jogos são analisado segundo este roteiro. Isso é apresentado no capítulo sete.

A última fase, denominada de **fase conclusiva**, trata de uma reflexão sobre os resultados obtidos (capítulo sete), bem como a indicação de conclusão completa ou parcial dos objetivos desta pesquisa. Também, são apresentados sugestões para trabalhos futuros (capítulo oito).

2 RETÓRICA

Este capítulo apresenta um breve histórico da retórica que abrange desde o prelúdio de seu estudo até as pesquisas mais recentes com foco nas tecnologias atuais. Com isso, busca-se compreender como a retórica surgiu, os seus conceitos e finalidades aplicadas aos novos recursos e suportes tecnológicos em cada época da história.

2.1 DEFINIÇÃO

Admitindo um orador e um público disposto a ser por ele convencido, a retórica surgiu na Grécia Antiga (SENA e FIGUEIREDO, 2013). Platão (1980) se refere à retórica como um alimento da crença (*doxa*), que pode ou não ser verdadeira e que não tem nenhuma relação com o conhecimento (*episteme*), pois ele sempre é verdadeiro, não necessitando da retórica. Aristóteles, por outro lado, a vê como uma maneira de trazer à tona e examinar questionamentos a respeito de aspectos incertos da vida quotidiana presentes no âmbito social, político e religioso, (EMANUEL, 2017).

Aristóteles (2011) em seu primeiro livro de estudo da retórica afirma que, de alguma forma, todas as pessoas já se utilizaram dela: “umas pessoas fazem-no ao acaso, e, outras, mediante a prática que resulta do hábito” (p.89). Plantin (2008, *apud* MORONI, 2013) aponta que retórica é “todo sistema que utiliza de forma estratégica e estruturada um foco ou encadeamento de ideias, de forma a transmitir uma razão e um significado planejados que respondam a uma questão específica”.

Este aspecto de convencimento ou persuasão, segundo Hogan (1996), “é a habilidade de induzir crenças e valores em outras pessoas para influenciar seus pensamentos e ações por meio de estratégias específicas” (p. 20). Assim, saber argumentar e como fazer isto em um discurso é a chave para o convencimento de um público. A comunicação entre orador e público se refere a uma linguagem de expressão que pode ser tanto falada e escrita, quanto visual e até mesmo procedimental (EMANUEL, 2017; BOGOST, 2007). A linguagem, por sua vez, pode ser entendida como a identificação dos recursos ou artifícios que cada área ou campo do conhecimento possui para incitar a persuasão (ARISTÓTELES, 2011).

Em nenhum momento a retórica esteve atrelada apenas ao aspecto oral e, com o passar do tempo, passou a ser encarada também como um ato de expressão efetiva, independente da forma como o discurso seria apresentado (BOGOST, 2007; SENA e FIGUEIREDO, 2013). Essa eficácia da expressão se refere à sua capacidade de, concomitantemente, expressar os objetivos do autor do discurso e convencer o público que o ouve/lê/assiste/joga. Por este motivo, a retórica não se refere a uma única verdade, incontestável, mas sim a uma opinião ou refutação levada ao público. Essas ideias expressas são encaradas como questionamentos e opiniões que, por sua vez, são validadas ou não pelo público, que as recebe por meio de métodos argumentativos utilizados pelo orador.

2.2 BREVE HISTÓRICO

O estudo retórico do período Pré-Aristóteles tem como foco de análise o discurso oral. O século V a.C. é considerado o nascimento da retórica, quando ela era utilizada para convencimento de juízes por meio do discurso oral, a respeito de direitos de propriedades. Nesse período, iniciou-se o estudo e ensino desta prática argumentativa (EMANUEL, 2017). Corax, em Siracusa, era um dos professores que ensinava essa prática e propôs a divisão do discurso oratório (*orátio*) em cinco partes, a saber: 1) exórdio, 2) narração/ação, 3) argumentação/prova, 4) digressão, 5) epílogo. Esses cinco fragmentos do discurso desenvolvido por Corax serviu de base analítica de discursos no futuro. Em 427 a.C. Gorgias de Leontini, da Sicília, trouxe a retórica para a prosa como forma de argumentar e convencer um público através de um discurso ornamentado pelo uso de figuras de linguagem (KENNEDY, 1994). Assim, Corax e Gorgias são pilares dos dois eixos da retórica:

Sintagmático: os cinco segmentos do discurso permitem a organização da ordem das palavras, segundo Corax;

Paradigmático: conforme Gorgias, o uso de uma linguagem mais eficaz é realizado através de figuras de retórica que visam o encantamento.

A partir do século IV a.C. Aristóteles tenta institucionalizar a retórica na Grécia. Para ele, a retórica deve ser encarada com seriedade, pois é necessária à ciência, uma vez que é por meio dela que é possível levantar questionamentos e opiniões no sentido de averiguar as incertezas pertinentes aos aspectos da vida cotidiana (MEYER, 2007). Essa argumentação ou expressão de ponto de vista, que

se dá por meio da retórica, visa influenciar intelectualmente o público e também as suas ações futuras. Para isto, são utilizados métodos de composição fazendo com que a mensagem seja “coerente, persuasiva e funcional” (MORONI, 2013).

No que tange a construção de um discurso retórico, a partir da ótica do orador, Aristóteles definiu quatro fases (SENA e FIGUEIREDO, 2013; ALMEIDA JUNIOR, 2009;):

1. Invenção, ou *heurésis*, que se trata da fase de escolha do tema e dos argumentos que serão utilizados no discurso. Estes argumentos podem pender para o racional (*logos*) ou para o afetivo (*ethos* e *pathos*). Sena e Figueiredo (2013) e Martins (1998) também destacam que é necessário que o orador traga em seu discurso “lugares comuns”, também chamados de *topois*, ou seja, lugares compartilhados entre o orador e seus ouvintes.
2. Disposição, ou *táxis*, se refere a organização e estruturação do discurso.
3. Elocução, ou *léxis*, é a fase em que o orador constrói seu discurso de maneira a expressar seu estilo.
4. Ação, ou *hypócrisis*, que está relacionada com o discurso na prática e “conta com o auxílio de recursos linguísticos (semânticos e sintáticos) e extralinguísticos (gestos, entonação, ritmo, etc.)” (SENA e FIGUEIREDO, 2013, p.7).

Aristóteles, neste período, estabelece três gêneros retóricos que estão relacionados à função, ou tipo, do público/ouvinte em cada conjuntura, a saber:

Gênero judiciário, ou forense - aborda questões do passado, ou seja, por meio de acusações e defesas um juiz é levado a julgar sobre um fato;

Gênero deliberativo - trata dos acontecimentos futuros e ocorre quando a audiência é guiada pelos conselhos dados a ela para decidir o que será feito, como em uma assembleia;

Gênero epidítico, ou demonstrativo - versa a respeito dos acontecimentos presentes e é, por meio de elogios e insultos, que uma plateia é influenciada a decidir o que é digno ou não. Este gênero “apoia-se principalmente no presente, mas também utilizando a memória do passado e as conjecturas do futuro” (EMANUEL, 2017, p. 28).

Um orador argumenta “quando apresenta um enunciado (ou uma série de enunciados) E1 [argumentos], no sentido de fazer admitir outro enunciado (ou série

de enunciados) E2 [conclusão]” (Ansconbre e Ducrot, 1983, p.8 *apud* Martins, 1998, p.119). Ou seja, argumentos são utilizados por um orador em um enunciado com a finalidade de gerar outro enunciado ou conclusão, neste caso vindo do ouvinte. Para Meyer (2007, p. 25), a retórica pode ser entendida então como “a negociação da diferença entre os indivíduos sobre uma questão dada”, uma vez que sem esta questão não haveria pontos de vista, nem necessidade de argumentação, apenas uma maneira de ver a questão que fosse comum a todos. Esses argumentos são apresentados no discurso de maneira a convencer o auditório de que o discurso apresentado a ele é verdadeiro, mesmo não o sendo de fato.

Os argumentos utilizados para convencer o ouvinte, independente do gênero retórico (judiciário, deliberativo ou epidítico) são elaborados de duas formas distintas: partindo de premissas incontroversas, caracterizando o raciocínio apodítico e apoiando-se em premissas prováveis e passíveis de serem discutidas e refutadas, que se refere ao discurso dialético e discurso retórico. O primeiro tipo de discurso - dialético, tem como objetivo encontrar conclusões aceitáveis racionalmente por meio das premissas. O segundo - retórico - se empenha em alcançar um consentimento racional e também emocional por parte do ouvinte através do desenvolvimento de argumentos retóricos ou entimemas (ECO, 2007).

Estes argumentos devem vir acompanhados de provas, que convençam sobre a veracidade do discurso. Segundo Almeida Junior (2009), as técnicas de representação dessas provas podem ser não-artísticas ou não-técnicas, quando se referem a provas irrefutáveis do argumento dado, como objetos, leis, contratos ou testemunhos. Por outro lado, as provas artísticas ou técnicas são aquelas que podem ser elaboradas por meio do uso de um método criativo (EMANUEL, 2017). Estas provas podem pender para o racional (*logos*) ou para o afetivo (*ethos* e *pathos*).

Além disso, essas provas podem ser organizadas de duas maneiras: por meio do exemplo ou proposição e do entimema. O primeiro oferece uma proposição apresentada pelo orador que é validada por outras já consideradas corretas. Por exemplo, a proposição “C.S. Lewis escreveu Nárnia” é parte de duas outras proposições verdadeiras: “C. S. Lewis é um escritor” e “Nárnia é um livro”. O segundo modo diz respeito ao entimema. Ao contrário dos silogismos, o orador omite uma das proposições tornando-a implícita. O entimema “Cláudia é psicóloga, pois tem formação universitária” apresenta a proposição “psicólogos têm formação

universitária” de maneira implícita, subentendida, isto é, a ser preenchida pelo ouvinte de maneira a convencê-lo a determinada conclusão (BOGOST, 2007). Ainda, esses argumentos retóricos podem fazer uso das chamadas figuras de linguagem, também conhecidas como figuras de estilo ou figuras retóricas que são proposições que correlacionam ideias que se deseja passar em um sentido fictício.

Posteriormente, no período denominado Pós-Aristóteles, em I d.C., um retórico romano oficial do Estado chamado Quintiliano escreveu 12 livros de teoria e prática retórica e um plano pedagógico do orador. Segundo ele, não oradores conseguem convencer seus ouvintes através das palavras e oradores nem sempre convencem seus ouvintes, indo de contra às ideias de Aristóteles e Cícero que afirmavam que o convencimento se dava pelo discurso. Para ele, a retórica era a ciência do falar bem e seu objetivo não era de convencer, apenas falar bem (EMANUEL, 2017).

Mais tarde, no período da Idade Média, a retórica foi empregada para o convencimento de pessoas a respeito do cristianismo. O declínio da retórica começa a partir do século XVI. Aos poucos ela foi sendo esquecida e retirada das disciplinas escolares devido ao descrédito intelectual causado pelo surgimento da evidência. O uso do termo retórica foi utilizado pela última vez em 1902 e somente em 1960 o interesse por ela ressurgiu (EMANUEL, 2017). Foi por meio de Perelman e Olbrechts-Tyteca, em 1958, que o estudo da retórica renasce caracterizando o período da Nova Retórica. Os autores trouxeram um novo olhar para a retórica como argumentação. Segundo Perelman (1977, p.5), a técnica retórica utilizada pelo orador conforme Aristóteles era voltada a “um grupo de pessoas que não possuem conhecimentos especializados nem a capacidade de seguir uma longa cadeia de argumentos”³. Agora, diferentemente da Aristotélica, a nova retórica tem como foco não somente aqueles a quem se pretende influenciar diretamente por meio de seus argumentos, mas sim a todos os que o orador deseja exercer influência, ou seja, ocupa-se do “discurso dirigido a qualquer tipo de público — uma multidão em uma praça pública ou uma reunião de especialistas, um único ser ou toda a humanidade”⁴ ou até mesmo um único indivíduo em frente à televisão interagindo com um

³ “a group of people who lack both specialized knowledge and the ability to follow a lengthy chain of argument”.

⁴ “the new rhetoric is concerned with discourse addressed to any sort of audience – a crowd in a public square or a gathering of specialist, a single being or all humanity”.

videogame, o que acarretou a expansão do seu campo de atuação (PERELMAN, 1977, p.5).

As técnicas utilizadas pelos oradores ou autores “servem para ativar a imaginação, tornando as ideias mais vívidas e claras, tirar o tédio e fazer o leitor/espectador/jogador aderir às ideias expostas” (MORONI, 2013, p.74). Também, os *videogames* possuem um potencial de expressarem de maneira criativa informações aos jogadores caracterizando um processo de interpretação, ou seja, a informação é expressa por meio dos jogos, sendo que o jogador, pelo processo de interação com esse sistema e seus elementos interpreta essas informações. A partir desse momento, a retórica passou a ser encarada como um ato de expressão efetiva, isto é, independente da maneira que um discurso é proferido – oral, literário ou visual - ele deve, concomitantemente, expressar os objetivos do autor de maneira efetiva e atrair o ouvinte, leitor ou espectador (BOGOST, 2007).

Na década de 1960, Roland Barthes iniciou seus estudos de investigação da presença e funcionamento de signos em imagens. Em seu livro "A Retórica da Imagem", publicado em 1977, Barthes estuda as mensagens incrustadas nas imagens, sobretudo das publicitárias, pois estas possuem mensagens carregadas de significação. Na sequência, em 1965, Gui Bonsiepe publica sua pesquisa no livro "Retórica Visual/Verbal", associando retórica e semiótica nas imagens, tendo como objeto de estudo as imagens publicitárias, sugerindo uma atualização da retórica clássica de Aristóteles, justificando que a clássica “por lidar unicamente com a língua, não estaria apta a descrever e analisar fenômenos em que elementos verbais e visuais (texto e imagem) estão associados” (EMANUEL, 2017, p.35). Por meio desses estudos pautados nas mensagens e discursos articulados através das imagens surge a retórica visual.

No ano de 1985, irrompe o estudo da retórica dos objetos, desenvolvido por Richard Buchanan. Sua proposta se baseia em estender o estudo retórico para além da comunicação visual, alcançando o Design, Arquitetura e até mesmo o planejamento urbano. Segundo Buchanan, o Design possui caráter retórico e potencial para transformar a sociedade, ditando padrões de comportamento e demais ações, o que “alerta para a necessidade de uma teoria unificada da retórica, já que a comunicação é uma parte importante em todas as áreas do Design” (EMANUEL, 2017, p.37).

Mais tarde, nos anos 2000, Gui Bonsiepe sugere uma retórica que utiliza de várias linguagens como sons, imagens, movimento, para convencer o usuário, ou seja, a retórica audiovisual (EMANUEL, 2017). Aproveitando o gancho deixado por Bonsiepe, a autora Gesche Joost, realiza um estudo desde a retórica clássica e propõe um método de avaliação e criação de produções audiovisuais, sobretudo a cinematográfica, por meio de estruturas retóricas (design audiovisual) (EMANUEL, 2017). A autora compara as etapas de construção do discurso retórico de Aristóteles com as etapas de projeto de um audiovisual (JOOST e SCEUERMANN, 2006).

Pouco depois, em 2007, Ian Bogost cunhou o termo retórica procedural que possui foco de estudo da retórica nos games (BOGOST, 2007). Segundo ele, o potencial e a possibilidade permitida pelos sistemas eletrônicos podem caracterizar uma maneira específica de convencimento, ou seja, pode existir uma retórica regida pela interação do jogador com o sistema do jogo. Essa retórica peculiar foi denominada por ele de retórica procedural e “está presente e influencia a forma de agir do usuário em qualquer tipo de sistema computadorizado, aproveitando-se dos processos interativos e de suas manipulações visuais e simbólicas” (MORONI, 2013, p.76).

O termo ‘proceduralidade’ foi lançado por Janete Horowitz Murray em 1997 e diz respeito a persuasão expressa por meio de processos computacionais. Constata-se então que retórica procedural resulta da junção de duas áreas: computação e retórica (advento da filosofia), pois é por meio da interpretação de significados emitidos resultante da interação do indivíduo com o sistema computacional e suas dinâmicas que a retórica procedural ocorre. Essas dinâmicas podem ser divididas em dois conceitos que são originalmente aplicados a hipertextos apontados por Aarseth (1997):

Aporia – se refere ao “estado de dúvida e confusão perante uma situação” (MORONI, 2013, p.77). No âmbito dos jogos digitais, isso pode ser entendido como os obstáculos e problemas presentes que devem ser ultrapassados e resolvidos pelo jogador.

Epifania – diz respeito ao “sentimento de uma realização súbita que resolva os problemas que um indivíduo enfrenta” (MORONI, 2013, p.78). No universo dos jogos, se refere ao sentimento de triunfo e vitória do jogador diante da solução de um determinado problema naquele universo.

Holmes (2015) questiona a proposta de Bogost, afirmando que, na realidade, o que o autor considera é que os jogos são basicamente procedimentos que motivam e ensinam os jogadores. Holmes (2015, p. 39) interpreta que, para Bogost, “o que os jogadores realmente aprendem é como manipular sistemas e se engajar em processos computacionais” apenas, apesar de reconhecer a importância do conteúdo dos jogos.

Em contrapartida, para Bogost, os jogos desenvolvidos a partir da convergência de um sistema mecânico-lógico com a retórica “podem alterar ou afetar a opinião do jogador fora do jogo, não apenas mantê-lo jogando” (MORONI, 2013, p.78). Isso é realizado através dos elementos extra diegéticos, conceito oriundo do campo de estudo do cinema que se refere às experiências percebidas fora do mundo ficcional, mas que são cruciais para a compreensão e motivação por parte do jogador (FERNÁNDEZ-VALA, 2015).

Bogost (2007) afirma ainda que todos os sistemas que regem a sociedade estão fundamentados em um sistema de regras e os sistemas representados nos jogos são espelhos das estruturas do mundo real. Isso quer dizer que, mais do que convencer o jogador a responder procedimentalmente, os jogos são capazes de gerar reflexão e competências ao jogador a serem utilizadas em seu mundo real. Assim como um filme causa emoção, reflexão e crítica a um espectador, o mesmo pode ocorrer por meio de um jogo. Logo, as informações são interpretadas pelo jogador que é influenciado pelos elementos contidos nos jogos. Essa interação do jogador e seu papel de interpretar os símbolos e os significados apresentados a ele por meio de informações nos jogos digitais são manifestados pelo caráter expressivo e significativo dos jogos. Assim, pode-se dizer que todos os elementos de um jogo podem expressar informações ao jogador, sejam diretamente referentes ao sistema do jogo ou não. Essa expressão se dá de três formas estabelecidas em forma de verbos imperativos (BOGOST, 2007):

Contabilizar – É uma forma de motivar o jogador a permanecer no jogo e realizar ações específicas que são recompensadas de alguma forma, ou seja, “a contabilização numérica tenta levar em conta as ações do jogador, de forma que seu progresso esteja de acordo com os objetivos e as ideias que o desenvolvedor quer passar” (MORONI, 2013, p. 80).

Deliberar – Entre o que é emitido pelo sistema do jogo por meio de sua lógica e a interpretação do jogador, este que possui um arcabouço de regras de seu

mundo real, há um espaço denominado de “febre da simulação” (BOGOST, 2007). Neste hiato, o jogador passa a questionar o que é representado pelo sistema do jogo e o que ele observa em seu mundo real, ocasionando assim uma reflexão crítica, ou seja, o jogador é impulsionado a deliberar sobre o que é apresentado à ele, levando-o a se questionar sobre suas concepções usuais.

Conversar – Por meio da apresentação de sistemas que se assemelham ou diferem dos encontrados no mundo real, os jogos eletrônicos têm a capacidade de provocar reflexão sobre si mesmo, a sociedade e demais assuntos, assim como outras linguagens de expressão como literatura e cinema, por exemplo. Essa é a característica principal que distingue a retórica procedural da tecnologia persuasiva⁵, “quando uma retórica procedural apresenta uma nova lógica que entra em conflito com as concepções do jogador, esse questionamento por parte dele impede que ele ignore e esqueça o que lhe foi apresentado”, causando um impacto real naquele que interage com os jogos digitais (MORONI, 2013, p.81)

Fernández-Vala (2015) compara os jogos digitais com textos e destaca que em produções cinematográficas e no teatro, por exemplo, a performance do ator é fundamental, pois sem ela o filme e a peça seriam apenas um texto. Assim, “o jogo não é um texto realmente completo sem um jogador que interpreta suas regras e interage com isto”⁶ (p. 7, tradução nossa). Estendemos esta compreensão da seguinte forma: como o avatar é o cerne da interação em um jogo (ISBISTER, 2006), ele pode ser um instrumento chave para expressar informações sobre o jogo ao jogador, inclusive no que se refere ao seu próprio comportamento dentro do jogo.

Alguns anos mais tarde, em 2013, Leonardo Moroni assimila a retórica à metodologia de Game Design e Game Studies chamada de MDA e desenvolvida por Hunicke et al. (2004). Moroni declara que os jogos comerciais voltados ao entretenimento têm potencial de expressar informações aos jogadores (denominados pelo autor de RhetorGames), porém essa capacidade expressiva não é explorada pela indústria que se encontra estagnada.

Segundo Moroni, estas informações as quais se refere não estão diretamente relacionadas com o sistema do jogo, mas estão relacionadas com o

⁵ Segundo Fogg (2003, p.1), tecnologia persuasiva é “qualquer sistema de computação interativo projetado para mudar as atitudes ou comportamentos das pessoas”. Ela se difere da retórica procedural, pois não lida com a proceduralidade de maneira fundamental.

⁶ “as the game is not really a complete text without a player that interprets its rules and interacts with it”.

caráter expressivo dos jogos - contabilizar, deliberar e conversar. Setzer (2001) declara que as máquinas são dotadas de dados transformados em informações plausíveis de serem interpretadas por alguém que, por sua vez, através de seu repertório e inteligência, manipula esses dados transformando-os em conhecimento e, até mesmo, uma competência. Assim como as máquinas, os *videogames* também apresentam estas mesmas características.

Em 2017, Bárbara Emanuel publica sua tese “Retórica na Interação”, com o objetivo de compreender a retórica nos artefatos digitais, tendo como foco principal a interação humano-computador, ou seja, sites e demais interfaces computacionais, incluindo dispositivos móveis que permitem interação, mas não tão ativamente como nos *videogames*. O que pode ser chamado também de persuasão tecnológica (FOGG, 2003), cujo objetivo é condicionar o usuário a determinada ação ou conclusão por meio de sua interação com artefatos computacionais.

Segundo Moroni (2013, p. 78), a diferença de persuasão tecnológica e jogos persuasivos reside no fato de que “a persuasão tecnológica não inclui uma conscientização voluntária das mudanças de comportamento que o sistema propõe” e destaca que “a retórica procedural objetiva o uso do discurso retórico como forma de que o usuário assimile o conteúdo expressivo que o jogo abarca e tenha consciência dos processos que ele implica” gerando reflexão a respeito de determinadas questões da vida real por meio da interação com o mundo digital e, potencialmente, transformação de comportamentos (BOGOST, 2007).

Para uma melhor compreensão, foi elaborado um esquema visual apresentando os principais aspectos e autores de cada período do estudo da retórica abordados nesta pesquisa (EMANUEL, 2017; MORONI, 2013) (FIGURA 1).

FIGURA 1 - Histórico do estudo da retórica.



FONTE: Adaptado de Freepik (2019).

Vale destacar que a linha do tempo apresentada anteriormente não é uma linha de desenvolvimento e evolução, mas sim uma forma de demonstrar que, com o passar do tempo e avanços tecnológicos, novas maneiras de se estudar a retórica foram surgindo a partir dessas novas tecnologias e recursos.

Como dito anteriormente, as figuras retóricas são um dos artifícios que podem ser utilizados nos argumentos de maneira a tornar a expressão de uma dada informação eficaz. Para isto, alguns apontamentos sobre as figuras de linguagem são feitos no próximo tópico.

2.3 FIGURAS RETÓRICAS

Um dos pilares da retórica diz respeito ao seu caráter paradigmático que se resume em utilizar figuras de linguagem como forma de tornar a linguagem mais eficaz (EMANUEL, 2017). Bogost (2007) ressalta que nos jogos digitais o entimema é a principal forma que o sistema pode exercer seu potencial retórico e isso ocorre porque “através da interação que o jogador exerce sobre o jogo, ele consegue deduzir um significado a partir de sua própria percepção” (MORONI, 2013, p. 92). As chamadas figuras de linguagem estão presentes em ambas as provas, tanto na proposição como no entimema.

Para Meyer (2007) existem quatro figuras essenciais: metáfora, sinédoque, metonímia e ironia. Todas as demais figuras existentes remetem a essas quatro:

- a) Metáfora – Criar, por meio da relação de dois conceitos distintos, um significado que não seria observável sem essa relação. Por exemplo: “Gabriela é uma formiga para doce”, significa que a menina Gabriela gosta de doces de maneira semelhante a uma formiga.
- b) Sinédoque – Criar uma relação de uma parte do conceito com seu todo e vice-versa. O exemplo “o aluno deve permanecer sentado” relaciona o todo (todos os alunos) à sua parte (o aluno, no singular).
- c) Metonímia – Utilizar o nome de alguém ou coisa e relaciona com alguma peculiaridade de outro alguém ou coisa. Por exemplo: “gosto de ler Issac Asimov”, que significa que gosto de ler a obra literária do autor.
- d) Ironia – Criar, por meio da relação de dois conceitos distintos, um significado que não seria observável sem essa relação,

semelhantemente à metáfora. Porém, esses dois conceitos se contradizem, diferentemente da metáfora. Por exemplo: “está tão firme quanto um palanque no banhado”, quer dizer que algo não está firme, mas sim instável.

2.4 RESUMO DO CAPÍTULO

Com o passar do tempo, a retórica foi estudada pela perspectiva de diferentes tipos de suportes comunicacionais. Como visto, a retórica pode ser entendida como um ato de expressão eficaz. Esta eficácia se refere à possibilidade de um discurso expressar e convencer, ou seja, independentemente de como um discurso ocorra, deve-se expressar informações e convencer o ouvinte à determinada ação ou conclusão.

Da mesma maneira como nos demais meios de comunicação, a retórica também está presente nos jogos digitais. Isso ocorre principalmente por meio do entimema, uma vez que significados são deduzidos pelo jogador a partir da sua interação com o sistema do jogo que, por sua vez, expressa informações a ele de maneira a conduzi-lo à determinada conclusão ou ação. Esta condução se torna eficaz ao se utilizar de figuras de linguagens atreladas a elementos do jogo, de maneira a atender os objetivos previamente estabelecidos pelos produtores. Assim, o avatar é analisado nesta pesquisa a partir da ótica da retórica, seguindo o eixo paradigmático, que se refere ao uso das figuras de linguagem como forma de expressar informações a respeito dele ao jogador, restringindo-se às 4 consideradas essenciais por Meyer (2007).

O foco da pesquisa se fundamenta em informações expressas pelo avatar e que estão diretamente relacionadas com o sistema do jogo, não com possíveis interpretações que ultrapassem esta barreira, bem como possíveis competências adquiridas pelos jogadores ou mensagens externas ao sistema do jogo que podem ser interpretadas por eles, pois as análises são feitas apenas pela pesquisadora.

3 RETÓRICA NOS JOGOS DIGITAIS

O campo de estudo dos jogos digitais encontra-se em processo de consolidação como uma mídia independente. Possui uma linguagem visual própria e, por isso, expressa informações de uma maneira diferenciada, devendo, portanto, ser visto como um meio de comunicação singular (LUZ, 2009 e 2010). Esse processo comunicacional se baseia na maneira em como essa plataforma realiza sua expressão. Setzer (2001) aponta que a cognição dessa expressão ocorre em quatro níveis: dado, informação, conhecimento e competência.

O primeiro nível, **dado**, diz respeito as representações que podem ser ordenadas e quantificadas sintaticamente, ou seja, sem levar em conta seu significado. Por exemplo, letras, figuras e sons. Os computadores são sistemas capazes de armazenar esses tipos de dados.

O segundo nível é a **informação**. Quando os dados são ordenados de uma maneira específica tornam-se uma informação que, para alguém, possui significado. Os seres humanos são capazes de raciocinarem as informações que são armazenadas nos computadores em forma de dados e são ordenados por esses computadores de maneira a fazerem sentido para este alguém.

O computador apresenta informações em forma de dados, mas o **conhecimento** é a assimilação da informação adquirida somada ao repertório do indivíduo. Assim, a informação adquire um caráter prático para ele. Máquinas oferecem informações por meio da ordenação dos dados, mas não oferecem conhecimento - isso é um processo específico que ocorre nos indivíduos, caracterizando o terceiro nível.

Por fim, o quarto nível, **competência**, é a aplicação prática do conhecimento formado através da aquisição de informações ordenadas em forma de dados pelas máquinas. Essa prática ocorre no mundo real, onde o indivíduo se encontra.

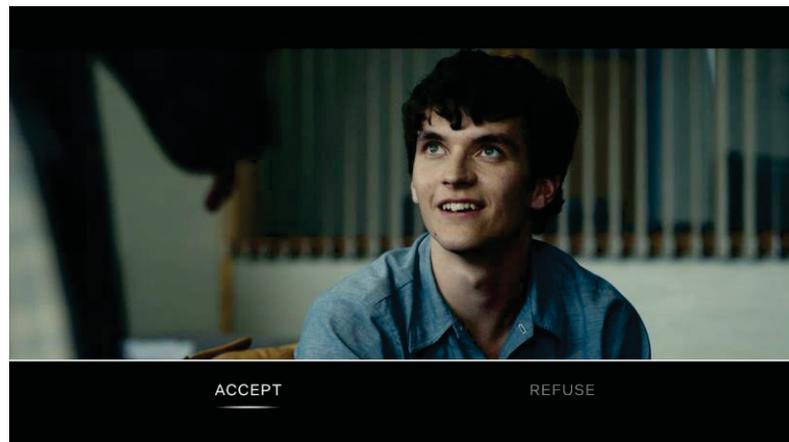
Assim, pode-se considerar que os jogos digitais são sistemas e também plataformas de comunicação, pois integram dados com capacidade de gerar informações que, ao serem visualizadas e compreendidas por um usuário, podem acarretar em conhecimentos e determinadas competências, sejam eles específicos para sua atuação dentro do mundo do jogo ou não (MORONI, 2013). Essa capacidade de emitir informações estabelece o caráter expressivo dessa mídia interativa.

Cada mídia ou linguagem de expressão apresenta seus argumentos de maneira singular. No caso dos jogos digitais, isso ocorre de três formas estabelecidas em forma de verbos imperativos por Bogost (2007), como já visto anteriormente: contabilizar, deliberar e conversar. Então, para que os jogos expressem informações de maneira eficaz é necessário que, na etapa inicial do desenvolvimento de um jogo – processo criativo, seja integrada a retórica, pois, segundo Bogost (2007), ela é um dos campos possíveis de integração com o desenvolvimento de jogos para que eles consigam alcançar esse potencial. Esta integração pode se dar pelo uso de figuras de linguagem, por exemplo, em elementos específicos do jogo, como o avatar.

Também observa-se que as características interativas e o caráter multidisciplinar dos jogos digitais os definem como influenciadores da cultura popular, instigando o avanço da pesquisa nesta área e, até mesmo, da própria tecnologia. Os processos tecnológicos desenvolvidos e utilizados para a produção de um novo jogo - geralmente aqueles denominado de jogos AAA ou Triplo-A - impactam não somente o seu próprio universo, mas possibilitam progresso tecnológico até mesmo em outros meios de comunicação.

Como a expressão de informações de um *videogame* se dá principalmente através de uma interface visual (MOSCA, 2014), há uma aproximação com o cinema. Entre eles há o chamado processo de 'remediation', termo cunhado pelos autores Bolter e Grusin (2000). Esse processo ocorre quando o cinema, em uma obra cinematográfica, se apropria de aspectos específicos da linguagem deste tipo de jogo, como os efeitos computacionais visuais ou possibilidade de intervenção do espectador na história (CRUZ, 2005). Um bom exemplo dessa apropriação do cinema é o episódio *Bandersnatch* do seriado *Black Mirror* (Netflix). Neste episódio o espectador é convidado a interagir com a história em determinados momentos, criando, assim, uma possibilidade de narrativa devido a suas escolhas (FIGURA 2).

FIGURA 2 - Episódio Bandersnatch de Black Mirror que permite que o espectador comande o curso da narrativa.



FONTE: The Washington Post⁷ (2018).

O processo de '*remediation*' também ocorre quando o inverso acontece, isto é, quando um jogo utiliza de linguagens específicas do cinema em sua produção. Existem certas avaliações utilizadas no cinema que também são utilizadas em algumas produções de jogos. Há premiações particulares do universo do cinema que agora também ocorrem para os jogos de *videogame*. A manipulação e ângulos de câmera, por exemplo, é uma outra forma do mundo dos jogos 'remediar' o cinema. Ou seja, ao se apropriarem de aspectos específicos de outra mídia um meio 'remediatiza' o outro.

Com os avanços tecnológicos e, conseqüentemente, o aumento do consumo desse tipo de mídia, os jogos se tornam cada vez mais complexos no que se trata da narrativa, da representação visual e da interação. Uma vez que a tecnologia tem possibilitado o desenvolvimento de representações visuais mais realistas, além da captação e reprodução sonora verossímil com a realidade, por exemplo, há a diminuição do eco entre o mundo real em que vivemos e o mundo digital apresentado em uma tela. Segundo Goss e Battaiola (2019), "quanto mais realista um jogo aparenta ser, mais verossímil e coerente com a realidade espera-se que ele seja, tanto na questão de interação com os objetos do jogo, como com seu contexto artístico".

⁷ Disponível em: https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2018/12/29/what-know-about-black-mirror-bandersnatch-netflix-choose-your-own-adventure-story/?utm_term=.02ce2ad5a358. Acesso em: 15 Mar. 2019

Essas complexidades permitem uma imersão do usuário semelhante à que encontramos no cinema, caracterizando o processo exposto anteriormente (CRUZ, 2005). Ainda, a interação apresentada ao jogador, o permite ser coautor da história apresentada no jogo, elevando-o à um alto nível de experiências sensoriais únicas.

Enquanto nos filmes os personagens são construídos por suas ações, por sinal pré-estabelecidas pelo autor, nos jogos eletrônicos os personagens podem ser os responsáveis pelas mesmas. Ou seja, o jogador pode ser coautor da narrativa do jogo, mesmo que minimamente por meio da experiência distinta proveniente da inerente multiformidade dos jogos (BRANDÃO, 2013, p. 232).

Os jogos digitais, são um dos vários tipos de jogos existentes (MIRANDA e STADZISZ, 2017; MOSCA, 2014). Assim como sua definição, a sua própria classificação e elementos constituintes ainda se encontram em aberto academicamente (MORONI, 2013). Autores como Fullerton et al. (2004), Hunicke et al. (2004), Järvinen (2007), decompõem o jogo propondo uma classificação para estes elementos.

Assim, este capítulo aborda o *videogame*, bem como os elementos que o delineiam e o compõem, além do apontamento de algumas das informações que são expressas por ele ao jogador à luz da literatura.

3.1 ELEMENTOS DOS JOGOS DIGITAIS

O **jogador** é aquele indivíduo que “torna o sistema do jogo significativo com suas ações e decisões”⁸ (JÄRVINEN, 2007, p. 82, tradução nossa) cuja ausência não subsidia razões para a existência de um jogo. Além desta importância, o jogador consegue interagir de maneira solitária com o sistema do jogo (*single player*) ou juntamente com outros jogadores (*multiplayer*) (FULLERTON et al., 2004), o que caracterizam os chamados **modos de jogo**. Com o advento da internet e a possibilidade de interagir no mundo do jogo com pessoas de vários lugares do mundo estas possibilidades de jogo se expandiram (FERNÁNDEZ-VALA, 2015).

Aquilo que o jogador deve realizar no jogo se refere ao **objetivo** do jogo e é restrito às regras apresentadas pelo seu sistema (FULLERTON et al., 2004).

⁸ “... *players make the game system meaningful with their actions and decisions*”.

Järvinen (2007) aponta que os objetivos do jogo podem ser, a grosso modo, expressos pelo conjunto de regras.

Por outro lado, este **conjunto de regras** pode ser entendido como aquilo que define os objetivos e as possibilidades de ação do jogador dentro do mundo do jogo, como o método de jogar o jogo, e são comunicadas ao jogador através do comportamento de determinados elementos do sistema como, por exemplo, do avatar (FULLERTON et al., 2004). As regras servem para expressar ao jogador quais são os objetivos que ele deve atingir dentro do jogo e como ele pode agir neste universo. Todas as regras apresentam consequências positivas, caracterizadas como as recompensas, ou negativas, como as punições, sendo este um meio, dentre outros, para a identificação do conjunto de regras. As regras regem os objetivos dentro do jogo e podem estar relacionadas com o jogador, seus oponentes e o sistema do jogo (JÄRVINEN, 2007, p. 71 e 72).

Os métodos de jogo, ou seja, “as ações que o jogador pode executar para alcançar os objetivos do jogo”⁹ (FULLERTON et al., 2004, p.150) são denominados de **procedimentos**. Também se caracterizam como as ações que cada botão do controle realiza ou aquilo que o jogador pode fazer no jogo por meio de um controle. Dependendo do modo de jogo pode ainda existir uma variação de controle dentro de um mesmo jogo, por exemplo, quando diferentes personagens possuem diferentes ações atribuídas (FULLERTON et al., 2004).

Estes procedimentos estão diretamente associados às **mecânicas** e **sub mecânicas**, isto é, as ações significantes e possíveis do jogador dentro do mundo do jogo, que acarretam algum tipo de consequência de maneira a fornecer ferramentas para que o jogador cumpra os objetivos do jogo. As mecânicas também expressam o conjunto de regras, pois geram consequências ao jogador (JÄRVINEN, 2007). Isso pode, por exemplo, se dar por recompensas ou punições dadas ao avatar. Järvinen (2007) desenvolveu uma lista com 40 tipos de mecânicas e sub mecânicas para jogos, de maneira geral, e que são descritas em forma de verbos imperativos (p. 385 - 394).

A respeito das sub mecânicas, Järvinen (2007, p. 264, tradução nossa) esclarece que elas são subordinadas e surgem das mecânicas principais do jogo, ou seja “uma mecânica principal do jogo geralmente tem outra mecânica em um papel

⁹ “the actions players can take to achieve the game objectives”.

de apoio: o jogador executa a mecânica [principal] e outra (ou um conjunto delas) fica disponível para ela [mecânica principal]”¹⁰.

Os autores Hunicke et al. (2004) consideram a **mecânica** o suporte para que ocorram as dinâmicas do jogo, sendo que o conceito da dinâmica é explicado a frente. A mecânica diz respeito “as várias ações e mecanismos de controle que o jogador é capaz de realizar dentro do contexto do jogo” através da interação dele com objetos, personagens, cenário, dentre outros (p. 3). A mecânica, conforme os autores, é um dos três componentes fundamentais do processo de estudo e projeto de jogos, a etapa em que é considerado tudo o que caracteriza o ato de jogar, isto é, o que o sistema do jogo permite e como o jogador pode abordá-lo. Segundo Moroni (2013, p.90), “se divide no que o sistema representa, como ele o representa e o que o jogador pode realizar nesse meio”.

Esta estrutura da qual a mecânica faz parte chama-se MDA (*mechanics, dynamics, aesthetics* – mecânica, dinâmica, estética, tradução nossa) e é definida por seus criadores como uma abordagem formal com o objetivo de entender os jogos, preenchendo a lacuna entre três áreas: o design e o desenvolvimento de jogos, a crítica de jogos e a pesquisa, tornando acessível o processo de decomposição, estudo e projeto de jogos. Essa abordagem estabelece que há um designer (ou equipe de desenvolvedores) que cria o jogo que, por sua vez, é jogado pelo público (FIGURA 3).

FIGURA 3 - Envolvidos no desenvolvimento e no consumo dos jogos.



FONTE: Adaptado de Hunicke et al. (2004).

Nesse sistema, os desenvolvedores partem das regras (mecânica) para fundamentarem o funcionamento do sistema (dinâmica) e assim promoverem a ‘diversão’ do jogador (estética). Da perspectiva do designer, as mecânicas dão

¹⁰ “primary game mechanics often have another mechanics in a supporting role: player performs the mechanic and another (or a set of them) becomes available to her”.

fundamento ao sistema de dinâmicas, que, por sua vez, são o fio condutor para as experiências estéticas que são específicas a partir das características das dinâmicas. Em contrapartida, da perspectiva do jogador, a estética é a primeira impressão visível por meio da dinâmica que, por sua vez, é controlada pelo jogador (FIGURA 4).

FIGURA 4 - Perspectivas do designer e do jogador sobre o jogo.



FONTE: Adaptado de Hunicke et al. (2004).

A **estética**, ou experiência de jogo, não diz respeito ao exame do quanto um jogo é 'divertido' ou sua jogabilidade, pois isso varia de pessoa para pessoa. Significa, então, mensurar quais comportamentos e experiências o jogador pode experimentar através do jogo e o que ele pode desencadear no jogador. O modelo de como o jogo será jogado é fundamentado no vocabulário da estética que fornece as bases e a estrutura da dinâmica e mecânica. Essas experiências estéticas podem ser oito:

Sensação: está relacionado com o prazer decorrente do uso dos sentidos (olfato, visão, tato, audição ou paladar). Por exemplo, apreciar uma paisagem do jogo ou a sua trilha sonora.

Fantasia: se refere a viver tudo o que não é possível de ser vivido na realidade, através da imersão em um mundo imaginativo.

Narrativa: trata de um "desdobramento de acontecimento que evoque uma sensação dramática, não importa como ela aconteça" (MORONI, 2013, p. 222).

Desafio: diz respeito a resolução de um problema. Esta experiência é considerada trivial na maioria dos jogos.

Companheirismo: está relacionado com os sentimentos de comunidade e parceria entre pessoas que compactuam o interesse por, ou jogam, um mesmo jogo.

Descoberta: se refere a descobrir algo novo dentro do mundo do jogo, seja novos locais, novas forma de se jogar o jogo, dentre outros.

Expressão: trata do prazer da possibilidade de se expressar no mundo do jogo por meio da customização e criação de elementos do jogo.

Submissão: entende-se como o nível de imersão onde o jogador se concentra apenas no mundo do jogo, deixando de lado o mundo real (se refere a experiência de se deixar envolver).

A **dinâmica** é o que possibilita a criação de experiências estéticas que são identificáveis através do *feedback* do sistema ao jogador. Por exemplo, a dinâmica cria a experiência de expressão pela possibilidade dada ao jogador de comprar acessórios ou de customizar o seu avatar e/ou de elementos do jogo.

Need for Speed (Ghost Games, 2015) é um jogo que permite ao jogador a customização da pintura do seu carro virtual e o compartilhamento desta arte com demais jogadores. Os demais jogadores podem fazer o *download* desta customização e aplicar em seus carros dentro do jogo. Esse processo de compartilhamento de um jogador a outro é uma dinâmica possível de gerar senso de comunidade.

Um outro exemplo de dinâmica ocorre quando o trabalho em equipe é necessário para se obter vitória, como no jogo *Star Wars Battlefront* (Electronic Arts e Criterion Games, 2015). Neste jogo há um conjunto de missões que devem ser realizadas juntamente com outros jogadores, de forma *online* ou não (local). Neste modo, é imprescindível que ambos se protejam de ataques inimigos, tornando difícil alcançar vitória sem o trabalho em equipe. Segundo Moroni (2013), “nesta fase [dinâmica], pela interação entre jogo e jogador, é que se verifica o argumento que o jogo propõe, e se o jogador é capaz de percebê-lo” (p. 92). Neste caso, o argumento é o trabalho em equipe como condição de vitória.

Os autores Fullerton et al. (2004) discorrem sobre o jogo digital como um sistema com informações de entrada, relacionadas com as ações do jogador (mecânicas e sub mecânicas), e de saída, caracterizando um *feedback* para estas ações (*gameplay*). Essa relação de entrada e saída orchestra os chamados estados de jogo, que se alteram conforme as ações do jogador ou os *feedbacks* do sistema (JÄRVINEN, 2007). Neste contexto, Järvinen (2007) também discute o conceito de **gameplay**, caracterizado-o como aquilo que o jogador pode realizar dentro do jogo e as respostas do sistema mediante estas ações.

O sistema do jogo, através das regras e os procedimentos, gera os **conflitos** que impossibilitam os jogadores de atingirem aos objetivos diretamente, além de

gerarem vínculo emocional do jogador com o jogo (FULLERTON et al., 2004, p. 180). Por outro lado, aquilo que pode ser utilizado no mundo do jogo pelo jogador de maneira que certo objetivos do jogo sejam atingidos são os **recursos**, e se referem às vidas, à saúde, aos objetos, dentre outros (FULLERTON et al., 2004). Um exemplo dado pelos autores é o cogumelo mágico de *Super Mario Bros* que aumenta o tamanho do avatar, facilitando a jornada do jogador pelo mundo do jogo (FIGURA 5).

FIGURA 5 - Personagem Mario antes, à esquerda, e após coletar o cogumelo mágico, à direita.



FONTE: Adaptado de Games1.85play¹¹ e Sugar Free Games¹².

O personagem Mario é considerado um componente do jogador. Os **componentes** se referem a tudo aquilo que é movido seja fisicamente ou virtualmente durante o curso de um jogo. Cada componente possui atributos diferentes que são atrelados a ele, e que carregam informações como, por exemplo, de valores, como os pontos ou energia (JÄRVINEN, 2007). Lembrando que o autor desenhou estas divisões pensando nos jogos de maneira geral, considerando os digitais, físicos, de tabuleiro, etc. Para este trabalho, consideraremos apenas os conceitos que podem ser atribuídos aos jogos digitais. Assim, os componentes são subdivididos em:

Componentes do jogador: (*components-of-self*, tradução nossa) aqueles sob a posse ou que são controlados pelo jogador. São os personagens ou objetos que representam o jogador dentro do mundo do jogo, gerando um ponto de interesse do jogador dentro daquele universo.

¹¹ Disponível em: https://games1.85play.com/thumbs/supermarioworldtm_3.gif. Acesso em: 12 jan. 2020

¹² Disponível em: <https://www.sugar-free-games.com/games/bi6738.gif>. Acesso em: 12 jan. 2020

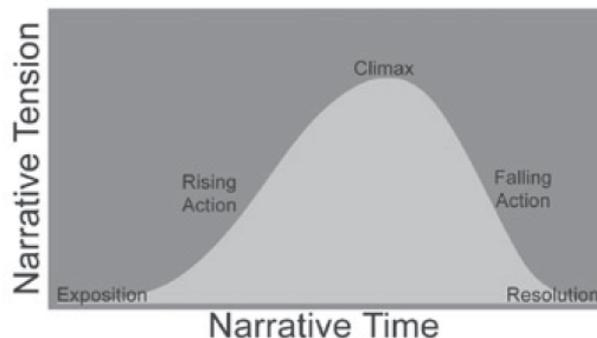
Componentes de outros jogadores: (*components-of-others*, tradução nossa) aqueles que são de posse de outros jogadores, ou são controlados por eles.

Componentes do sistema: (*componentes-of-system*, tradução nossa) tratam-se daqueles que o sistema do jogo possui ou controla por meio de algoritmos.

Geralmente em jogos em que o jogador joga sozinho contra o sistema do jogo, todos os demais componentes que não estão sob sua posse ou controle são componentes do sistema, inclusive outros personagens.

Neste contexto, os personagens, sobretudo os que são possíveis de serem controlados pelo jogador, são definidos como os agentes da **história** (FULLERTON, et al., 2004). Os conflitos, que são impostos ao jogador de maneira a impossibilitá-lo de atingir os objetivos do jogo de imediato, podem ser apresentados ao jogador através de seu avatar e demais personagens da história, gerando envolvimento emocional. As tensões dramáticas que ocorrem na história conforme o avanço do tempo constituem-se do **arco narrativo**. Conforme o tempo avança, os conflitos que o avatar deve passar, e conseqüentemente o jogador, atinge o seu clímax e deve declinar rumo à resolução (FIGURA 6).

FIGURA 6 - Clássico arco narrativo.



FONTE: Fullerton et al. (2004, p. 241).

Nos jogos digitais, a história se caracteriza pela presença ativa do jogador (BRANDÃO, 2013) e ela geralmente estabelece uma **premissa** que condiciona a ação do jogo, bem como seu sistema, a um cenário ou metáfora, de maneira a envolver emocionalmente os jogadores e incentivá-los a jogar o jogo (FULLERTON et al., 2004).

O **tema**, no contexto de um jogo, segundo Järvinen (2007), serve como uma camada que permeia os elementos do jogo e seus atributos, como o conjunto de

regras, que tratam de informações interpretável apenas pelo sistema do jogo. Esta camada apresenta estas mesmas informações, mas de uma forma codificada ao jogador por meio do tema, de maneira que sejam passíveis de serem interpretados por ele. O tema também pode ser entendido como uma metáfora em relação ao sistema de jogo, pois ele expõe para o jogador como ele pode agir neste sistema, criando elos que não seriam possíveis sem esta relação.

Um jogo do Super-Homem, herói da Detective Comics, por exemplo, apresenta o tema de super-heróis. Ao transportar este tema para um jogo digital, segue-se as regras específicas de cada gênero de jogo (aventura, RPG, luta, etc). Assim, o tema vai conduzir como as regras serão apresentadas ao jogador.

Toda a ação do jogador e atuação dos componentes do jogo ocorre em um **ambiente** ou organização espacial (JÄRVINEN, 2007). Segundo o autor, as possíveis classificações dos ambientes dentro do contexto dos jogos digitais podem ser: ambientes 2D, ou duas dimensões, quando os espaços virtuais não apresentam profundidade, ou ambientes 3D, quando os espaços apresentam profundidade. Essas classificações influenciam na maneira como todos os elementos do jogo, inclusive o avatar, serão apresentados visualmente ao jogador (JÄRVINEN, 2007).

Por fim, o que delimita um jogo, ou seja, suas **fronteiras**, são “àquilo que separa o jogo de tudo o que não é jogo” (FULLERTON et al., 2004, p.186). Estas fronteiras servem para separar, no cenário de um jogo digital, as áreas de ação do jogador dentro daquele ambiente. Pode-se utilizar de várias estratégias para delimitar este espaço, mas, segundo Rogers (2013), não devem ser utilizadas ‘barreiras invisíveis’ de maneira a evitar a quebra de imersão do jogador. Deve-se posicionar objetos visuais já presentes no universo do jogo obstruindo o acesso por aquele determinado local indicando ao jogador que ele não pode seguir por aquele caminho com seu componente, por exemplo.

3.2 RESUMO DO CAPÍTULO

Este capítulo apresenta o jogo digital como uma plataforma de comunicação e como um sistema de dados em que, em ambos os casos, informações são decodificadas e expressas ao jogador de uma maneira singular por cada elemento deste sistema/plataforma. Dentro desta categoria de jogos há os *videogames*, que são jogos digitais que utilizam de uma interface visual para que a interação do

jogador com o sistema ocorra (MIRANDA e STADZISZ, 2017; MOSCA, 2014). Assim, expressam informações principalmente por esta interface, tornando sua análise pautada nos estudos de imagem.

Dentre os autores pesquisados, Hunicke et al. (2004) apontam que é possível projetar um jogo tendo em mente o tipo de experiência esperada que o jogador tenha ao interagir com o jogo e seus elementos. Assim, a experiência pode se referir à conclusão que o jogador obtém a partir daquilo que foi expresso a ele pelos elementos do jogo. Ou seja, a experiência estética pode estar relacionada com a interpretação das informações expressas ao jogador tanto pelo jogo como um todo, quanto pelos seus elementos, ambos de maneira visual. Neste contexto, a retórica entra em cena como uma ferramenta que torna eficaz a expressão destas informações ao jogador

As teorias dos autores aqui mencionados são expostas de maneira a ressaltar os elementos fundamentais dos jogos digitais que estão diretamente ligados ao *videogame* e ao avatar do jogador, sobretudo no que se refere à sua representação visual. Assim, destaca-se que existem outros pontos abordados pelos autores, mas que não são incluídos nesta dissertação por englobarem uma visão geral dos jogos digitais. Entretanto, os assuntos abordados neste capítulo fornecem subsídios para nortear a definição dos aspectos pertinentes aos comportamentos do personagem jogável e para a definição do escopo para o exame apurado deste personagem em particular neste tipo específico de jogo digital.

Por fim, como um elemento fundamental de um jogo digital, é necessário desmembrar o avatar de forma a compreender quais são seus componentes formadores e de projeto dentro do espectro de um *videogame*, pois, como os demais componentes de um jogo, ele pode ser um instrumento de expressão visual de informações ao jogador.

4 DESIGN DO AVATAR DE VIDEOGAME

Segundo Brait (1985), o personagem¹³ é um dos elementos mais importantes de uma narrativa. Por isso, é pertinente apresentá-lo por uma perspectiva mais geral antes de iniciar uma descrição específica dele nos *videogames*.

4.1 DEFINIÇÃO GERAL

O personagem é “um habitante da realidade ficcional cuja matéria e o espaço que habita são diferentes da matéria e do espaço dos seres humanos” (BRAIT, 1985, p. 28). Para os estudiosos da animação, se refere à “representação de uma entidade que pratica e, principalmente, vive as ações apresentadas em uma história” (NESTERIUK, 2011, p. 181). Brait também destaca que “essas duas realidades [mundo fictício e mundo real] mantêm um íntimo relacionamento” (1985, p. 28), pois para desenvolver qualquer tipo de personagem é necessário prévio conhecimento de expressões faciais e corporais, bem como personalidades, inerentes aos seres humanos que são utilizados como artifício pelo ator que encena esse personagem.

Aristóteles é considerado aquele que iniciou os estudos referentes a função e conceituação do personagem na poesia lírica, épica e dramática. Até meados do século XVIII, foi considerado análogo ao personagem a ideia de *mimesis* ou “imitação do real”. Porém, a contemporaneidade trouxe expansão para o exame de Aristóteles sobre esse elemento narrativo. Na realidade, além da preocupação com o que era imitado na poesia, o pensador se atentava para a própria construção do poema, bem como os artifícios utilizados pelo poeta. Para ele, os personagens se referiam a dois aspectos essenciais: “como reflexo da pessoa humana e como construção, cuja existência obedece às leis particulares que regem o texto” (BRAIT,

¹³ Por se tratar de uma palavra que se refere a algo “comum de dois”, relativo aos dois gêneros – masculino e feminino - personagem pode ser expressado com o artigo ‘a’ – a personagem - ou ‘o’ – o personagem (RODRIGUES, 2015). Assim, ao se referir especificamente aos personagens do jogo em sua análise, se trata do personagem masculino como ‘o’, e ao personagem feminino ‘a’. Porém, alguns autores apresentam esses elementos como ‘a personagem’ e isso é mantido ao serem citados diretamente.

1985, p. 29). A autora ressalta que essa noção de personagem se aplica a outros personagens em diferentes mídias, além das estudadas pelo pensador grego.

A partir dos anos 50, graças aos estudos dos formalistas russos, o personagem passa a ser encarado como um objeto dotado de significado que faz parte de uma mensagem “definida como um ‘composto’ de signos linguísticos” (BRAIT, 1985, p. 45). Assim, passa a não ser exclusiva da literatura, presa ao texto, mas de qualquer outro sistema semiótico.

Os *videogames*, por possuírem uma linguagem visual única, expressam informações também de maneira visual, fazendo com que ganhem espaço, possibilitando sua ascensão como uma mídia própria que, assim como o teatro, a televisão e o cinema, evoca significados culturais por meio de suas peculiaridades (LUZ, 2009).

Antes de passar para classificações e aspectos gerais dos personagens, é importante apontar para alguns elementos oriundos do universo ao qual o personagem pertence.

4.1.1 Narrativa, narrador, espectador, narração

Ao exigir um personagem, exige-se também uma narrativa na qual ele faz parte. Define-se narrativa como “um conjunto de dispositivos, estratégias e convenções que regem a organização de uma história (ficcional ou factual) em sequência” (HAMILKO, 2014, p. 16). Segundo Gancho (2006), narrativa pode ser subdividida em 5 elementos:

Enredo: caracterizado pelos acontecimentos, bem como os fatos e eventos individuais da história. A maneira como esses acontecimentos são expostos, bem como sua ordem e o tipo de linguagem empregada, chama-se narração (O’SULLIVAN et al., 1994, p.210).

Personagens: elemento foco da pesquisa, que se refere àqueles que “fazem a ação” e participam ativamente do enredo (p.7). Especificidades deste elemento narrativo são abordadas mais a frente.

Tempo: se refere à época e duração da história, além de ser dividido em tempo cronológico, e tempo psicológico. O primeiro, se refere a ordem natural em que os fatos ocorrem no enredo, ou seja, o enredo é linear, pois conta a história desde o início até o término de maneira linear, seguindo a lógica do tempo e que se

pode mensurar em horas, anos, etc. Já o segundo, tempo psicológico, trata da apresentação dos fatos em ordem não linear, que “altera a ordem natural dos fatos” (p.4), caracterizando, assim, o enredo não linear. Neste tipo de tempo, os fatos são apresentados sem seguir uma lógica natural, apresentando *flashbacks*¹⁴, por exemplo.

Espaço: trata dos “lugares físicos onde ocorrem os fatos da história” (p.17). Se refere aos locais onde os personagens atuam. Já o *Ambiente* se caracteriza pelos locais psicológicos dos personagens e onde eles são situados “nas condições onde vivem”, ou seja, “no tempo, no espaço, no grupo social”, além de ser o local onde os conflitos internos deles são projetados e um recurso para “fornecer índices para o andamento do enredo” (p. 17 e 18). Para caracterização do ambiente é preciso levar em conta a época onde a história ocorre, as características do espaço, os aspectos socioeconômicos, psicológicos, morais, religiosos dos personagens.

Narrador: aquele que estrutura a história e a apresenta ao espectador. Não é o autor da história, e se refere a uma figura ficcional. Podem haver dois tipos de narrador: narrador em *terceira pessoa* ou narrador *observador*, quando ele se encontra fora da história, tendendo a ser imparcial em relação a exposição dos fatos. Apresenta onisciência e onipresença em relação a todos os personagens da história; e narrador em *primeira pessoa* ou narrador *personagem* que, diferentemente do narrador observador, participa ativamente da história, podendo ser parcial e sua visão sobre os fatos é limitada.

É função do narrador apresentar os personagens ao leitor. Brait (1985) aponta que isso pode se dar de diferentes maneiras. Em ‘*o narrador é uma câmera*’, o narrador se encontra fora da história e descreve ao leitor os cenários, os personagens, cujas falas são raras. A narrativa se caracteriza como em terceira pessoa, impessoal.

Uma segunda maneira é denominada pela autora como ‘*a câmera finge registros e constrói personagens*’, ou seja, o narrador em terceira pessoa, de certa forma, dá sua opinião sobre o que está sendo retratado, influenciando na visão do leitor. Gancho (2006) se refere a este tipo de narrador como ‘intruso’, que “fala com o leitor ou que julga diretamente o comportamento dos personagens” (p.20)

¹⁴ “nome de uma técnica cinematográfica usada nas narrativas, e que consiste em voltar no tempo” (GANCHO, 2006, p. 53).

Outra forma do personagem ser apresentado ao leitor é quando a história é por ele narrada, em primeira pessoa. Nominada de *'a personagem é a câmera'*, essa forma permite ao leitor receber as informações de maneira particular, pela perspectiva do personagem. Segundo a autora, esta forma permite profundidade e complexidade aos personagens, tanto ao que narra, quanto aos que são apresentados por ele, mas não significa que o serão de fato, uma vez que “tudo, como sempre, vai depender da perícia do escritor, de sua capacidade de selecionar e combinar os elementos que participam da arquitetura da personagem” (BRAIT, 1985, p. 61).

A *'apresentação da personagem por ela mesma'* ocorre quando o personagem é apresentado em formato de diário ou monólogo interior, dentre outros. É a forma como ele expressa a si mesmo e tem como objetivo “presentificar a personagem, expondo sua interioridade de forma a diminuir a distância entre o escrito e o ‘vivido’” (p.61). Esse último, monólogo interior se destaca por permitir ‘entrar’ nos pensamentos e na consciência do personagem.

Por fim, uma maneira diferente de apresentar o personagem é quando este é testemunha, denominada pela autora de *'a personagem é testemunha'* e ocorre quando o escritor utiliza de um personagem secundário para apresentar o personagem principal (p.64).

O espectador é o público a quem a história é apresentada. Ele, assim como o narrador, deve compreender os artifícios pertinentes à narração (EISNER, 2005). Isso caracteriza a importância de entender o público a quem se destina a história. “O perfil do espectador, suas experiências e características culturais devem ser levadas em conta antes que o narrador possa exercer sua função (HAMILKO, 2014, p.17).

É o espectador que dá vida a história por intermédio da imaginação, “o escritor não é então, o todo poderoso arquiteto da nossa experiência de leitura. O autor orienta a maneira que imaginamos, mas não a determina”¹⁵ (GOTTSCHELL, 2012, p.30, tradução nossa). Essa premissa advém de pensadores como Barthes que apontam o nascimento do leitor e suas interpretações como o elemento que vive o texto e, como consequência, traz a morte do autor, detentor da ‘verdadeira história’. Isso significa que não há apenas um autor, mas vários, ou seja, todos os

¹⁵ “the writer is not, then, an all-powerful architect of our reading experience. The writer guides the way we imagine but does not determine it”.

leitores daquela obra munidos com seus repertórios pessoais interpretam a obra e, por isso, são dela também autores (BELLEI, 2014, p. 165).

Isso reflete as possibilidades de interpretação que diferentes leitores/espectadores/jogadores podem ter de uma mesma obra, por exemplo. Por isso, Isbister (2006) destaca a importância de se pensar no público-alvo a quem se destina a produção de um jogo, levando em conta essa infinidade de possibilidades de interpretação e basear o design de personagens em determinados aspectos psicológicos que são universais para aquela determinada cultura na qual aqueles jogadores estão inseridos.

4.1.2 Classificações e Aspectos Gerais

Os personagens, de maneira geral, são classificados em três categorias distintas (NESTERIUK, 2011; GANCHO, 2006): em relação a sua importância na história, sua função narrativa e ao seu nível de aprofundamento psicológico.

Importância

Essa categoria leva em conta a sua importância na história a partir de uma perspectiva hierárquica. Não leva em conta a quantidade de aparições, nem o período total que se encontra em cena, mas sua relevância para a trama. Eles podem ser: principais, secundários e figurantes (NESTERIUK, 2011).

Função narrativa

Nesse quesito, os personagens podem ser protagonistas, isto é, aqueles que buscam algo na história, e antagonistas, aqueles que vão contra aos protagonistas, com a finalidade de impedir que estes atinjam seus objetivos. Vale destacar que em uma mesma história podem haver mais de um protagonista e antagonista.

Em geral, a respeito dos personagens principais, o protagonista é associado com a figura do herói ou mocinho, ao contrário do antagonista que é, usualmente, o vilão ou bandido, porém isso não é uma regra (NESTERIUK, 2011). Há casos em que o protagonista é o vilão e os antagonistas são os mocinhos, como os personagens da série *Breaking Bad*, por exemplo. Ainda, podem haver na trama os

adjuvantes ou coadjuvantes, aqueles personagens secundários que podem ser humanos ou não e que estão ao lado do protagonista ou antagonista de maneira a auxiliá-los em seus objetivos (BRAIT, 1985).

Nível de aprofundamento psicológico

Em 1927, E. M. Forster em seu livro intitulado *Aspects of the Novel*, aponta o personagem como um dos elementos essenciais da narrativa e lhes confere duas classificações que são utilizadas até hoje no âmbito psicológico de seu design (BRAIT, 1985; NESTERIUK, 2011), são elas:

Flat: ou planos e lineares, que são ausentes de profundidade psicológica, associados a características mais genéricas do que particulares, e ideias ou qualidades limitadas. Subdivididas em tipo e caricatura. Os tipos são geralmente apresentados em poucas palavras e não passam por nenhum processo de transformação no decorrer da narrativa, são estáticas. Já as caricaturas apresentam uma única ideia ou qualidade que é levada ao extremo objetivando a crítica, a sátira ou o cômico.

Round: ou redondos, são complexos e multidimensionais. Construídos de maneira complexa e dinâmica, com qualidades particulares, apresentando aspectos verdadeiramente humanos e, por isso, são muito convincentes e com capacidades de gerar ou até mesmo transcender os conflitos da trama (NESTERIUK, 2011, p. 181)

4.1.3 Construção de Personagens

A construção de um personagem considerado profundo – *round* - é uma tarefa complexa, pois deve-se pensar em sua dinâmica visual bem como suas características físicas, movimentação e ações, e também sua dinâmica psicológica, isto é, sua maneira de pensar, sentir, se comportar. Nesteriuk (2011) associa a elaboração de um personagem profundo com a capacidade de observação do roteirista e sua inventividade. Ainda, o autor ressalta que o personagem deve ser pensado levando em conta aspectos pertinentes ao mundo fictício em que vive, uma vez que ele é um elemento que “pensa, sente e se comporta, isto é, vive e se relaciona com o universo narrativo” (NESTERIUK, 2011, p. 181). Novak (2010)

também recomenda que primeiramente sejam criadas as características referentes à personalidade de um personagem antes de sua aparência.

Egri (1960), estipula o esqueleto ou uma 'estrutura óssea de caráter tridimensional' para a construção de um personagem considerado profundo. As características se dividem em três grandes áreas ou dimensões: físico, social e psicológico (TABELA 1). Como nesta pesquisa, apenas a questão visual do personagem é abordada, bem como sua relação com suas ações e a experiência estética do jogo, as dimensões psicológicas e sociais são tratadas superficialmente.

TABELA 1 - Estrutura para construção de personagem profundo.

Físico	Social	Psicológico
Sexo	Classe social: alta, média, baixa	Orientação sexual, padrões morais
Idade	Ocupação: tipo de trabalho, horas de trabalho, condições do trabalho, renda, atitude frente à organização que trabalha, adequação para o trabalho	Premissas pessoais, ambições
Peso e Altura	Educação: quantidade, tipo de escolas, marcas, assuntos favoritos, assuntos menos atrativos, aptidões.	Frustrações, principais decepções
Cor do cabelo, olhos e pele	Vida doméstica: vida dos pais, órfãos, pais separados ou divorciados, hábitos dos pais, desenvolvimento psicológico dos pais, vícios dos pais, negligência. Estado civil do personagem	Temperamento: colérico, descontraído, pessimista, otimista
Postura	Religião	Atitude perante a vida: renunciado, militante, derrotista
Aparência: boa aparência, acima ou abaixo do peso, limpo, agradável, desarrumado. Forma de cabeça, rosto, membros.	Etnia, nacionalidade	Complexos: obsessões, inibições, superstições, fobias
Defeitos: deformidades, anomalias, marcas de nascença, doenças	Lugar na comunidade: líder entre amigos, clubes, esportes	Extrovertido, introvertido, ambivertido
Hereditariedade	Afiliações políticas	Habilidades: idiomas, talentos
-----	Divertimento, hobbies: livros, jornais, revistas que lê	Qualidades: imaginação, julgamento, gosto, equilíbrio

FONTE: Adaptado de Egri (1960).

Sheldon (2004), compara essa construção em três dimensões (físico, social e psicológico) com as três dimensões da realidade em que os seres humanos vivem, representada pela altura, largura e profundidade, aproximando o design de um personagem considerado profundo como aquele que é projetado a partir dessas três dimensões. Já Nesteriuk (2011) levanta a questão existencial sobre ação e pensamento. O autor relembra a posição de René Descartes sobre a soberania do pensamento em relação a existência, ou seja, que o ato de pensar é o que admite a existência de todo ser humano ('penso, logo existo') e aponta que as ações realizadas no mundo influenciam a maneira que vivemos. Ressalta, assim, como a relação entre o fazer e pensar pode impactar na narrativa:

Contradições entre o pensar e fazer podem trazer conflitos e diversas situações contraditórias interessantes para o desenvolvimento narrativo da série. Da mesma forma, o alinhamento entre essas duas esferas pode ser a grande motivação da protagonista na trama ou mesmo a principal geradora de situações cômicas em um universo no qual as demais personagens não tenham a mesma conduta. A dinâmica visual da personagem representa, portanto, a principal maneira pela qual a personagem se expressará, isto é, pela qual sua dimensão interna se exteriorizará (NESTERIUK, 2011, p. 182).

Isso diz respeito a uma construção harmoniosa do personagem com a história na qual esta inserido e os motivos pelos quais suas dimensões psicológicas, sociais e físicas são representadas de determinada forma.

Após pensar nos aspectos categóricos e nas dimensões psicológicas e sociais, passa-se para a construção da dimensão física do personagem, atribuindo individualidade e estilo. Em uma mídia que se utilize da imagem, esse é o primeiro meio pelo qual o espectador conhece seu visual e seu físico e, a partir dele, o espectador pode compreender as dimensões psicológica e social do personagem. Referente ao aspecto físico, a indumentária e acessórios servem como identificadores de personalidade. Além disso, até mesmo as cicatrizes ou tatuagens são utilizadas como “metáforas ou marcas que a personagem carregará para sempre com ela” (NESTERIUK, 2011, p. 183).

Desde o teatro grego e japonês, a caracterização vem sendo usada como artifício por meio da construção dos figurinos dos personagens e a cenografia para identificação dos mesmos e do contexto histórico. O figurino expressa informação à um público em um contexto fictício (SILVEIRA, 2017), é dotado de informações sobre a persona que o utiliza e até mesmo do contexto social, político, econômico e

ambiental do local onde se passa a história (OLIVEIRA et al., 2014, p.240). Segundo Adams (2010), os personagens devem ser construídos de maneira harmoniosa com todo o contexto visual histórico.

Silveira (2017) aponta a importância do estudo histórico e conceitual dos figurinos dos atores em uma peça teatral. Assim, o figurino do personagem tem a capacidade de representar a realidade, mesmo que esta seja imaginária e fictícia. O autor aponta que, sem a devida pesquisa para a elaboração do figurino, este pode acabar “distorcendo o perfil psicológico do personagem, resultando em significados deturpados da cena por meio da utilização de símbolos equivocados” e ressalta a importância do figurino na compreensão de todo um espetáculo (p. 25).

Por outro lado, segundo Nesteriuk (2011), assim como em uma peça de teatro, ou uma série de animação, ou um filme cinematográfico, ao desenvolver um jogo digital é preciso pensar nas maneiras possíveis de atuação dos personagens entre si e em relação ao cenário, objetos e demais elementos, de forma que seu projeto seja coerente com o que se deseja transmitir aos espectadores.

A partir disso, o próximo tópico aborda definições, conceitos, classificações e características específicas da construção de personagens em *videogames*.

4.2 DEFINIÇÕES ESPECÍFICAS DE PERSONAGENS EM *VIDEOGAMES*

Nos jogos de *videogame* os personagens podem ser divididos entre *playable-characters* – ou PC’s (personagens jogáveis, tradução nossa), também conhecido como avatar, que se referem aos personagens controlados por um jogador, e os *non-playable characters* – ou NPC’s (personagens não jogáveis, tradução nossa), que diz respeito aos personagens controlados pelo sistema do jogo (KROMAND, 2007; MERETZKY, 2001).

O avatar é o cerne da experiência de jogar, pois é por meio dele que o jogador acessa o ambiente físico e social do universo do jogo (ISBISTER, 2006; KROMAND, 2007). Ainda, podem ser subdivididos em relação ao *point-of-view* – ou POV (ponto de vista, tradução nossa) que o jogador tem do jogo pelo seu avatar, podendo ser: *first-person* (primeira pessoa, tradução nossa), e *third-person* (terceira pessoa, tradução nossa). O POV em primeira pessoa fornece uma visão sob a perspectiva da chamada câmera subjetiva utilizada no cinema, dando a ilusão que o espectador/jogador se encontra no ambiente retratado, observando os

acontecimentos pelos olhos do seu personagem. Geralmente esse tipo de perspectiva é utilizada em jogos de tiro, como *Call of Duty* (Activision) (FIGURA 7).

FIGURA 7 - Exemplo de POV em primeira pessoa.



FONTE: Polygon¹⁶ (2014).

No POV em terceira pessoa, o jogador consegue ver o seu avatar por inteiro enquanto o controla e movimenta pelo ambiente do jogo, como em *Tomb Raider* (FIGURA 8). Há jogos que alternadamente utilizam esses dois tipos de perspectiva, por exemplo, o uso da terceira pessoa em *cutscenes* em jogos de primeira pessoa. Geralmente, nesses jogos, a caracterização do avatar não é tão desenvolvida quanto nos em terceira pessoa, nem nos jogos de estratégias, cujos personagens são observados por um ponto de vista distante como, por exemplo, no jogo *Besiege* (Spiderling Studios, 2015) (FIGURA 9) (MERETZKY, 2001).

FIGURA 8 - Exemplo de POV em terceira pessoa.



FONTE: The Gateway Online¹⁷ (2018).

¹⁶ Disponível em: <https://www.polygon.com/2014/2/26/5449340/call-of-duty-elite-ends-date>. Acesso em: 11 Mar. 2019

¹⁷ Disponível em: <https://www.thegatewayonline.ca/2018/03/tomb-raider/>. Acesso em: 11 Mar. 2019

FIGURA 9 - POV em Terceira pessoa distante.



FONTE: Spiderling Games¹⁸ (2017).

Vale destacar que é preciso ter um cuidado maior ao desenvolver personagens para jogos em terceira pessoa já que serão vistos em 360°, isto é, pode-se observá-los por todos os ângulos possíveis. Diferentemente de uma animação, por exemplo, no jogo uma mesma ação de um personagem pode ser vista por uma infinidade de ângulos.

Personagem jogável, como definição específica em jogos, é “um veículo para jogar o jogo; os meios através dos quais o jogo mostra ao jogador as respostas do mundo do jogo à sua presença” (SMITH, 1999, p.1). Segundo Kromand (2007, p.400), o avatar “é uma unidade de jogo que está sob o controle do jogador [e que deve] agir sob as operações do jogador no sistema de jogo”. Ainda, segundo o autor, o avatar é “qualquer unidade de jogo que possua possibilidades de ação e que responda ao jogador”. Além disso, esse personagem pode ser humano ou não, e caso não seja, deve apresentar determinadas características coerentes com as dos seres humanos, de maneira a causar empatia e identificação com o jogador.

Desde os primórdios dos *videogames*, a atenção para caracterização do avatar já era percebida. Mesmo com a limitação tecnológica, o agrupamento de pixels era construído de forma a retratar o avatar com o cuidado de identifica-lo de maneira única dentre os demais personagens e elementos do jogo (OLIVEIRA et al., 2014).

Os avanços na captação de movimentos, dos programas de edição de imagens e de animação e o próprio aprimoramento da capacidade de processamento do computador transformaram os jogos. Pode-se perceber isso na mudança drástica de representação da personagem Lara Croft, da saga *Tomb*

¹⁸ Disponível em: <http://www.besiege.spiderlinggames.co.uk/>. Acesso em: 29 jan. 2020

Raider (FIGURA 10). Em seu primeiro lançamento no ano de 1996, as representações gráficas e mecânica dos personagens, o cenário e a interação com os objetos no jogo eram limitados à tecnologia disponível na época. Já o lançamento de 2018 apresenta uma Lara mais realista, desde a representação do corpo físico e das expressões até as interações com o cenário, caracterizado pela melhoria do processamento computacional e da captação de movimentos a partir de técnicas avançadas, como *motion capture*.

FIGURA 10 - Personagem Lara Croft 1996 (esquerda) e 2018 (direita).



FONTE: Adaptado de Women Write About Comics¹⁹ (2015) e Game Trailers²⁰ (2018).

Uma vez que a tecnologia tem possibilitado o desenvolvimento de representações visuais mais realistas, há a diminuição do eco entre o mundo real em que vivemos e o mundo digital apresentado em uma tela. Porém, quanto mais realista um jogo aparenta ser, mais verossímil, coerente com a realidade e imersivo espera-se que ele seja (KESSING et al., 2012), tanto na questão de interação com os objetos do jogo (KESSING et al., 2012; TUTENEL et al., 2008), como com seu contexto artístico (STEIN, 2016), seja ele real ou fantasioso.

Segundo Isbister (2006), é inerente ao todo ser humano aplicar estratégias psicológicas para ler e compreender o outro e isso ocorre também na relação dos jogadores com os personagens do jogo. A autora destaca que não é necessário se aprofundar na disciplina da psicologia para compreender aspectos úteis para o design de personagens. Meretzky (2001, p. 1) ainda ressalta que “o elemento que tem maior probabilidade de deixar uma impressão duradoura positiva nos jogadores

¹⁹ Disponível em:

<http://womenwriteaboutcomics.com/2015/09/02/lara-croft-ledge-hanger-howevermuch-weighs-can-lift/>. Acesso em: 15 Ago. 2018

²⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KI878RtyWqA>. Acesso em: 15 Ago. 2018

é o personagem principal ou os personagens”²¹ (tradução nossa), uma vez que humanos são atraídos a seus semelhantes (ISBISTER, 2006; MERETZKY, 2001).

Ao atentar para aspectos de leitura que o ser humano utiliza para compreender seu próximo, é possível desenvolver personagens que permitem a imersão do jogador no mundo fictício, caracterizando o processo de “suspensão da descrença”. Esse processo se refere “a imersão, a capacidade de abstrair o mundo real e ser transportado para o universo da ficção” (HAMILKO, 2014, p. 26). Diferentemente da imersão, mas de igual importância, o engajamento é caracterizado por uma competência em manter-se interessado, imerso e concentrado em determinada atividade ou na história, referindo-se à chamada ‘teoria do fluxo’, ou *Flow*, de Czikszentmihalyi (1990).

Moroni (2013, p.223) aponta que a imersão pode ser prejudicada por elaborações equivocadas do espaço contextual do jogo – “aspecto decorativo” - (onde se inserem os personagens) que impossibilita ao jogador se identificar com o que lhe é apresentado ocasionando a quebra desse “estado de fluxo”. Assim, pode-se dizer que os personagens como um dos elementos do jogo digital, ao serem projetados desconsiderando aquilo que se pretende expressar ao jogador pelos demais componentes do jogo podem quebrar a imersão, engajamento e estado de fluxo, demonstrando uma conexão entre esses elementos. Hamilko (2014) esclarece essa relação:

A Imersão está relacionada ao grau no qual somos transportados para dentro da narrativa, a intensidade com que temporariamente abstraímos o mundo real e somos envolvidos pelo universo da história. O engajamento diz respeito a nosso interesse na atividade desempenhada, no caso jogar o jogo. A imersão em uma história nos mantém no fluxo e contribui diretamente para o engajamento na atividade. Quanto mais real o universo da narrativa parecer, quanto mais críveis os cenários e personagens desse mundo, mais estaremos imersos na história e engajados em continuar na atividade (HAMILKO, 2014, p.31).

Porém, não significa que apenas universos fictícios com alto grau de realismo possibilitarão esses processos, pois McCloud (1994) e Schell (2015) ressaltam que versões simplificadas da realidade possibilitam um grau de empatia elevado. Mas sim, trata da coerência dos acontecimentos em relação as próprias

²¹ “... *the element that is most likely to leave a positive lasting impression on players are the primary character or characters*”.

regras do mundo fictício, o que Hamilko (2014) chama de credibilidade. Ou seja, o que acontece no mundo do jogo deve ser coerente com as próprias regras que o regem, do contrário, todo este mundo não apresenta credibilidade ao jogador, pois não segue uma lógica. Nas histórias em quadrinhos e na animação a expressão visual que tende a abstração permite gerar empatia e imersão no leitor. Já o cinema, que apresenta expressões visuais representacionais, ou seja, sem interferência de manipulação de imagens, por exemplo, permite esses processos de uma maneira fluída. Os *videogames*, por sua vez, além da expressão visual, possibilitam a interação com um mundo fictício, fazendo com que “a imersão do jogador esteja muito relacionada à credibilidade dos personagens [jogáveis e não jogáveis], já que são eles os responsáveis pela maior parte das interações no jogo” (HAMILKO, 2014, p. 40). Esta credibilidade, segundo o autor, se trata, dentre outros aspectos, dos seus comportamentos, explicados mais a frente.

A relação do jogador com o avatar possibilita algumas experiências divididas em quatro camadas por Isbister (2006): visceral, cognitiva, social e de fantasia. A primeira, *visceral*, se refere às ações, efeitos, habilidades e características que o personagem possui e que, ao ser controlado pelo jogador, permite-o experimentar essas qualidades no mundo fictício do jogo. Jogos de esporte geralmente são um bom exemplo disso, ao darem grandes habilidades atléticas, que geralmente os jogadores não possuem na vida real, para atuarem no mundo do jogo.

A segunda camada, *cognitiva*, diz respeito às capacidades do personagem dentro daquele mundo e as estratégias utilizadas pelo jogador de maneira a atingir seu objetivo, planejando e utilizando dessas capacidades para este fim. A autora destaca que para criar um personagem jogável forte é necessário desenvolver uma imersão suave e intuitiva, sem confundir o jogador ou deixa-lo perdido sem saber das suas possibilidades de atuação naquele universo.

Já a camada *social*, terceira, se caracteriza pela compreensão que os jogadores tem sobre o mundo do jogo por meio “das lentes das capacidades sociais e contexto do personagem-jogável” (p. 206). Além disso, a autora destina ao avatar determinadas funções como: fornecer sensação de presença aos jogadores, induzir emoções e papéis sociais que os jogadores devem sentir e assumir diante de determinados NPC's e que são percebidas através de suas reações a eles nas *cutscenes*, além de possibilitar ao jogador a utilização de uma máscara social ao interagir com outros jogadores no universo do jogo.

Por fim, a última camada, de *fantasia*, diz respeito a chance que os personagens jogáveis fornecem aos jogadores de experienciarem, explorarem e processarem possibilidades alternativas para seus problemas reais, como preocupações e problemas emocionais. Também se refere a possibilidade de experimentação no quesito identidade, por exemplo, um jogador homem controlar uma personagem mulher.

Vários autores destacam a importância de se criar personagens jogáveis bem elaborados, bem como a relevância que o protagonista tem em representar um jogo capaz de influenciar até mesmo a criação de franquias (ISBISTER, 2006; MERETZKY, 2001; SHELDON, 2004).

Antes de seguir para as abordagens de criação de personagens para jogos digitais, é necessário destacar que a narrativa, graças a interatividade dos jogos, apresenta-se de maneira diferenciada neste tipo de mídia.

4.2.1 Narrativas nos jogos digitais

Com o tempo as histórias passaram de ser contadas através de desenhos e sons grotescos, como as pinturas rupestres dos homens das cavernas, para mecanismos tecnológicos avançados, como da computação gráfica e, inclusive, por meio da interatividade, específica dos jogos digitais. No princípio, os jogos digitais não contavam histórias - o foco era apenas em quebra-cabeças. Porém, conforme o tempo foi passando, os desenvolvedores começaram a perceber a capacidade de contar histórias que essa nova mídia também poderia permitir principalmente pelo seu diferencial, a interatividade. Essa peculiaridade ramifica a narrativa nos jogos em três tipos (DUBIELA, 2008):

Narrativa embutida: que é planejada pelos desenvolvedores e se refere a 'história do jogo' (SALEN e ZIMMERMAN, 2004). Esse tipo de narrativa é visível em jogos que evocam aspectos cinematográficos e contam a história de forma semelhante a um filme. Também pode ser entendida como a campanha ou missão principal de um jogo. A narrativa embutida pode ser classificada em:

Linear: quando não recebe interferência das ações dos jogadores (SCHELL, 2015). Um exemplo deste tipo de narrativa embutida linear é encontrada no jogo *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) onde a história segue por um único trilho independentemente das escolhas do jogador sobre o avatar.

Não-linear: quando as ações do jogador interferem em eventos futuros, possibilitando-lhe fazer combinações de caminhos distintos até chegar ao término do jogo (SCHELL, 2015). Um exemplo deste tipo de narrativa embutida não-linear é encontrada no jogo *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). As escolhas que o jogador exerce sobre as ações do avatar influenciam diretamente no enredo, influenciando o desenrolar da história e possibilitando alcançar diferentes finais para o jogo.

Narrativa emergente ou emoldurada: se trata daquela que surge pelo ato de jogar, resultante da interação do jogador com o jogo (SALEN e ZIMMERMAN, 2004), não está relacionada com a narrativa do jogo, mas sim com o ato de jogar e “conta a história de como o jogador progrediu, que ações realizou, que inimigos derrotou ou quando morreu” (HAMILKO, 2014, p. 22).

Narrativa forçada: “consiste em narrar uma outra história que pode ser um fragmento da principal, ou até mesmo uma que a conecte à outra de alguma forma” (DUBIELA, 2008, p. 65). Este tipo de narrativa também pode ser entendido como as micro histórias ou missões paralelas que se ligam de alguma forma à narrativa embutida. Um exemplo de narrativa forçada pode ser observada na missão paralela identificada no jogo *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) chamada de Caça para a Ordem. Nesta missão o jogador deve cumprir os objetivos estipulados pelos Guardiões de cada um dos 5 Territórios de Caça, em um período específico de tempo, pré-definido pelo jogo. Ao alcançar a pontuação máxima em todos os desafios, três armas especiais são liberadas para o jogador. Estas armas só podem ser obtidas desta maneira. Concluir ou não esta missão paralela, bem como obter ou não estas três armas especiais, não influencia na narrativa embutida, mas podem auxiliar o jogador em seu desempenho de combate com os inimigos no jogo.

Salienta-se a função dos desenvolvedores em relação a combinação dessas narrativas, presentes na maioria dos jogos, com o *gameplay* e a história, possibilitando experiências ao jogador mantendo-o interessado, imerso e engajado na história contada (HAMILKO, 2014).

4.2.2 Design de personagens de *videogames*

Lajos Egri (1960) apresentou uma metodologia para desenvolver personagens profundos para a dramaturgia. Segundo ele, a construção desse tipo de personagem se dá em três dimensões: físico, psicológico e social. Ekman et al.

(2003, p.10) adaptaram essa estrutura, adicionando novos elementos específicos para desenvolvimento de personagens para jogos que foram destacados para melhor visualização (TABELA 2).

TABELA 2 - Estrutura para criação de personagens para jogos.

FÍSICO	SOCIAL	PSICOLÓGICO
Sexo	Classe social: alta, média, baixa	Orientação sexual, padrões morais
Idade	Ocupação: tipo de trabalho, horas de trabalho, condições do trabalho, renda, atitude frente à organização que trabalha, adequação para o trabalho	Premissas pessoais, ambições
Peso e Altura	Educação: quantidade, tipo de escolas, assuntos favoritos, assuntos menos atrativos, aptidões.	Frustrações, principais decepções
Cor do cabelo, olhos e pele	Vida doméstica: vida dos pais, órfãos, pais separados ou divorciados, hábitos dos pais, desenvolvimento psicológico dos pais, vícios dos pais, negligência. Estado civil do personagem	Temperamento: colérico, descontraído, pessimista, otimista
Postura	Religião	Atitude perante a vida: renunciado, militante, derrotista.
Aparência e características distintas: tatuagens, marcas de nascença , etc. Forma de cabeça, rosto, membros.	Etnia, nacionalidade	Complexos: obsessões, inibições, superstições, fobias
Defeitos: deformidades, anomalias, doenças	Lugar na comunidade: status social entre os amigos, clubes, esportes	Qualidades: imaginação, julgamento, gosto, equilíbrio
Características de hereditariedade	Afiliações políticas	Extrovertido, introvertido, ambivertido
Físico	Divertimento, hobbies: livros, jornais, revistas que lê	Habilidades e inteligência: idiomas, talentos

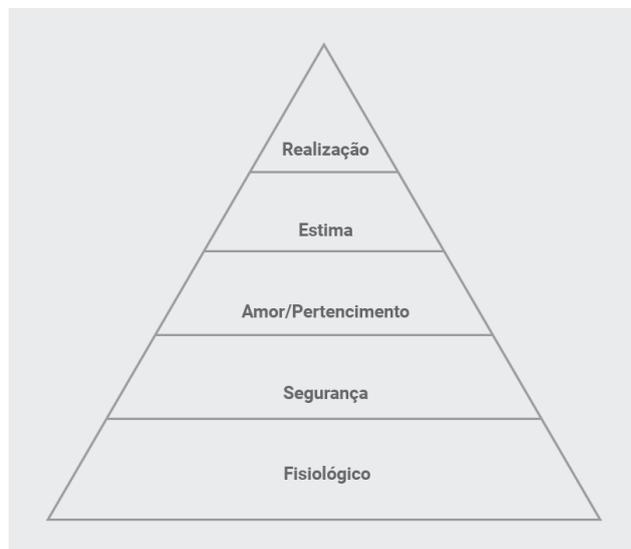
FONTE: Adaptado de Ekman et al. (2003, p.10).

Os autores passaram a considerar, na dimensão física, 'marcas de nascença' como características da aparência e não como defeitos físicos do personagem. Consideram o uso de 'tatuagens' e desconsideraram determinadas questões de aparência como: 'boa aparência, acima ou abaixo do peso, limpo, agradável, desarrumado', pois são características flutuantes e dependem diretamente do universo do jogo no qual o personagem está inserido. Além disso,

deve ser indicado o status social do personagem e não apenas se exerce algum tipo de liderança.

Meretzky (2001) indica algumas perguntas que podem auxiliar na criação do pano de fundo do personagem, ou seja, na construção de sua dimensão interna. Aponta que essa estrutura pode ser montada em forma textual, não necessariamente como uma narrativa, mas em forma de texto que contemple todos esses aspectos e outros mais considerados relevantes para desenvolvimento de determinado personagem. Por outro lado, Isbister (2006), a partir de uma perspectiva psicológica, aponta algumas relações referentes às expressões faciais, corporais, e características da voz que permitem uma leitura eficiente dos personagens quando utilizadas de maneira coerente. A autora destaca que os seres humanos interagem com os outros basicamente por uma questão de necessidades físicas, de segurança, de pertencimento/amor, estima e realização, conforme a hierarquia de necessidades de Maslow (FIGURA 11).

FIGURA 11 - Hierarquia das necessidades de Maslow.



FONTE: Adaptado de Isbister (2006, p.24)

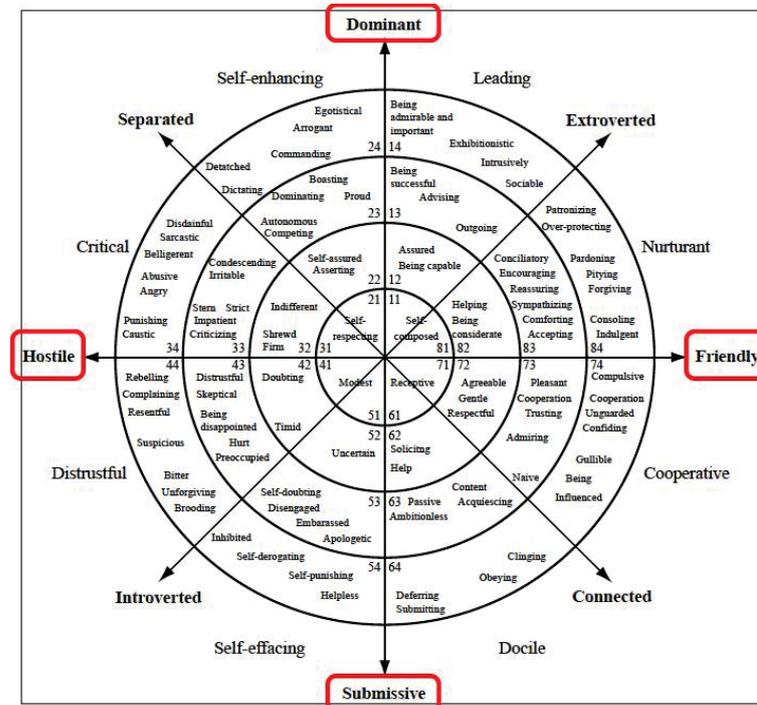
Segundo esta teoria, as pessoas não conseguem se focar nas necessidades localizadas no topo da pirâmide se as necessidades fundamentais, em sua base, não são atendidas. As duas necessidades primordiais (física e de segurança) são as primeiras qualidades observadas em um primeiro contato, pois se referem a questões de sobrevivência para os seres humanos. Estas necessidades estão

relacionadas com duas questões: o quanto uma pessoa é receptiva e amigável e o quão poderosa nesta sociedade ela é (p. 25).

Isbister (2006) ressalta que estudos psicológicos apontam que todas as interações interpessoais podem ser organizadas em um esquema denominado de circunplexo interpessoal, sendo que, os dois eixos fundamentais deste esquema são compostos pela agradabilidade, no eixo horizontal, com a amizade e hostilidade em seus extremos (*Friendly-Hostile*, tradução nossa), e pela hierarquia, no eixo vertical, com a dominância e submissão em seus extremos (*Dominant-Submissive*, tradução nossa).

Segundo a autora, este circunplexo demonstra a maneira como cada personagem se relaciona com os demais em questão de hierarquia e de agradabilidade. Estas relações são expressas por meio de esquemas faciais, corporais e vocais. Assim, o circunplexo possui vários eixos, porém neste estudo vamos nos ater somente nos dois fundamentais (amizade/hostilidade e dominância/submissão), pois são os eixos principais do circunplexo e são os que apresentam detalhamento no trabalho de Isbister, destacados na figura 12.

FIGURA 12 - Um modelo de complexo interpessoal com os eixos tratados nesta pesquisa destacados em vermelho.



FONTE: Adaptado de Strong et al. (1988 *apud* ISBISTER, 2006, p. 26).

Vale destacar que isso é uma questão variável, ou seja, cada cultura pode considerar aspectos de agradabilidade e hierarquia de maneiras distintas. Por isso, os esquemas faciais e corporais que indicam estas relações e que são considerados nesta análise seguem os estudos realizados por Isbister (2006). Assim, os sinais relacionados a face e o corpo que indicam pistas de agradabilidade e hierarquia social são apresentados nas tabelas abaixo (TABELA 3, TABELA 4). A voz ou qualquer tipo de som não são considerado nesta pesquisa, pois trata-se de um assunto que exige teorias advindas de áreas como a música, que não estão presentes no escopo do programa de pós-graduação da pesquisadora. Por isso, foi feita uma adaptação dos quadros apresentados por Isbister desconsiderando os esquemas vocais.

TABELA 3 - Pistas na face e corpo que indicam relação de Agradabilidade - Amizade e Hostilidade.

-----	Amigável	Hostil
Face	Sorri e/ou apresenta contato visual estável, mas não excessivamente intenso.	Não sorri e/ou apresenta contato visual intenso.
Corpo	Apresenta postura aberta e relaxada e/ou encontra-se mais perto e pode inclinar-se para/em direção ao outro.	Apresenta postura tensa e/ou pode estar mais perto e inclinar-se para/em direção ao outro.

FONTE: Adaptado de Isbister (2006, p. 29)

TABELA 4 - Pistas na face e corpo que indicam relação de Hierarquia - Dominância e Submissão.

-----	Dominante	Submisso
Face	Apresenta mais contato visual e pode olhar fixo. Olha para o lado quando esta ouvindo.	Apresenta menos contato visual e evita olhar fixo.
Corpo	Ocupa mais espaço físico, movimenta-se menos. Pode usar gestos enfáticos e grandes. Pode ocasionalmente tocar em pessoas menos dominantes.	Ocupa menos espaço físico e movimenta-se mais.

FONTE: Adaptado de Isbister (2006, p. 29)

Isbister (2006) ainda aponta a função de estereótipos para a criação de personagens, pois são eles que permitem um julgamento tendo como base “esquemas ou protótipos em sua memória que associam um padrão de pistas a um conjunto típico de qualidades de uma pessoa” (p. 13). Segundo ela, mesmo com as desvantagens de serem “poderosas ferramentas sociais que orientam decisões

inconscientes que podem perpetuar uma situação injusta”, os estereótipos possuem uma importância social considerável:

... eles ajudam as pessoas a fazer avaliações rápidas para que não tenham que avaliar cada pessoa completamente “do zero”. O processo inconsciente de comparar o que é visto com protótipos já na mente e depois usar combinações para fazer suposições sobre essa pessoa, economiza tempo e esforço. Isso é importante, dada a pequena janela de tempo normalmente disponível ao encontrar alguém novo. Os estereótipos também ajudam a tornar os encontros sociais cotidianos mais previsíveis. Se nós e os outros adotamos um determinado código estereotipado em nossa vestimenta e comportamento, podemos ter certeza de que seremos “lidos” da maneira como planejamos (ISBISTER, 2006, p. 13)

A cultura e a subcultura, caracterizada como uma identidade compartilhada, são aspectos importantes para o desenvolvimento de personagens. Isbister (2006) discerne cultura como nacionalidade e etnia, já subcultura diz respeito aos grupos menores que apresentam determinados aspectos em comum, como gosto musical e hobbies compartilhados. Outro aspecto de destaque se refere aos papéis sociais. A autora salienta a importância de considera-los no design de personagens:

[Os papéis sociais] moldam as expectativas de um jogador sobre como os personagens devem interagir uns com os outros (e com o jogador) em um jogo. Se um personagem tem um papel social particular, o jogador inconscientemente aplicará suas próprias expectativas culturais para cumprir esse papel e pode ficar confuso, aborrecido ou alienado se o personagem divergir dessas expectativas sem explicação. Isso pode ser especialmente verdadeiro se o personagem parecer pertencer ao próprio grupo cultural do jogador (ISBISTER, 2006, p.55).

Em seguida, a autora apresenta alguns pontos de projeto que auxiliam a não errar ao criar um personagem em relação à cultura e aos papéis sociais, como: usar relações humanas simples e universais – como embates familiares; manter a fidelidade em relação a localização dos personagens em seu próprio universo; ao criar personagens para uma cultura ou subcultura específica, integrar à equipe os profissionais do design que fazem parte dessa cultura ou subcultura de destino; por fim, constantemente testar o jogo e os personagens junto a indivíduos que pertencem a cultura/subcultura nas quais o público alvo se encontra (p.61-62).

Vale ressaltar que conhecer os estereótipos e os papéis sociais que são vigentes em uma sociedade é fundamental para que se possa projetar personagens que refutem e questionem estes conceitos e, inclusive, proponham novas visões a respeito do que está sendo representado. Nos jogos digitais, graças ao

desenvolvimento de personagens femininas que trazem este tipo de questionamento, seja pela representação visual ou pelo seu papel na narrativa, por exemplo, mais mulheres adentraram ao campo de desenvolvimentos e consumo de jogos digitais, antes predominantemente masculino (LYNCH, et al., 2016).

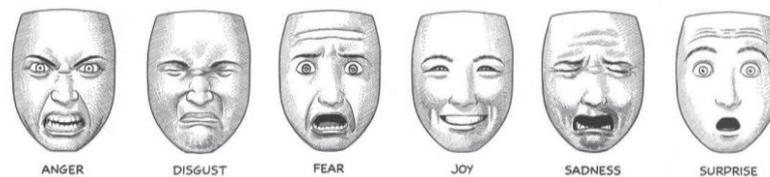
Como visto anteriormente, a face e o corpo são essenciais para a compreensão do personagem, bem como suas ações e respostas à narrativa do jogo.

Face

Nesteriuk (2011) relata que são os olhos, as sobrancelhas, a boca e rugas de expressão, os elementos da face que apresentam potencial expressivo principalmente quando o personagem se encontra em um plano mais próximo do espectador, permitindo que este observe com facilidade sua face.

Para McCloud (2006) existem seis expressões faciais consideradas por ele como básicas que todo ser humano exhibe, independente da cultura, idade, idioma ou classe social. Todas as demais expressões existentes, que são mais 20.000 (NESTERIUK, 2011), são oriundas das combinações e modificações destas seis: raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa (FIGURA 13).

FIGURA 13 - Seis expressões faciais básicas.



FONTE: Adaptado de McCloud (2006, p. 83)

Eisner (2010) explica as expressões faciais da seguinte maneira:

Com exceção das orelhas e do nariz, a superfície do rosto está em constante movimento. Os movimentos musculares de sobrancelhas, lábios, mandíbulas, pálpebras e maçãs do rosto respondem a um comando emocional localizado no cérebro (Eisner, 2010, p. 112)

O autor ainda destaca que o papel das expressões faciais é de “registrar emoções” (p.114) e exemplifica como um mesmo enunciado têm seu significado alterado mediante as mudanças de expressões faciais (FIGURA 14).

FIGURA 14 - Mesmo enunciado associado a diferentes expressões faciais modificam o significado.



FONTE: Adaptado de Eisner (2010, p.113)

Assim, as expressões faciais são formas de comunicação visual e têm o poder de conectar emocionalmente o jogador aos personagens. Ainda, podem indicar ao jogador qual é o sentimento que seu avatar tem em relação aos outros personagens do jogo, e vice-versa. Autores como Ekman (2011) apresentam um extenso estudo apenas das expressões faciais e sua capacidade de expressar sentimentos e emoções.

Corpo

Isbister (2006) ressalta que, além dos esboços visuais dos personagens isoladamente, pode-se pensar em como eles se comportam um diante do outro. O que o personagem faz, para Fernandez-Vala (2010) é a característica primordial para se definir o que é um personagem de jogo, mais dos que os aspectos já explorados em outras mídias.

Essas informações expressas pelo corpo e pela postura podem indicar ao jogador relações de agradabilidade e hierarquia entre os personagens do jogo e o avatar, como visto anteriormente. Um personagem amigável apresenta postura

relaxada ou aberta, ou seja, seus ombros não estão tensionados. Pode sorrir e apresentar contato visual, mas não intenso. Um personagem hostil, por outro lado, apresenta postura tensa, bem como os ombros levantados para cima indicando tensão. Não sorri e pode apresentar contato visual intenso (ISBISTER, 2006).

Nesteriuk (2011) aponta que durante o processo de criação de um personagem para animação ou jogos digitais é preciso desenvolver um storyboard com uma série de imagens sequenciais que representem qualquer tipo de movimento ou postura. Pode-se apontar detalhes para uma cena de ação complexa ou movimentos importantes que caracterizam os personagens e os distinguem um dos outros.

No caso dos jogos é importante também definir as animações que não correspondem diretamente às ações dos jogadores como, por exemplo, movimentos que caracterizam a morte do personagem. Um exemplo é do personagem Crash do jogo *Crash Bandicoot* (Naughty Dog) que, ao morrer esmagado por uma porta, seu corpo se transforma em uma folha de papel e cai ao chão simulando o movimento da folha (FIGURA 15) (MERETZKY, 2001).

FIGURA 15 - Da esquerda para a direita, de cima para baixo - representação da morte por esmagamento do personagem Crash.



FONTE: Adaptado de Canal Compilando²² (2017).

A respeito da indumentária do personagem, que deve ser levada em conta desde o desenvolvimento dos sketches, na televisão e cinema, a moda tem capacidade influenciadora, inclusive ditando tendências. Nos primeiros jogos com

²² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OvtbDSlycAI>. Acesso em: 4 de Fev. 2019

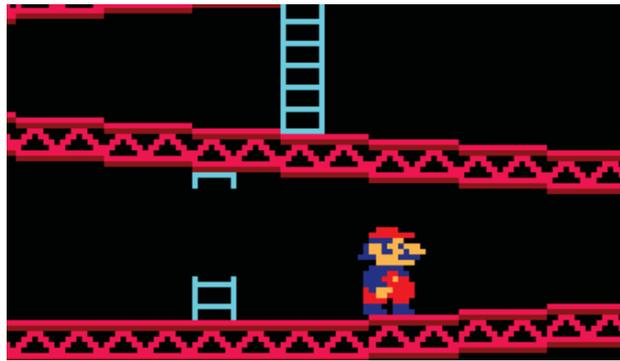
personagens, mesmo com a limitação tecnológica, havia uma preocupação na construção visual dos mesmos. Hoje, esse cuidado se estende até para o tipo de costura de suas vestimentas (OLIVEIRA et al., 2014, p. 240).

Nos jogos o figurino pode ser estilizado, representando um momento histórico, mas não necessitando de uma apresentação verossímil desta determinada época. Porém, para Ribeiro et al. (2014, p. 6) o que realmente interessa em um jogo digital é “a credibilidade que o figurino transmite no contexto do mundo virtual e como este se integra ao todo”, pois “um figurino pode aproximar ou distanciar o corpo do personagem ao mundo do jogo” (OLIVEIRA et al., 2014, p. 241). Ainda, as autoras destacam a importância do figurino na interpretação das informações que o personagem deve passar:

De acordo com o contexto, o figurino pode mudar seu significado e, conseqüentemente, a mensagem que será encaminhada ao jogador. Assim sendo, um figurino inadequado pode comprometer a credibilidade do mundo em que o jogo se passa. Mas o figurino é um elemento plástico que deve ser moldado para transmitir a mensagem que se deseja. As cores, formas, texturas, tudo pode ser mudado de acordo a ser mais coerente com o discurso (OLIVEIRA et al., 2014, p.241)

Toda a indumentária de um personagem o identifica dentro do mundo ficcional. Isso diz respeito à moda, que engloba as vestimentas, adornos, maquiagens, tatuagens, forma corporal, estilos adotados. Assim, a forma como uma pessoa, ou personagem, se apresenta indica a que classe social, que tipo de ideologia, costume e grupo social se encaixa e se identifica.

O figurino de um avatar interfere até mesmo no *gameplay*, atrapalhando ou desviando a atenção do jogador quando mal projetado. O personagem Mario, do jogo Donkey Kong (FIGURA 16), por exemplo, utiliza um macacão vermelho para o distinguir dos outros elementos do cenário (OLIVEIRA, et al., 2014). Ainda, a percepção comum do uso da cor vermelha por bombeiros o identifica como um. Ele é um bom exemplo de uma construção contrastante do personagem em relação ao ambiente em que se encontra, mesmo com as limitações tecnológicas, facilitando a identificação do personagem no ambiente por parte do jogador.

FIGURA 16 - Personagem Mario em *Donkey Kong*.

FONTE: Gingold (2003).

Oliveira et al. (2014) também destacam a importância de se desenvolver personagens adequados ao universo ao qual pertencem, que pode ser um diferencial em um mercado de jogos digitais tão competitivo. Frosi e Steffen (2015) apontam que “dentro da narrativa, o *character design* [design de personagem, tradução nossa] construído de maneira adequada tende a ser um catalisador para criar a experiência desejada pelo designer” (p. 343).

Schell (2015) aponta oito diretrizes fundamentais para o design de personagens, a saber:

Funções do personagem: deve-se realizar uma lista com todas as funções de todos os personagens para visualização das interações e relações entre eles.

Traços de personalidade: definir os traços que influenciam no comportamento do personagem. Esses traços podem ser profundos ou superficiais (dependendo da necessidade).

Circumplexo interpessoal: traçar graficamente as relações entre os personagens, como já foi visto anteriormente.

Teia de personagens: aprofundamento do circumplexo interpessoal que indica os sentimentos e razões para eles entre os personagens.

Status: indicar qual personagem está em uma posição superior sobre o outro. Isso está intimamente ligado ao circumplexo interpessoal.

Voz: definir qual será o tom da voz e da maneira de falar do personagem.

Expressões faciais: utilizar expressões faciais humanas mesmo em personagens não-humanos, pois ao interpretar essas expressões compreende-se os sentimentos dos personagens.

Transformação: os personagens podem se transformar ao decorrer da história.

Por meio da identificação com os personagens há a possibilidade de imersão do jogador no mundo ficcional do jogo. São as ligações do jogador com este mundo ficcional, e é por meio deles que sentimentos são evocados possibilitando o envolvimento do jogador com a história (OLIVEIRA et al., 2014, p. 240).

4.2.3 Arquétipos

Para a construção de personagens em qualquer meio pode se partir dos chamados arquétipos, que são imagens presentes no inconsciente coletivo que podem ser reconhecidas facilmente por todas as culturas e em qualquer tempo. Esses “funcionam como modelos iniciais que carregam características básicas que norteiam o criador dos personagens” (OLIVEIRA et al., 2014, p. 242).

Jung (2011) definiu cinco arquétipos principais que servem como base para desenvolvimento de todos os personagens de uma história. Já Campbell (1990) definiu o conceito de monomito. Todos os mitos e histórias contadas pela humanidade se resumem em uma estrutura narrativa denominada por ele de A Jornada do Herói, que diz respeito ao seguinte trajeto percorrido pelo herói no desenrolar da história: plenitude, queda, martírio, morte, ressurreição e renovação.

Por outro lado, Vogler (2006) reuniu os arquétipos de Jung e o conceito de monomito de Campbell à sete arquétipos. São eles: herói, o mentor, a sombra, o pícaro, o arauto, o guardião de limiar, o camaleão e o eu superior. Os arquétipos são úteis “para se compreender a função de cada personagem em uma história, que desempenham certos papéis com o objetivo de interferir na narrativa”(OLIVEIRA et al., 2014, p. 242).

Existe uma classificação dos arquétipos desenvolvida por Hartas (2005) com foco específico em personagens de jogos digitais, a saber:

Games Cuties: ou ‘personagens fofos’ (tradução nossa), seguem o estilo *cartoon*, que possibilita mais expressividade devido a abstração dos traços (MCCLOUD, 1994). Sobre este estilo que segue uma configuração visual que tende à abstração, explicada mais a frente, Sarmiento et al. (2016, p. 749) destaca que mesmo que “aparentemente apresente mais expressividade e imersão em relação às demais [configurações visuais] por parte da personagem, pode sofrer com uma

lacuna de seriedade e comprometer um possível estilo visual mais sério e rebuscado”. Como esse arquétipo é derivado das animações voltadas ao público infantil dos anos 20 aos anos 30, o desenvolvimento de personagens sérios ou rebuscados a partir deste arquétipo deve ser feito com cautela.

Big Biceps: ou ‘grande bíceps’ (tradução nossa), são sempre representados com pouca roupa para destacar seus músculos, e aparecem em jogos de luta, ação e tiro, geralmente.

Sexy and Sassy: ou ‘sensuais e atrevidas’ (tradução nossa), aparentam fragilidade, mas de fato não são, e utilizam pouca roupa.

Mad, Bad and Dangerous: ou ‘louco, mau e perigoso’ (tradução nossa), são charmosos que seduzem o sexo oposto, mas não se envolvem seriamente com ninguém.

Femme Fatale: ou ‘fêmea fatal’ (tradução nossa), diz respeito às personagens femininas que seduzem personagens masculinos de maneira que estes façam tudo o que desejam.

The Relutant Hero: ou ‘o herói relutante’ (tradução nossa), são personagens que inicialmente se encontram em uma situação de normalidade, mas que precisam se envolver na trama por algum motivo que lhe é imposto. Muitas vezes estes personagens são os próprios protagonistas da história.

Fascinating Flaws: ou ‘falhas fascinantes’ (tradução nossa), são aqueles personagens que “sofrem de algum distúrbio mental que os deixa sem qualquer remorso” (FROSI e STEFFEN, 2015, p. 345). Geralmente são os vilões da história.

The Trickster: ou ‘o malandro’ (tradução nossa), são personagens que utilizam de estratégias intelectuais, furtivas e de sensualidade para conseguirem o que querem, antes de usarem a violência como recurso. Geralmente utilizam vários acessórios para o auxiliarem a furtar ou matar.

Behind the Mask: ou ‘por trás da máscara’ (tradução nossa), são os personagens dos jogos em primeira pessoa. O que está nas mãos e braços dos personagens jogáveis são as partes mais vistas pelo jogador. Geralmente as histórias desses personagens não são complexas.

Fantastic Creatures and Faerie Folks: ou ‘fadas e criaturas similares’ (tradução nossa), são os chamados elfos e as criaturas fantásticas cujas histórias geralmente ocorrem na idade média ou mundos fantásticos. São fortes, corajosos e apresentam um íntimo contato com a natureza.

Monster Mash: ou ‘monstros’ (tradução nossa), sempre estiveram presentes em mitos, fábulas infantis, dentre outros. Este arquétipo oferece liberdade de criação ao designer. São fortes e também podem ser ingênuos, cômicos ou amigáveis.

Oddballs: ou ‘excêntricos’ (tradução nossa), parecem destoantes do contexto do jogo à primeira vista, mas no decorrer da história o jogador se sente conectado a ele por seus objetivos e motivações. Geralmente possuem aparência infantilizada.

Bosses from Hell: ou ‘chefes do inferno’ (tradução nossa), mais conhecidos como os ‘chefões’ do jogo. Aparentam ser fortes e invencíveis, pois geralmente são maiores que os protagonistas e ocupam um grande espaço na tela.

The Modern Everyman: são os avatares personalizáveis que permitem ao jogador criar e manipular um personagem semelhante a si mesmo ou totalmente o contrário em jogos de gerenciamento de vida virtual.

Oliveira et al. (2014) associaram estes arquétipos aos figurinos utilizados pelos personagens em jogos digitais em um estudo pautado no design de moda. Desta forma foi desenvolvido pelas autoras duas tabelas. Na primeira utilizaram dez critérios para sua elaboração: “quatro evocações, que indicam expressões e/ou características psicológicas de um personagem; quatro estilos de figurino, que tratam o modo básico de se vestir; e duas cores, analisadas não somente pelos tons utilizados, mas pelas nuances de saturação e brilho” (p.243). Como as questões psicológicas de design de personagens não são abordadas neste trabalho, a tabela desenvolvida pelas autoras foi adaptada (TABELA 5).

TABELA 5 - Elementos visuais e suas definições para posterior comparação com os arquétipos de Hartas.

Estilo	Despojado/Clássico	São figurinos com cores fortes, elementos engraçados e apelo infantil. Abrange os trajes clássicos, atemporais ou que remetam ao conceito de elegância.
	Casual/Regional	São peças que simbolizam claramente a situação do personagem dentro da narrativa como um ser comum da sociedade em que vive. As vestimentas regionais remetem especificamente a uma época ou uma região.
	Marginal	O termo se refere a indivíduos que não se adequam a sociedade de sua época. Usam elementos dos figurinos casuais às avessas, simbolizando o rompimento de uma situação.

Cores	Vibrantes	Significam cores primárias, tons saturados que evocam sentimentos de alegria e bondade.
	Sóbrias	São cores que pendem para o lado do preto e cinza, ou bege. São cores menos saturadas e indicam seriedade, tristeza, maldade.

FONTE: Adaptado de Oliveira et al. (2014, p.243).

Em seguida, relacionaram o estilo e as cores aos arquétipos:

Games Cuties: possuem cores vibrantes e apresentam um estilo despojado por se aproximarem da estética infantil e cômica.

Big Biceps: podem apresentar um figurino tanto com cores vibrantes, quando o objetivo é destaca-lo de outros elementos do jogo, quanto sóbrias, para realçar sua personalidade sombria. Ainda, as autoras o classificaram como estilo casual/regional, pois expressam determinadas informações em relação ao personagem como sua nacionalidade ou profissão.

Sexy and Sassy: em geral, apresentam cores sóbrias, mas também podem ser vibrantes, principalmente em tons de vermelho e roxo, conotando sensualidade. O estilo desses personagens é caracterizado tanto como casual, para indicar o contexto narrativo ao qual pertence, quanto marginal, quando o personagem usa de ações incomuns para este perfil para atingir seus objetivos, como o uso da violência.

Mad, Bad and Dangerous: geralmente usam roupas de tons escuros e cores sóbrias destacando sua índole obscura e desconfiável em um estilo clássico, como ternos finos e alinhados, mas também podem apresentar estilo marginal, refletindo o comportamento rebelde.

Femme Fatale: apresentam estilo clássico com cores que variam conforme o contexto, podendo ser sóbrias ou vibrantes, neste caso com uso saliente do vermelho.

The Relutant Hero: apresentam estilo casual e com cores sóbrias, para não se destacarem de outros personagens ou elementos do universo ao qual pertence. Deve ser apresentado com roupas que o caracterize como um indivíduo comum. Se chegar a atingir uma posição de herói na narrativa, ele continua a utilizar as mesmas vestimentas, porém com acréscimo de alguns acessórios.

Fascinating Flaws: apresentam estilo casual ou clássico com vestimentas em cores sóbrias que retratam uma personalidade sombria.

The Trickster: geralmente suas vestimentas são clássicas, mas, quando no ambiente do jogo, costumam ser casuais de maneira a se camuflarem dentre os outros personagens. Em ambos os estilos a predominância são de cores sóbrias e tons pastéis, e, principalmente, a presença de equipamentos específicos como lupas, mapas, dentre outros, que os auxiliam em roubos ou na resolução de certos casos, por exemplo.

Behind the Mask: apresentam estilo casual e cores sóbrias, para contextualizar o personagem na narrativa e não interferir na visualização de demais elementos na tela..

Fantastic Creatures and Faerie Folks: apresentam vestimentas em cores sóbrias e tons pastéis, que não os destacam dentre os demais elementos do jogo, e também remetendo ao contexto de onde a história acontece, indicando estilo casual/regional.

Monster Mash: geralmente apresentam vestimentas que remetem ao ambiente em que vivem, adotando um estilo regional, além de apresentarem cores vibrantes ou sóbrias, dependendo da intenção de visibilidade em relação aos demais elementos do jogo.

Oddballs: apresentam aparência infantilizada e seu eu estilo é casual/regional, pois variam dependendo do contexto e história que estão inseridos. Mas também é despojado devido aos elementos engraçados que invocam ao infantil, bem como influenciando suas cores que são saturadas e vibrantes.

Bosses from Hell: apresentam estilo marginal, por serem desregrados, com vestimentas em cores sóbrias, escuras e que denotem invencibilidade pelo uso de acessórios como, por exemplo, armaduras.

The Modern Everyman: apresentam estilo variável, podendo exibir as mais diferentes aparências, pois variam conforme o desejo de expressão do jogador.

As autoras organizaram em uma segunda tabela (TABELA 6) as relações entre os arquétipos específicos de jogos digitais, desenvolvidos por Hartas (2005), o modo básico de se vestir e as cores das vestimentas dos personagens.

TABELA 6 - Relação dos arquétipos de Hartas com os elementos visuais dos personagens.

Arquétipo	Estilo				Cor	
	Despojado	Clássico	Casual Regional	Marginal	Vibrante	Sóbria

Game Cuties	x				x	
Big Biceps			x		x	x
Sexy And Sassy			x	x	x	x
Mad, Bad And Dangerous		x		x		x
Femme Fatale		x			x	x
Reluctant Hero			x			x
Fascinant Flaws		x	x			x
The Trickster		x	x			x
Behind The Mask			x			x
Fantastic Creatures And Faerie Folks			x			x
Monster Mash			x		x	x
Oddballs	x		x		x	
Boses From Hell				x		x
Modern Everyman	x	x	x	x	x	x

FONTE: Adaptado de Oliveira et al. (2014, p.243).

O figurino e aparência dos personagens devem estar de acordo com todo o universo do jogo. Isso permite a conexão do jogador ao personagem, pois o jogador é convencido de que aquele personagem realmente pertence àquele determinado contexto. Oliveira et al. (2014) destacam a importância de se incluir nas análises de personagens as suas animações (uma vez que nos jogos digitais esses personagens estão sempre em movimento). De igual importância, a linguagem expressa pelo personagem (por texto e/ou áudio), pois todos esses elementos devem convergir de maneira adequada.

4.2.4 Ações de sobreposição

Como visto anteriormente, a dimensão física do personagem deve estar em coerência com todo o contexto do jogo e suas funções narrativas. Não apenas sua dimensão física deve estar em concordância com os demais elementos de um jogo, mas suas ações e movimentos, aquilo que ele executa, ou seja, seus comportamentos dentro do mundo do jogo, já que aquilo que o personagem faz é a característica primordial para se definir o que é um personagem de jogo (FERNANDEZ-VALA, 2010). Assim, seus comportamentos devem ser coerentes com aquilo que ele é, que pode ser entendido como as suas três dimensões (físico, psicológico e social), estudadas anteriormente.

Para o orador ou emissor de uma informação é necessário se utilizar de alguns artifícios para que esta informação seja expressa de maneira eficaz, ou seja, que seus objetivos e intenções sejam expressos, dentre outros aspectos. O projeto de um personagem de *videogame* deve levar em conta a coerência entre suas três dimensões, atrelado com seus comportamentos de maneira que sua dimensão física expresse de maneira eficaz os seus comportamentos dentro do mundo do jogo, uma vez que o jogo é uma mídia cujos elementos narram histórias e permite a interação do jogador.

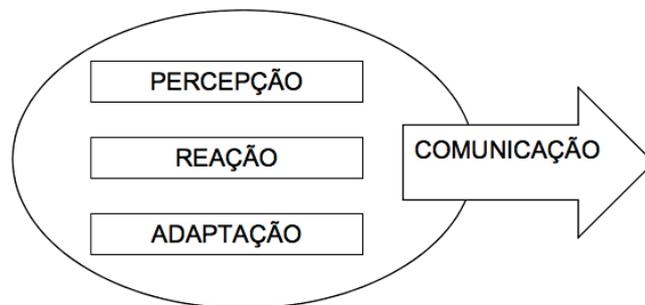
Cada história interativa possui um limite aceito pelo jogador. Hamilko (2014) estudou o impacto de determinadas ações de personagens não jogáveis (NPC's) em sua credibilidade e, conseqüentemente, na imersão do jogador. Para isso, desenvolveu três ferramentas. Apenas uma é utilizada na presente pesquisa por tratar de aspectos que também podem ser aplicáveis a personagens jogáveis, pois são possíveis de relacionar com seu design e ação no jogo.

Cada história tem um 'orçamento' de credibilidade limitado, ou seja, um limite aceito pelo jogador de fatos ou acontecimentos improváveis de ocorrerem e que não são coerentes com o contexto a ele apresentado. Quando este limite é atingido, a credibilidade naquela história é arruinada. Assim, no decorrer da história, com base naquilo que é apresentado ao jogador como as regras do jogo, ele constrói um modelo mental daquela história. Quando algo acontece que entra em contradição com aquele modelo mental já criado por ele, isso afeta o orçamento de credibilidade.

Esta ideia, chamada de ‘orçamento de credibilidade’, foi proposta por Adams (2006) com base na Lei de Perlin que diz que “o custo de um evento em uma história interativa é diretamente proporcional a sua improbabilidade”. Segundo Hamilko (2014), os NPC’s são elementos do jogo que expressam as regras do jogo. Já o modelo mental do jogador “é criado e adaptado gradualmente, a partir das [suas] interações com os personagens” (p.52). Assim, quando algum NPC age de maneira equivocada que vá contra o que já foi construído neste modelo mental do jogador, este orçamento é afetado. A ideia de orçamento proposto por Adams (2006) foi expandida por Hamilko (2014), pois este também considera a interação do jogador com os NPC’s não são somente a questão da narrativa.

A partir deste conceito, Hamilko desenvolveu o modelo de fatores de credibilidade (FIGURA 17). Segundo o autor, o modelo “descreve as características de ações que tem impacto na credibilidade de personagens” (p. 55) e as denomina de ações de sobreposição, são elas: percepção, reação e adaptação.

FIGURA 17 - Modelo de fatores de credibilidade.



FONTE: Hamilko (2014, p. 55)

Essas ações são ‘comportamentos extras’ que geram aprofundamento do personagem. Não são relacionadas diretamente com as mecânicas principais do jogo, mas geralmente são “ações extras ou mudanças sutis, que não influenciam as ações fundamentais do personagem, mas são capazes de adicionar complexidade ao modelo mental criado pelo jogador” (HAMILKO, 2014, p. 56). Essas ações têm como objetivo primordial fornecer mais informações sobre o personagem, e, como consequência, permitir uma relação de empatia maior dele com o jogador, uma vez que o personagem é percebido por ele com mais credibilidade.

As ações são as seguintes:

Percepção: diz respeito aos comportamentos dos personagens mediante sua “capacidade de perceber o ambiente ao seu redor”. Esta percepção, segundo o autor, “não se refere às mecânicas fundamentais do jogo, mas sim à percepção da narrativa criada”. Um exemplo é o personagem apresentar movimentos semelhantes ao de estar preparado para atacar ao perceber a aproximação inimiga e apresentar movimentos de repouso ao estar em um local seguro, distante de inimigos.

Reação: se refere “a capacidade do personagem em reagir a mudanças e acontecimentos no ambiente”, bem como sua “capacidade de reagir às ações do jogador” (p. 55). No caso de um NPC, significa mostrar reação mediante um impacto do avatar, e não apenas perder saúde. Isso pode ser observado em jogos de luta, como *Tekken 7* (Bandai Namco Entertainment, 2015), quando o avatar lança um golpe sobre o NPC que reage a esta ação com um movimento, como virar a cabeça para trás (FIGURA 18).

FIGURA 18 – NPC, à direita, reagindo a um golpe do avatar, à esquerda, em *Tekken 7*.



FONTE: Adaptado de BlueLinkBR²³ (2017).

Esta ação também pode se referir à sensibilidade de resposta aos comandos do jogador. Por exemplo, o avatar não apresenta reação ao continuar golpeando um determinado lugar quando o inimigo não se encontra mais nele, tanto por ter sido vencido, quanto por ter se movimentado para outra direção.

Adaptação: “está relacionado a capacidade de um personagem em mudar sua reação mediante novas percepções do ambiente ao seu redor” (p. 57). Um exemplo é a personagem Lara Croft em *Tom Raider Final Edition* (2013) que em uma *cutscene* é mostrada sofrendo uma queda de uma altura considerável, e após

²³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1CnvZJI5O0g>. Acesso em: 12 Mai. 2019

esse momento, quando o controle da personagem volta para o jogador, ela aparece mancando, devido aos ferimentos da queda.

Essas três ações devem ser comunicadas ao jogador de maneira eficiente, pois assim elas possibilitam uma construção mental do jogador sobre o personagem. Assim, ao projetar personagens de *videogames*, tanto os NPC's como os personagens jogáveis, é importante manter a coerência entre suas três dimensões e seus comportamentos dentro do mundo do jogo.

Na sequência, um modelo de design de personagens específico para jogos digitais é apresentado. Neste modelo os autores levaram em conta a premissa de design de personagens de Fernandez-Vala (2010): “o verdadeiro desafio é unir game design, visual e narrativa para criar personagens admiráveis” (DIEHL et al., 2011, p. 1).

4.2.5 Modelo de design de personagens para *videogames*

Para Diehl et al. (2011), primeiramente é preciso definir o jogo em si, pois estas escolhas de Game Design afetam diretamente na criação do personagem. Assim, o primeiro ponto a se pensar é no jogo como um todo. Deve-se delimitar à qual plataforma ou sistema computacional (*hardware*) o jogo é destinado e o seu gênero, com base na classificação proposta por Adams (2006) que considera as possíveis mecânicas de jogo.

Em seguida, deve-se discutir a questão do número de jogadores e modos de jogo. Esse aspecto merece destaque, pois norteia como os personagens são projetados, ou seja, se vários jogadores utilizam um mesmo personagem, no caso de um jogo *single-player*, ou, se tratando de um jogo *multiplayer*, como os personagens são diferenciados uns dos outros, bem como se podem ser personalizados pelos jogadores.

Parte-se então para a delimitação do objetivo do jogo, ou seja, da condição de vitória. Este objetivo é específico do jogador e não está relacionado com a narrativa, isto é, não se refere ao objetivo do personagem. Deve-se pensar, também, na função do avatar no *gameplay*, ou seja, como ele funciona, bem como as suas ações que devem estar diretamente ligadas ao *gameplay*. Neste momento, pode-se considerar as ações de sobreposição citadas por Hamilko (2014).

Outro fator é a definição do tipo de jogabilidade, quando se tratam de jogos de tiro, corrida, pilotagem e esportes (DIEHL et al., 2011, p. 2). Podem ser divididos em simulador - quando é exigido que o *gameplay* reproduza com a máxima fidelidade a atividade que é representada no jogo - ou arcade, cujo *gameplay* é mais simples, neste caso.

Depois, pondera-se sobre o tipo de controle que o jogador tem do avatar, que pode se dar de três maneiras distintas (ADAMS, 2010):

Direto: quando os comandos do jogador controlam diretamente o personagem;

Indireto: quando o jogador direciona o trajeto que o personagem deve seguir e com o que objetos ou outros personagens deve interagir;

Direcionado: quando o jogador direciona um personagem à determinada ação e este responde da melhor maneira possível. Estas escolhas do personagem, de qual é a melhor resposta para a ordem dada pelo jogador, são fundamentadas em diretrizes de uma inteligência artificial. Paralelamente, é preciso se atentar por qual ponto de vista, ou perspectiva, o jogo é apresentado ao jogador, ou seja, em primeira ou terceira pessoa, como já abordado anteriormente.

Independentemente do tipo de controle e do ponto de vista adotados, é preciso especificar qual nível de customização do personagem o jogador tem. Isso ocorre em diferentes níveis de intensidade, desde de aprimoramento de armas, até mudanças físicas, por exemplo. Isso influencia como são desenvolvidas as mecânicas e dinâmicas dentro do jogo, por isso se encontra no tópico de game design.

Por fim, é preciso especificar como o personagem é recompensado ou punido, bem como as regras do jogo, pois isso diz muito sobre ele e seu papel na narrativa. Os recursos, que necessitam ser coerentes com as características e objetivos do personagem e o ambiente em que se encontra, bem como os desafios, que devem ser possíveis de serem ultrapassados pelo jogador através de seu personagem, finalizam esse primeiro processo de planejamento.

A segunda fase desse planejamento diz respeito ao exame minucioso da narrativa, ou seja, os recursos dramáticos do jogo que também exercem influência no design do personagem. O primeiro ponto a ser observado é a construção da premissa do jogo, que pode ser entendida como “o contexto dramático dado aos elementos estruturais do jogo” (FULLERTON et al., 2004). Posteriormente, a história,

ou os acontecimentos, são encadeados e estruturados em começo, meio e fim. Para isso também é fundamental delinear qual é a ambientação do jogo, determinada pelo local e tempo/época onde a história se passa. Ainda, é indispensável discernir quão próximo da realidade ou da fantasia os acontecimentos da história estão, uma vez que, segundo os autores, isso traz limitação para o tipo de personagem que pode ser desenvolvido, bem como suas habilidades. Neste momento, é imprescindível decidir qual é o objetivo da história ou do personagem. Diferentemente do objetivo do jogador, este diz respeito àquilo que o personagem persegue e pode ser definido ao se estruturar a história.

Outro aspecto é o delineamento de qual mensagem o jogo deseja passar ao jogador. É possível desenvolver jogos voltados ao entretenimento que também tenham como objetivo expressar alguma mensagem que seja útil para a vida real do jogador, não apenas para proveito interno ao jogo (MORONI, 2013). Esse tópico é importante uma vez que a moral ou tema, mais conhecida como ‘moral da história’, reflete “no caráter, ações e crescimento do personagem do jogador” (DIEHL et al., 2011, p.5).

Finalizando a segunda parte, com isso em mãos, é possível desenvolver a estrutura narrativa do jogo. Essa estrutura influencia, sobretudo, nas possibilidades de atuação do jogador por meio do avatar no universo do jogo. Por fim, após o projeto do jogo como um todo e de sua narrativa, o terceiro elemento a ser desenvolvido, apontado pelos autores, é de fato o avatar. Segundo eles, a identificação do jogador com este personagem é uma variável que “determina o quanto de detalhamento é fornecido sobre o personagem, estando diretamente ligada à projeção do jogador na entidade que o representa no mundo jogo” (p. 5). O avatar pode ser dividido, segundo Adams (2010) em:

Não-específico: são aos personagens ‘vazios’, planos, ou *flat* (BRAIT, 1985; NESTERIUK, 2011), como visto anteriormente, que não apresentam nenhum detalhamento específico e o jogador preenche este vazio com suas próprias expectativas e opiniões;

Parcialmente especificados: apresentam uma definição física e poucos traços de personalidade, permitindo certa liberdade ao jogador de completá-las, projetando a si mesmo no personagem. Geralmente fala pouco e o jogo não apresenta sua história com detalhes;

Específicos: são os personagens redondos, ou *round* (BRAIT, 1985; NESTERIUK, 2011), como visto anteriormente, que são desenvolvidos por completo e geralmente pertencem a narrativas elaboradas, impossibilitando ao jogador se projetar nele, mantendo assim uma relação de empatia.

Personalizáveis: permitem customização por parte dos jogadores.

Os autores destacam a relevância do nome pelo qual este personagem se chama. Esse elemento é utilizado como um recurso de memória, para o personagem ser lembrado pelos jogadores. Meretzky (2001) eleva a um outro patamar esta importância do nome, destacando como a primeira impressão que o jogador tem de quem o personagem de fato é.

Concomitantemente, a idade é outro aspecto de extrema importância, pois é a partir dela que se pode identificar os padrões de comportamento, habilidades e experiência. É importante examinar a forma como o personagem é apresentado, caso o jogo retrate seu envelhecimento ou rejuvenescimento, e como isso afeta a sua maneira de agir e pensar, além de como ou demais personagens se relacionam com ele nesses períodos.

É importante determinar, também, em qual entidade/espécie o personagem se encaixa que pode ser desde humano ou animal, ou até mesmo um objeto. Mas, mesmo não sendo um humano, é preciso projetar-lhe com características humanas personificadas. Segundo Adams (2010), o personagem pode ser:

Humanoide: apresentando estrutura humana, mesmo não o sendo de fato;

Não-humanoide: apresentando uma formação estrutural diferente da comumente observada em humanos;

Híbrido: apresentando uma estrutura que mescla a humana com disposições corporais diferenciadas.

Um outro elemento é deliberar sobre o gênero e o sexo do personagem. Como citado anteriormente, os papéis sociais atribuídos aos gêneros servem como indicativo de como o personagem deve reagir no mundo do jogo (ISBISTER, 2006), além de influenciar na empatia do jogador. Os autores ressaltam a importância de permitir a escolha do gênero e sexo do personagem ao tratar de um jogo que possibilite customização do avatar. Neste momento, os desenvolvedores podem pensar em maneiras para questionarem papéis sociais e estereótipos sociais vigentes em seus personagens.

Segundo Diehl et al. (2011), as definições das habilidades do personagem são limitadas por sua espécie e se referem aos poderes ou ações nas quais se sobressai para enfrentar os desafios que lhe são propostos. Paralelamente, o crescimento, ou as mudanças, que se referem tanto com nível físico, quanto com o amadurecimento do personagem, que podem estar relacionados também com o aprimoramento de ferramentas ou armaduras.

Outro aspecto relevante é o chamado *background*, ou histórico/passado, do personagem. Neste momento é definido o seu repertório e sua bagagem pessoal, que pode ser estruturado a partir tabela de Ekman et al. (2003), por exemplo.

Para Diehl et al. (2011), é apenas neste momento que são estudadas as dimensões psicológicas e sociais do avatar. Neste âmbito, se o personagem se caracterizar como não-específico ou parcialmente específicos, não há a necessidade de levar em conta tantos detalhes psicológicos e sociais, já que o objetivo é o jogador se identificar com o personagem.

Por fim, segue para o seu desenvolvimento visual ou a sua dimensão física (SHELDON, 2004). Esse é o primeiro contato do jogador com o avatar e sua representação visual deve estar em harmonia com suas dimensões psicológicas e sociais, e demais elementos do jogo e da narrativa. A representação visual pode tender para o naturalismo, se aproximando de uma representação visual de fotorrealismo, ou pender para o estilo cartoon. Diehl et al. (2011) indicam ainda a necessidade de um estudo relacionado com as cores. Como vimos anteriormente, elas podem estar diretamente relacionadas com certos arquétipos dentro do contexto do jogo (OLIVEIRA et al., 2014).

Também é imprescindível conhecer as expressões faciais humanas para aplica-las nos personagens a fim de expressar emoções. Outro aspecto é o corpo e os seus movimentos que devem ser harmoniosos com o *gameplay*. Por fim, os acessórios ou equipamento carregado pelo personagem, refletem sua personalidade e podem dar pistas sobre suas habilidades, devendo ser elaborados de forma coerente com o universo do jogo.

4.3 RESUMO DO CAPÍTULO

Depois de toda essa explanação e dos modelos de design discutidos, pode-se afirmar que não existe um único modelo unificado para construção de personagens independente da mídia, mas sim diferentes abordagens.

No que se refere aos personagens dos jogos analisados neste estudo, são aqueles que apresentam função narrativa de protagonistas e que podem ser controlados pelo jogador (avatar) com ponto de vista (POV) em terceira pessoa, já que assim podem ser vistos por inteiro durante a interação, facilitando a observação de seus comportamentos. Entendemos como comportamentos as ações dos personagens dentro do mundo do jogo que são percebidas visualmente pelo jogador, ou seja, como eles agem dentro deste universo. Assim, são analisadas as ações de sobreposição, definidas por Hamilko (2014), e as mecânicas de jogo, específicas do avatar (JÄRVINEN, 2007).

Já a função do avatar no *gameplay*, a qual Diehl et al. (2011) atribui destaque como um tópico de importância no design de personagens, é um aspecto que pode ditar as regras e mecânicas de jogo. Assim, esta função é indicada apenas para melhor identificação das regras e mecânicas do jogo atribuídas especificamente a ele. Além disso, a interação da pesquisadora ocorre com os desafios e acontecimentos estabelecidos apenas pela narrativa embutida, ou seja, a campanha ou missão principal do jogo, desconsiderando as missões paralelas. Sem ignorar, obviamente, a narrativa emergente, já que os comportamentos analisados são diretamente pertinentes ao ato de jogar.

As relações entre os arquétipos de Hartas (2005) e as vestimentas de personagens de jogos digitais, bem como suas cores e estilos (OLIVEIRA et al., 2014), são úteis para a análise dos personagens neste estudo, pois estão conectadas com sua dimensão física.

Mediante o escopo desta pesquisa, alguns aspectos dentre os explicitados anteriormente foram adaptados. Como não tivemos acesso aos seus criadores, as análises dos personagens são fundamentadas em pesquisas documentais e na interação direta da pesquisadora com os objetos de estudo. Da mesma forma, as dimensões psicológica e social do design do personagem não são consideradas, pois a pesquisadora não teve acesso às decisões projetuais das empresas que desenvolveram estes personagens e também porque se tratam de assuntos que

demandam aprofundamentos em questões psicológicas e sociais específicas, não abordadas no programa de pós-graduação da pesquisadora. Por outro lado, a dimensão física é fundamental, pois pode ser comparada com todo o contexto ao qual o avatar está inserido, possibilitando, assim, a possível identificação da experiência estética (HUNICKE et al., 2004) expressa por este personagem.

Nota-se uma preocupação nas abordagens de criação de personagens apresentadas neste capítulo a respeito da composição dos elementos visuais da dimensão física do avatar, justamente por ser a primeira dimensão com a qual o jogador terá contato. É necessário que o designer tenha atenção durante o processo para convergir de maneira lógica e coerente a dimensão física do avatar com as suas ações dentro do universo do jogo. Por sua vez, estas ações ou comportamentos, como visto anteriormente, são informações expressas ao jogador que podem indicar a experiência estética do jogo. Assim, a dimensão física do avatar, bem como seus comportamentos são investigados nesta pesquisa de maneira a identificar e descrever a retórica atrelada ao design deste personagem de maneira que a expressão do seu comportamento seja acentuada.

Por fim, observa-se que a retórica está associada ao processo de design de personagens de maneira subjetiva, pois em nenhum momento e em nenhuma abordagem a retórica é citada de maneira explícita. Ao se utilizar de determinadas cores, posturas, expressões faciais e corporais para a construção de um personagem, por exemplo, o designer está buscando expressar informações sobre o próprio personagem, o mundo que habita e o jogo em si (experiência estética), de uma forma eficaz para o jogador. Identificar e descrever como isso ocorre é objetivo primordial deste estudo.

5 A IMAGEM DO AVATAR EM UM VIDEOGAME

Desde o período da pré-história o ser humano já expressa informações uns para os outros por meio de imagens (PETTERSSON, 2002). As plataformas de visualização destas informações têm se modificado através dos anos, deixando de ter como suporte o mundo físico e caminhando para o chamado mundo digital, baseado em sistemas digitais e computadores. Por isso, campos como o design, a filosofia e a comunicação têm desenvolvido pesquisas em conjunto com enfoques nestas mídias emergentes, com a finalidade de compreender e desenvolver melhores ferramentas de expressão de informações (PADOVANI e HEEMANN, 2016; SILVEIRA, 2011; WARE, 2004).

Em um *videogame*, as informações são expressas ao jogador principalmente por uma interface visual. Dentre estas informações, estão aquelas correspondentes aos personagens, um dos elementos visuais de um *videogame* (SOUZA, 2016), bem como as que se referem ao seu comportamento dentro daquele universo e a experiência estética do jogo, como visto previamente. O avatar, é considerado o cerne da interação entre jogo e jogador, pois é por meio dele que o jogador atua dentro deste mundo digital e o compreende. Assim, entender como as informações são expressas visualmente por este elemento é fundamental para o desenvolvimento de personagens que expressem de maneira eficaz as informações supracitadas ao jogador.

Neste contexto, é preciso identificar particularidades da imagem que nortearão as análises.

5.1 DEFINIÇÕES

A imagem pode ser compreendida em dois campos, segundo Portugal (2013):

Material: que se trata das representações visuais, bem como pinturas, imagens cinematográficas, desenhos, imagens holográficas, dentre outras. Inclusive, neste domínio também se encontram as imagens digitais, que são produzidas e manipuladas em um computador.

Imaterial: que se refere às imagens ao nível mental, como representações mentais, sejam imaginações, fantasias, sonhos, dentre outras.

Independente do tipo de imagem, ela sempre será produzida ou reconhecida por um sujeito que interpreta os significados em cada elemento que compõe esta imagem, segundo Joly (1996). Estes significados ou interpretações, conforme a autora, advêm de convenções sociais e culturais, isto é, a partir do contexto sociocultural do sujeito.

A semiótica é o campo de estudo que visa compreender este processo de construção de significados na comunicação. O signo é o elemento central desta área e pode ser entendido como aquilo que sempre faz referência ou que representa algo ou alguém, seja um conceito, uma crença, um indivíduo, dentre outros. Por exemplo, na seguinte frase: 'A rainha é mulher', a palavra 'rainha' pode fazer referência à várias rainhas. Pode se referir à Rainha Elizabeth da Inglaterra, ou à Rainha Cersei Lannister, de Westeros (criada por George R. R. Martin para a série de livros chamada *Crônicas de Gelo e Fogo*), ou até mesmo a figura do baralho. Dependendo do contexto em que esta frase é utilizada, a palavra "rainha" referencia a um indivíduo diferente. Pode-se dizer que, dependendo do contexto, a palavra "rainha" possui significados diferentes (ECO, 1991).

Joly (1996, p. 42) argumenta que, independentemente se uma imagem é material ou imaterial, concreta ou mental, ela "é antes de mais nada algo que se assemelha a qualquer outra coisa". Então, ao construir uma imagem material, é preciso compreender os significados que cada elemento que compõe esta imagem significa, ou representa, para o público alvo ao qual se destina a imagem. Isto está intimamente ligada com os *topois*, ou "lugares comuns", ou seja, lugares compartilhados entre orador e ouvinte, que o orador deve considerar ao elaborar um discurso (SENA e FIGUEIREDO, 2013; MARTINS, 1998). Assim, entende-se que a construção de uma imagem pode conduzir um público à uma determinada conclusão.

Além disso, Joly (1996) argumenta que toda imagem representa outra coisa, seja um conceito, um indivíduo, alguém, etc. Assim, o termo representação pode ser entendido como uma forma, ou imagem, que é "derivada da natureza ou do mundo feito pelo ser humano" (WONG, 2001, p. 44, tradução nossa), podendo ser uma representação que tende para o realismo ou abstração, conceitos explicados mais a frente.

Percebe-se, então, que tanto a semiótica quanto a retórica, são abordagens que levam em conta o estudo de uma linguagem específica no que se refere às imagens, a linguagem visual, uma forma peculiar de expressar ideias.

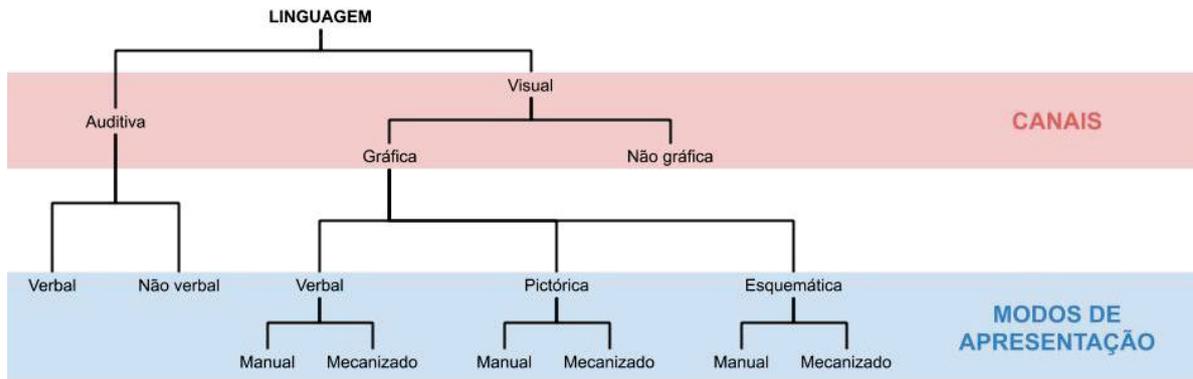
5.2 LINGUAGEM VISUAL

Linguagem é um sistema de signos que expressam uma ideia em um processo de comunicação (SAUSSURE, 1916b *apud* NÖTH, 1996, p.56). Twyman (1985) fez uma reavaliação dos modelos existentes de divisão de linguagem e construiu um que abarca tanto questões levantadas por linguistas quanto por designers gráficos. Este modelo considera apenas os processos de comunicação que são percebidos pela visão e audição, bem como os meios utilizados para estes tipos de comunicação, apresentados na imagem como os canais. Os modos se referem as possíveis maneiras como as informações são expressas nestes canais.

Segundo este autor, a linguagem pode ser dividida em auditiva e visual (FIGURA 19). A primeira, auditiva, apresenta dois tipos: linguagem verbal, que é entendida como as palavras faladas; e linguagem não verbal, que são os sons que possuem algum tipo de significado. A linguagem visual também apresenta subdivisões, a saber: gráfica e não gráfica. A linguagem gráfica refere-se a informações expressas através de signos visuais. Pode ser subdividida em verbal, pictórica e esquemática. A verbal diz respeito aos textos, compostos por caracteres e numerais. A pictórica trata das próprias imagens visuais. A esquemática, por sua vez, não é verbal nem pictórica como, por exemplo, os símbolos²⁴ que se utilizam de signos gráficos (SOUZA, 2016). Estes três tipos de linguagens visuais gráficas possuem signos que podem ser produzidos manualmente ou de maneira mecanizada pelo uso de computadores, por exemplo. A linguagem não gráfica utiliza signos utilizados em relações interpessoais como, por exemplo, as expressões faciais e os gestos. Este tipo de linguagem está conectado à linguagem corporal, que informa questões relacionadas à agradabilidade e hierarquia dos indivíduos, dentre outras, já apresentadas no capítulo anterior (ISBISTER, 2006).

²⁴ Símbolos são signos gráficos que representam alguém ou algo. Por exemplo, a pomba branca é o símbolo da paz, ou a bandeira nacional é o símbolo do país.

FIGURA 19 - Modelo de divisão da linguagem.



FONTE: Adaptado de Twyman (1985, p. 247).

Os tipos de linguagens que são analisadas nesta pesquisa, em relação ao avatar de *videogames*, são a visual gráfica pictórica, que trata da imagem do avatar, e a visual não gráfica, que se refere ao seu comportamento dentro do jogo. Vale destacar que este tipo de mídia/sistema apresenta outros tipos de linguagem, como a gráfica verbal mecanizada, que está presente quando o jogador necessita ler determinados textos dentro do jogo, e a auditiva, bem como as falas dos personagens, músicas e sons que apresentam algum significado. Porém elas não são consideradas, pois são linguagens que abarcam questões de leiturabilidade e legibilidade textual, e musicais, que não fazem parte do escopo da pesquisa.

No próximo tópico, os elementos que compõem uma imagem são abordados.

5.3 ELEMENTOS FORMATIVOS DA IMAGEM

As informações são expressas pela imagem pelo uso de determinados elementos que a compõe como, por exemplo, o ponto, a linha, o volume, a forma, a escala, a cor, a textura, o movimento, dentre outros (DONDIS, 2003; WONG, 2001).

Segundo Joly (1996), a imagem, no âmbito da publicidade, é formada por signos visuais, icônicos e linguísticos. Estes três signos evocam significados de primeiro e segundo nível.

Dentre os signos visuais, há os signos icônicos que se tratam das figuras presentes em uma imagem. Estes signos se dividem em *motivos* e a *pose do modelo*. Os motivos são elementos figurativos e que apresentam um significado de

primeiro nível pelo leitor, ou seja, é aquilo que o leitor identifica ao olhar para uma imagem. Por exemplo, a figura de um homem grande, com barba branca e comprida, com roupas vermelhas e botas pretas, que carrega uma sacola grande e vermelha com caixas embrulhadas em papéis coloridos, apresenta figuras (roupa vermelha, botas pretas, sacola de presentes e barba branca) que podem significar o Natal ou a figura de São Nicolau. Este significado (Natal, São Nicolau) atrelado a estas figuras caracterizam os significados de segundo nível, ou de conotação, que são aqueles que estão intimamente ligados com a cultura de quem interpreta estas figuras. Alguém que não esteja familiarizado com o Natal e nem com os elementos visuais atrelados a ele, a figura de São Nicolau pode não apresentar os mesmos significados de conotação citados anteriormente.

Por outro lado, a pose do modelo também é um elemento figurativo e apresenta de maneira visual a postura de um personagem em relação aos outros personagens, aos objetos do cenário, dentre outros. Esta postura reflete relações interpessoais entre os personagens, bem como reflete relações de hierarquia e agradabilidade (ISBISTER, 2007). A postura está conectada com a linguagem corporal e, como dito anteriormente, pode variar de cultura para cultura. Apresentam, da mesma maneira, signos de primeiro nível, identificação da postura, e de segundo nível, interpretação destas posturas.

Os signos linguísticos tratam da linguagem verbal, bem como o uso das chamadas figuras de linguagem em textos ou *slogans* publicitários, que tornam a expressão de informações do anúncio publicitário eficaz. Estas figuras também podem ser utilizadas em outros meios, como na imagem, de maneira a tornar a expressão de informações por aquele meio eficaz. Assim, no âmbito desta pesquisa, os signos linguísticos se referem às figuras de linguagem atreladas aos elementos formativos de uma imagem (JOLY, 1996).

Por fim, os signos plásticos são aqueles que estão relacionados com os elementos plásticos da imagem e que possuem significados de primeiro nível e segundo nível atrelados a eles, a saber: as cores, as formas, a composição e a textura. Estes signos são fundamentais para a compreensão da informação expressa na imagem.

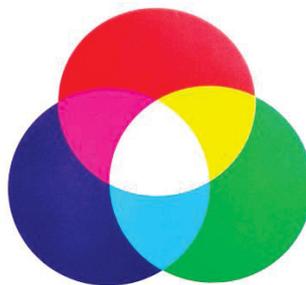
5.3.1 Cor

Durante toda a história das sociedades organizadas, as cores têm seus significados construídos e alterados coletivamente (PEDROSA, 2010). Segundo Silveira (2011, p.134), “podem-se tomar as cores como instrumentos ativos de uma determinada cultura”, cujas produções visuais se baseiam nestes significados cromáticos para expressarem informações.

A respeito da captação visual de uma determinada cor pela retina, Silveira aponta que essa informação cromática é filtrada pela cultura em que o observador se encontra e é denominada pela autora como ‘lente’. Essa forma de ver dita a maneira como os símbolos são construídos e interpretados, uma vez que “...tudo o que percebemos visualmente passa a ser mediado por ela. Justamente por isso, deve-se estudar a formação desta ‘lente’, pois ela interfere diretamente na construção simbólica de significados” (SILVEIRA, 2011, p. 121). Assim, a cor pode ser entendida como uma informação (DONDIS, 2003; GUIMARÃES, 2004).

As cores emitidas por monitores, onde ocorrem as interações em *videogames*, são chamadas de cores-luz. Todas as cores percebidas neste tipo de suporte são formadas a partir de três cores chamadas de primárias: *red* (vermelho), *green* (verde) e *blue* (azul violetado) (FIGURA 20). As cores primárias são “cada uma das três cores indecomponíveis que, misturadas em proporções variáveis, produzem todas as cores do espectro” (PEDROSA, 2010, p.22).

FIGURA 20 - Círculos cromáticos RGB (ou cores-luz).

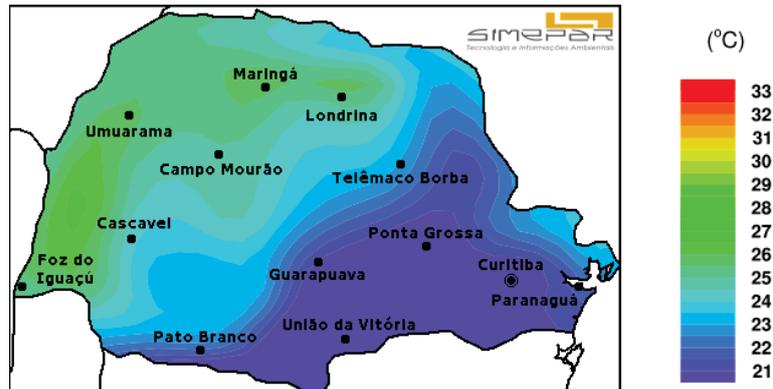


FONTE: Pedrosa (2010, p.23).

São consideradas cores quentes aquelas que se aproximam das cores do fogo, bem como o vermelho, amarelo e suas variações, como o laranja. Já as cores consideradas como frias, são aquelas que se aproximam das cores da água, como o

azul e o verde e suas variações (PEDROSA, 2010, p.22). Isto é perceptível nos mapas de indicação da temperatura. Quanto mais quente, mais próximo do vermelho, e quanto mais frio, mais próximo do azul (FIGURA 21).

FIGURA 21 - Mapa de temperatura máxima - Paraná.



FONTE: SIMEPAR²⁵ (2020).

Guimarães (2004), Pedrosa (2010) e Silveira (2011) argumentam que os significados atribuídos às cores são pautados na cultura e nos costumes de determinada sociedade, com base nas relações que os indivíduos têm com a natureza e entre si. Aplicadas em diferentes contextos e dependendo das combinações feitas entre si, as cores apresentam características específicas e significados distintos. Não nos aprofundaremos nos estudos das cores, apenas indicaremos seus principais significados culturais e características para esclarecimento de informações apontadas no capítulo anterior referente a dimensão física do avatar e as vestimentas características dos arquétipos dos personagens (OLIVEIRA et al., 2014). Aqui nesta pesquisa nos ateremos aos significados e características das cores primárias apenas, resumidos em uma tabela (TABELA 7):

²⁵ Disponível em: http://www.simepar.br/prognosweb/simepar/mapa_temp_max. Acesso em: 2 Mar. 2020

TABELA 7 - Principais características e significados das cores-luz.

Vermelho	Verde	Azul
<p>Características: em comparação com as demais cores, é a que mais se destaca e a que os olhos distingue com mais facilidade.</p> <p>Significados associados: princípio da vida, sangue, guerra, ação, força, terror, morte, proibição, perigo, energia, amor, saúde, juventude.</p>	<p>Características: a cor mais calma que existe, encontra-se entre a a mais quente, vermelho, e a mais fria, azul.</p> <p>Significados associados: equilíbrio, esperança, místico, permissão.</p>	<p>Características: é a mais escura das três cores primárias e, por isso, faz analogia ao preto. É a mais fria das cores.</p> <p>Significados: sabedoria, calma, tranquilidade, fuga da realidade, mistério, tristeza.</p>

FONTE: Adaptado de Pedrosa (2010).

Existem alguns conceitos que circundam as cores. Segundo Dondis (2003) e Silveira (2011) a matiz é aquilo que entendemos como as cores, seus nomes, e os aspectos visuais que as caracterizam e as diferem uma das outras (FIGURA 22).

FIGURA 22 - Exemplos de matiz - vermelho, verde e azul.



FONTE: A autora (2020).

O tom, ou brilho, ou valor, é “a intensidade da obscuridade ou claridade”, no caso, contido em uma cor. Quando se adiciona o preto ou o branco a uma determinada matiz, ela se torna gradualmente mais clara ou mais escura. Esta graduação denomina-se de escala tonal. Cores claras apresentam alto valor tonal, diferentemente das escuras, que apresentam baixo valor tonal (FIGURA 23). Assim, dizer que uma cor possui um tom sóbrio significa que ela é uma cor que se encontra mais próxima do preto (DONDIS, 2003; PEDROSA, 2010).

FIGURA 23 - Valor tonal.



FONTE: A autora (2020).

Por fim, a saturação, ou croma, se refere ao grau de pureza de uma cor. Uma cor saturada é considerada pura. Já uma cor 'dessaturada', ou sem saturação, conforme Pedrosa (2010), é próxima do branco (FIGURA 24).

FIGURA 24 - Saturação da cor vermelha.



FONTE: A autora (2020).

5.3.2 Formas

Segundo Samara (2014), a forma pode ser descrita como algo sólido ou um objeto. Em relação ao espaço onde se encontra, a figura é positiva e o espaço negativo. A forma sempre está para o espaço, e um não existe sem o outro. Ao se alterar o espaço onde se encontra a forma, ela também sofre alterações, principalmente em sua visualização.

Um conjunto de pontos organizados em série, de maneira que não possam ser identificados separadamente, tem-se uma linha e, com as linhas, pode-se construir formas (DONDIS, 2003; WONG, 2001). Existem três formas básicas, que, a partir dela, todas as demais existem, inclusive as formas orgânicas, a saber: o

quadrado, o triângulo e o círculo (FIGURA 25). Ao se adicionar luz e sombra a uma forma, cria-se volume. Assim, um círculo bidimensional, ao adicionar luz e sombra, sugere-se profundidade.

FIGURA 25 - Formas básicas.



FONTE: A autora (2020).

Além disso, cada forma apresentada anteriormente possui significados específicos atrelados a elas, e ao serem combinadas e transformadas novos significados podem surgir decorrentes desta combinação (DONDIS, 2003). Estas combinações entre as formas podem ocorrer de várias maneiras (WONG, 2001), dentre elas, a escala pode indicar relações de tamanho entre os elementos, e entre estes elementos e o espaço onde se encontram. Por meio da apresentação das formas com o uso de perspectiva sugere uma terceira dimensão, a profundidade em imagens bidimensionais. Por fim, alterações nas estruturas das formas e suas disposições em um espaço pode dar a ideia de movimento.

5.3.3 Textura

A textura é um dos signos plásticos apontados por Joly (1996). Segundo a autora, a textura em uma pintura sobre uma tela, bem como os traços deixados pelo pincel, sugere profundidade, ou seja, sugere uma terceira dimensão. Segundo Dondis (2003, p. 70) este elemento “com frequência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato”. Se refere às “características de superfícies de uma figura” e é estritamente bidimensional, podendo dar a impressão de ser tridimensional, pelo uso de técnicas de luz e sombra, por exemplo (WONG, 2001, p.119)

Podem haver três tipos de textura, segundo Wong (2001): a textura *decorativa*, que decora a superfície e pode ser retirada sem interferir na figura; textura *espontânea*, que se trata das marcas sobre uma determinada figura, por

exemplo, desenhar a mão desempenhando certa força sobre uma folha de papel pode gerar marcas que estarão atreladas à figura desenhada; textura *mecânica*, são aquelas texturas geradas pelo processo de manipulação de imagens pela computação gráfica.

Assim, a textura em uma imagem pode ser entendida como aquilo que um objeto aparenta ser. Por exemplo, nos jogos digitais que apresentam um elevado grau de realismo em suas imagens, a textura da pele de um personagem, bem como o detalhamento dos poros e imperfeições, dão a impressão de que aquele personagem é realmente ‘de carne e osso’, como o protagonista Kratos de *God of War 4* (Studio Santa Monica) (FIGURA 26). Este tipo de textura se caracteriza como mecânica (WONG, 2001).

FIGURA 26 - Personagem Kratos.



FONTE: PlayStation - God of War 4²⁶ (2019).

5.3.4 Composição

O cerne da informação visual é a imagem que pode ser decomposta em determinados elementos, como visto anteriormente. A composição se refere à “geografia interior da mensagem visual”, ou seja, é a maneira como os elementos de uma imagem são dispostos em uma imagem para expressar uma determinada informação (JOLY, 1996, p. 110). Esta expressão de informações, no âmbito visual,

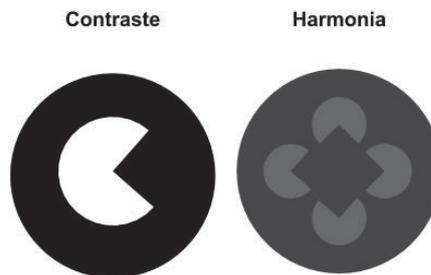
²⁶ Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/god-of-war-ps4/>. Acesso em: 2 Fev. 2020

utiliza de várias técnicas de composição que, por sua vez, quando utilizadas em conjunto, criam subsídios para a leitura das informações. Assim como um discurso verbal utiliza de técnicas de construção, estas técnicas de composição visual fundamentam a expressão de uma determinada informação, tornando esta expressão eficaz (DONDIS, 2003; SAMARA, 2014; WONG, 2001).

As técnicas de composição visual são várias (DONDIS, 2003; WONG, 2001), mas para esta pesquisa, foram selecionadas as mesmas que foram utilizadas por Souza (2016) em sua análise de imagem, pois foi um estudo da imagem em jogos digitais. As técnicas são as seguintes:

Contraste/Harmonia (FIGURA 27): o contraste ocorre em uma imagem quando algum elemento se encontra destacado dentre os demais, seja por meio da cor, da forma, escala, dentre outros. Por outro lado, tem-se harmonia quando há ordem, regularidade dentre os elementos de uma imagem e nenhum se destaca visualmente em relação aos demais (DONDIS, 2003).

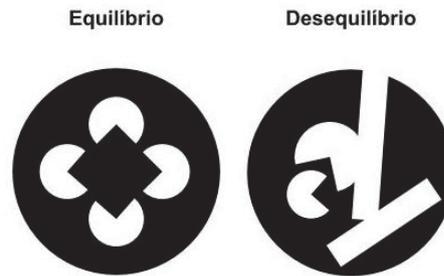
FIGURA 27 - Contraste e harmonia.



FONTE: A autora (2020).

Equilíbrio/Desequilíbrio (FIGURA 28): o equilíbrio é encontrado em uma imagem quando todos os seus elementos se encontram em simetria uns com os outros, ou seja, quando todos os elementos são dispostos de uma maneira igualitária e existe constância e coerência entre eles. Já o desequilíbrio está presente quando há instabilidade entre a composição destes elementos, geralmente caracterizando assimetria (DONDIS, 2003).

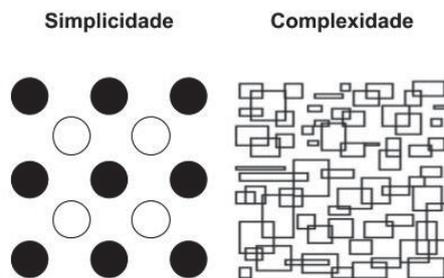
FIGURA 28 - Equilíbrio e desequilíbrio.



FONTE: A autora (2020).

Simplicidade/Complexidade (FIGURA 29): a simplicidade ocorre quando os elementos de uma imagem são dispostos de maneira clara e ordenada no espaço. Entretanto, a complexidade torna mais difícil a visualização e identificação das formas, pois os elementos estão desorganizados ou apresentam grande quantidade de informação visual, demandando mais tempos para interpretá-los (DONDIS, 2003; SOUZA, 2016).

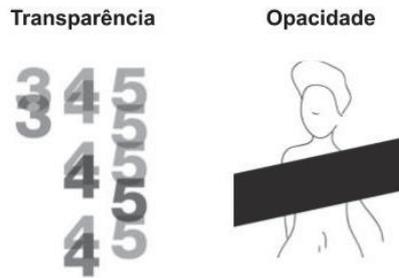
FIGURA 29 - Simplicidade e complexidade.



FONTE: A autora (2020) e adaptado de Dondis (2007 *apud* SOUZA, 2016, p.50).

Transparência/Opacidade (FIGURA 30): a transparência ocorre quando os elementos de uma imagem são sobrepostos e é possível identificá-los. Por outro lado, a opacidade não permite, mediante a sobreposição, a identificação dos elementos sobrepostos (DONDIS, 2003).

FIGURA 30 - Transparência e opacidade.



FONTE: Adaptado de Dondis (2007, *apud* SOUZA, 2016, p.50).

Exatidão/Distorção (FIGURA 31): a exatidão ocorre quando a imagem representa a realidade como ela é. Seu contrário, a distorção, “consiste em adulterar o realismo de maneira dramática, desviando-se da forma regular” (SOUZA, 2016, p.50).

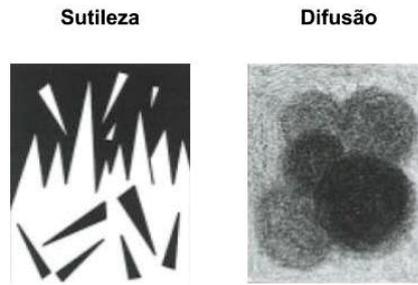
FIGURA 31 - Exatidão e distorção.



FONTE: Dondis (2003, p. 154).

Sutileza/Difusão (FIGURA 32): a sutileza está presente em uma imagem quando é possível identificar os elementos dispostos cujas formas são precisas e interpretáveis. Por outro lado, há difusão quando as formas não são precisas.

FIGURA 32 - Sutileza e difusão.



FONTE: Dondis (2003, p.158).

5.4 EXPRESSÃO VISUAL

Outro aspecto relevante a respeito das imagens é o tipo de expressão visual apresentada em sua representação. Em um nível geral, as imagens podem ser classificadas a partir do espectro de representação e abstração. Em uma extremidade encontram-se as imagens categorizadas como representacionais, que tendem para a literalidade, apresentando mais complexidade, seja em questão de texturas, cores, combinação de formas, dentre outros. Por outro lado, as imagens abstratas são aquelas que exigem interpretação com base nas experiências humanas, apresentando formas que tendem a ser menos complexas, apresentando menos aspectos de literalidade em relação àquilo que representam (DONDIS, 2003; SAMARA, 2014; SARMENTO et al., 2016). Samara (2014) argumenta que uma mesma imagem pode apresentar diferentes combinações de expressões visuais. Assim, pode-se dizer, ao analisar uma imagem, que ela tende para o representacional ou para o abstrato. Souza (2016) elaborou um esquema visual que exemplifica o espectro de Samara (2014) (FIGURA 33).

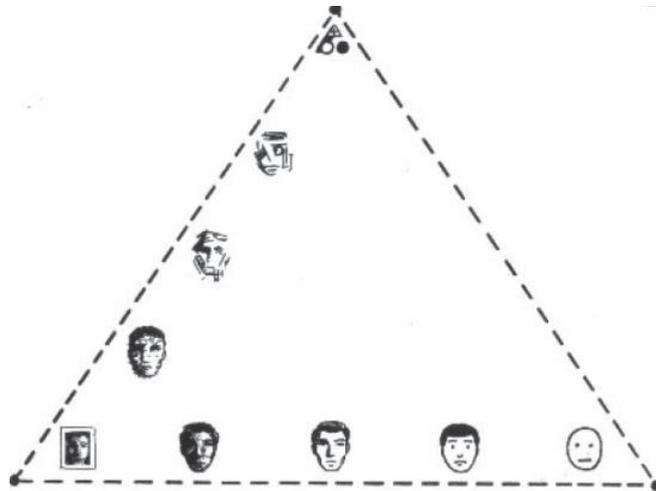
FIGURA 33 - Espectro representação e abstração.

FONTE: Adaptado de Samara (2010 *apud* SOUZA, 2016, p.40).

Um aspecto relevante sobre este assunto é o que McCloud (1994) aponta sobre a representação que tende para o abstrato, característica de algumas histórias em quadrinhos. Segundo o autor, este tipo de expressão se pauta em dados visuais reais, bem como expressões visuais e linguagem corporal humana. Assim, a simplificação destes dados visuais aplicados a um rosto de um personagem, por exemplo, permite que o leitor veja a si mesmo neste personagem. Este tipo de expressão visual se caracteriza como icônica. Por outro lado, quando os personagens tendem para uma expressão visual realista o leitor não vê a si mesmo, mas sim outra pessoa, o personagem.

Esta relação pode ser observada em um triângulo desenvolvido por McCloud (1994). Na extremidade esquerda, encontram-se as imagens realistas. Na direita, as representações icônicas. Por fim, a extremidade superior trata do plano das figuras, que são imagens cuja expressão visual apresenta elevado grau de abstração, ou seja, “onde formas, linhas e cores podem ser elas mesmas e não outra coisa” (p. 51) (FIGURA 34).

FIGURA 34 - Diagrama das imagens.



FONTE: McCloud (1994).

A maneira como as formas são dispostas em uma imagem, atrelado ao uso das cores e de profundidade, indicam as diferentes técnicas de composição utilizadas para expressar as informações de maneira eficaz.

5.5 RESUMO DO CAPÍTULO

As informações são expressas ao jogador em um *videogame* sobretudo pelo uso de uma linguagem visual gráfica pictórica. Em relação ao avatar, o seu comportamento dentro do jogo também trata de questões relacionadas com a linguagem visual não gráfica, pois são informações referentes à linguagem corporal, apresentada no capítulo anterior pelos estudos de Isbister (2006).

A escolha e organização dos elementos formativos de uma imagem, neste caso da imagem do avatar, e também do tipo de expressão visual, podem ser realizadas de maneira a levar o jogador a adotar uma determinada conclusão a respeito do que é apresentado a ele. Assim, a construção da imagem deve considerar os possíveis significados atrelados a cada elemento que a compõe para o público alvo ao qual se destina. Tanto os significados de primeiro nível quanto os de segundo nível.

Nesta pesquisa os significados de primeiro nível dos signos icônicos e plásticos são identificados e apresentados pela descrição de determinados aspectos do avatar como seus aspectos físicos, indumentária, postura, forma, cores, linguagem corporal em relação aos demais personagens do jogo e objetos, presença de texturas e o uso de técnicas de composição visual. Os de segundo nível se referem a interpretação destes signos, pautada na análise das avaliações de críticos especializados em jogos, e pela interação da pesquisadora com os jogos. Os signos linguísticos podem ser entendidos como aqueles que intermediam os significados de primeiro nível e os de segundo nível e se referem às quatro figuras de linguagem especificadas no capítulo dois.

Diante disso, também pode-se indagar sobre como os comportamentos do avatar são expressos em *videogames* que apresentem uma expressão visual que tende para o icônico e para o representacional, pois até a identificação do leitor com o protagonista de uma história, no âmbito dos quadrinhos, pode ser influenciada mediante o tipo de expressão utilizada (McCloud, 1994). Ainda, sob este aspecto, pode-se apontar quais experiências estéticas são identificadas nos jogos e qual é a relação com este tipo de personagem, bem como com as escolhas dos elementos construtivos de sua imagem e expressão visual.

6 MÉTODO

O método de pesquisa é dividido em três fases. A primeira, denominada *descritiva*, diz respeito à revisão de literatura pertinente aos assuntos que circundam a pesquisa e que serviram de suporte para o desenvolvimento do protocolo de análise. Esta primeira fase também se refere à pesquisa documental que norteou a escolha dos jogos analisados e a identificação da experiência estética destes jogos. A segunda fase, *analítica*, se trata do desenvolvimento do protocolo de análise e sua aplicação em dois jogos de *videogame*, bem como na apresentação dos resultados obtidos. Por fim, a terceira fase, *conclusiva*, é uma reflexão sobre os resultados obtidos. As três fases são especificadas a seguir.

6.1 FASE DESCRITIVA

6.1.1 Pesquisa Bibliográfica

A primeira fase do presente estudo diz respeito à pesquisa bibliográfica. Segundo Gil (2002), esse tipo de pesquisa é realizada com base em materiais já elaborados como livros, publicações periódicas e impressos diversos. No caso da presente pesquisa, foi realizada uma revisão em livros de autores das áreas do Design de jogos, com foco em desenvolvimento de personagens, e da área da Filosofia, centrada na retórica levando em conta aspectos gerais.

Por se tratar de uma pesquisa que envolve assuntos de áreas extensas, com um vasto campo de estudo já desbravado, a pesquisa bibliográfica é adequada e útil por “permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente” (p.45). O autor também destaca que “essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço” (p. 45).

Os autores utilizados na fundamentação teórica da dissertação são da área de estudo e desenvolvimento de jogos digitais, bem como aqueles que tratam dos elementos construtivos de um jogo. Também, pesquisas relacionadas com o design de personagens, tanto em um âmbito mais geral quanto restrito a este tipo de mídia, foram consultados. Artigos com ênfase em design e análise de personagens em jogos publicados no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital

(SBGames), na base de dados Periódicos CAPES foram coletados. Da mesma maneira, o catálogo de teses e dissertações CAPES foi consultado com esta mesma finalidade.

Com o objetivo de responder à questão ‘*como são construídos os personagens para jogos digitais?*’ e também buscando encontrar pesquisas que partilhavam do estudo da retórica no design de personagens, foi realizada uma revisão sistemática no banco de dados Periódicos CAPES, nos idiomas português e inglês, cujas palavras-chave utilizadas foram:

- a) *Character design* OR design de personagens OR *character* OR personagem AND retórica OR *rhetoric* OR *message* OR mensagem OR comunicação OR *communication*
- b) AND jogo digital OR *digital game* OR *electronic game* OR jogo eletrônico

Foram selecionados artigos que continham ao menos uma palavra-chave no título. Em seguida, por meio de uma leitura analítica a priori dos títulos e palavras-chave dos artigos coletados, e posteriormente da introdução e conclusão, os artigos foram lidos na íntegra. Ainda, no âmbito da retórica, buscou-se fontes que tratavam deste assunto aplicado aos meios de comunicação, sobretudo às novas mídias, como os jogos digitais. Além disso, foi considerado imprescindível acessar fontes relativas a uma visão geral do estudo da retórica, pois considerou-se que ao estudar personagens em jogos digitais não somente os aspectos procedimentais devem ser levados em conta. Da mesma forma, buscou-se compreender quais eram os elementos fundamentais de um jogo digital que estão diretamente ligados ao *videogame* e ao avatar do jogador, sobretudo no que se refere à sua representação visual.

A partir disso, os trabalhos que se aproximavam com a presente pesquisa foram identificados. Da mesma forma, lacunas e ênfases teórica dos assuntos pertinentes a este estudo foram detectadas. Por fim, dois modelos de análise de imagens foram encontrados por meio da pesquisa bibliográfica e adaptados de maneira a possibilitarem o desenvolvimento de um protocolo de análise da imagem do avatar dos jogos selecionados.

Paralelamente, para a definição dos jogos para análise, foi necessário a realização de um procedimento técnico denominado de Pesquisa Documental

6.1.2 Pesquisa documental

Este tipo de procedimento se assemelha com a pesquisa bibliográfica, pois trata de dados já existentes, porém apresenta especificidades apresentadas a seguir, juntamente com as fontes consultadas e os resultados obtidos.

6.1.2.1 Definição

Definida como pesquisa em fontes primárias, a fonte de coleta de dados deste tipo específico de pesquisa são documentos escritos ou não, que discorrem sobre um fato ou fenômeno no momento em que ocorre ou posteriormente, e que ainda não foram analisados cientificamente (GIL, 2002, p. 46; LAKATOS e MARCONI, 2003, p. 174).

Segundo Gil (2002, p. 31), documento se caracteriza como “qualquer objeto capaz de comprovar algum fato ou acontecimento”, e podem ser divididos entre escritos primários e secundários, não escritos (outros) primários e secundários, contemporâneos ou retrospectivos.

As fontes de coleta dos dados foram duas: três premiações no âmbito audiovisual e o *Metascore*, nota atribuída a um jogo por críticos renomados na área dos jogos. As premiações escolhidas para a definição dos jogos foram aquelas que contemplam prêmios voltados à área de jogos como um todo, e também relacionados diretamente com os personagens, como a narrativa, já que o avatar é o coração da interação entre o jogo e jogador (ISBISTER, 2006), e para que haja uma boa narrativa é necessário um personagem expressivo (HAMILKO, 2014). Desta forma, constatou-se que estas premiações poderiam apontar para jogos com design de personagens robustos.

Os documentos consultados se caracterizam como escritos, pois tratam de dados puramente textuais coletados nos respectivos sites. O *Metascore* dos jogos pode ser classificado como documento escrito contemporâneo, uma vez que esta nota pode sofrer alterações, pois novas críticas podem surgir e, assim, alterar a nota do jogo. Em relação aos prêmios, pode-se considerá-los como documentos escritos retrospectivos, pois já foram entregues e não podem ser alterados. Por fim, ambos os documentos escritos são secundários, pois são dados já compilados e apenas transcritos pela autora (LAKATOS e MARCONI, 2003).

Em seguida, são apresentadas as fontes de coleta de dados, bem como os resultados da pesquisa documental.

6.1.2.2 Fonte de coleta de dados

As fontes consultadas foram as premiações do *The Game Awards*, *British Academy of Film and Television Arts* (BAFTA) e *Game Developers Choice Awards* (GDCA). Além disso, paralelamente, o ranking dos melhores jogos para *PlayStation* no site *Metacritic* foi consultado.

The Game Awards

The Game Awards (TGA) é uma premiação anual da indústria mundial de games que reconhece os melhores jogos pela criatividade e excelência técnica. Os jogos indicados e laureados são de múltiplas plataformas desde aqueles para computador, *mobile* (aparelho celular), console, VR/AR (realidade virtual/realidade aumentada), bem como para os chamados *eSports*.

Esta premiação foi criada em 2003 com o nome *Spike Video Game Awards* (VGA) e era um programa de televisão apresentado anualmente por Geoff Keighley no canal Spike TV com a finalidade de homenagear os jogos digitais lançados naquele ano. A partir de 2014 a premiação passou a ser chamada de '*The Game Awards*', além de ser transmitida online através de serviços de *streaming* por todo o mundo.

As categorias consultadas do *The Game Awards* foram '*The Game of the Year*' (Jogo do Ano, tradução nossa) que reconhece os jogos que "oferecem a melhor experiência absoluta em todos os campos criativos e técnicos" (*The Game Awards*, 2019, s.p., tradução nossa). Para a escolha foram considerados os jogos premiados ou indicados nesta categoria ou em outra categoria relevante, como: '*Best Narrative*' (Melhor narrativa, tradução nossa) e '*Best Game Direction*' (Melhor Direção, tradução nossa). Estes dois últimos estão relacionados com a narrativa do jogo, pois, como dito anteriormente, entende-se que um personagem expressivo é fundamental para uma boa narrativa (HAMILKO, 2014).

As premiações anteriores a 2014 tinham categorias diferenciadas como: '*Best PS3 Game*' que reconhecia jogos exclusivamente do console *PlayStation 3*, e

'*Best Independent Game*' que premiava aqueles jogos desenvolvidos de forma independente, isto é, que foram feitos de maneira a parte do sistema tradicional de desenvolvimento de jogos. Ainda hoje o TGA possui uma categoria exclusiva para reconhecimento de jogos independentes e, inclusive, uma que reconhece os melhores projetos de jogos desenvolvidos por estudantes do ensino médio do mundo todo.

British Academy of Film and Television Arts (BAFTA)

A *British Academy of Film and Television Arts* (BAFTA) teve sua primeira cerimônia em 1947 e é o segundo prêmio mais importante das produções audiovisuais. Este prêmio reconhece produções em excelência e é conhecido por sua exigência no processo de seleção dos laureados. Em relação aos jogos, as cerimônias de premiação ocorrem desde 2004.

Os jogos vencedores e indicados do BAFTA que foram consultados são das seguintes categorias: *Best Game* (Melhor Jogo, tradução nossa), *Best Story* (Melhor história, tradução nossa) e *Best Original Property* (Melhor propriedade original, tradução nossa). Diferentemente das categorias do *The Game Awards*, o BAFTA apresenta uma categoria denominada *de Best Original Property* (Melhor propriedade original, tradução nossa) que reconhece aqueles jogos que apresentam originalidade em relação à narrativa apresentada, sendo considerados como únicos.

Game Developers Choice Awards (GDCA)

Esta é uma premiação criada por *International Game Developers Association* que reconhece, desde 2001, desenvolvedores de jogos. As categorias consultadas foram '*Game of the Year*' (Jogo do Ano, tradução nossa), que reconhece o lançamento com alto grau de excelência em termos de criatividade e técnica; e '*Best Narrative*' (Melhor Narrativa, tradução nossa), que reconhece o jogo com a melhor narrativa, incluindo, mas não limitado a, elementos como o cenário, construção do enredo, história, diálogo e outros fatores importantes (*Game Choice Awards*, 2019, s.p.). De igual forma, para a escolha dos jogos foram considerados aqueles que receberam prêmios ou foram indicados em alguma das categorias citadas anteriormente.

Metacritic

Fundado em 2001, o site *Metacritic* reúne críticas publicadas *online* em várias mídias jornalísticas voltadas ao entretenimento que apresentam relevância e credibilidade no assunto, além de exercerem influência global. Essas críticas são analisadas e pontuadas, de 0 a 100, e reunidas em um único dado denominado de *Metascore* (METACRITIC, 2019, s.p.). Quanto mais próximo de 100, melhores são as avaliações.

Em relação aos jogos, o site designa como “*Must-Play*” (Deve Jogar, tradução nossa) os jogos que atingiram pontuação acima de 90 e que obtiveram, no mínimo, 15 publicações dos críticos de jogos. A pontuação dos jogos no *Metacritic* possui alcance de mercado, pois jogos com baixa pontuação no site acarretam prejuízos aos seus desenvolvedores (TOLITO, 2008, s.p.).

Após a consulta dos jogos vencedores e indicados para as categorias citadas anteriormente das respectivas premiações, as notas dos jogos foram consultadas no site *Metacritic*. Para isto, selecionou-se a opção de filtro dos melhores jogos para PlayStation 4, console que a pesquisadora possui. Assim, foi apresentada uma lista dos jogos e suas pontuações em ordem decrescente. Foram consideradas as notas atribuídas pelos críticos (*Metascore*) e também pelos usuários/jogadores (*Users Score*).

Vale destacar que, além de ser acessível para a pesquisadora, o console do PlayStation em todas as suas 4 versões lançadas até o momento, foi um dos mais vendidos do mundo, sendo que seu primeiro modelo é considerado aquele que mudou o mercado, antes dominado apenas por Nintendo e Sega (SCHIMIDT, 2015, s.p.). Assim, a escolha deste console se justifica também por sua relevância na indústria dos jogos.

Posteriormente, foram selecionados aqueles jogos que a autora já possuía em seus arquivos pessoais, que apresentaram nota no *Metacritic* superior a 8.5, para a pontuação dada pelos críticos, superior a 8,0 para a pontuação dada pelos usuários/jogadores e que receberam ou foram indicados às premiações nas categorias citadas anteriormente. Ainda, como critério de escolha, um dos jogos deveria apresentar expressão visual que tendesse para o representacional e o outro para uma expressão visual icônica.

Após a seleção dos jogos, por meio do serviço SEO (*Search Engine Optimization*) da plataforma Alexa da Amazon, foram listados os 50 sites mais visitados, com abrangência global, na categoria *Games*²⁷. Vale destacar que esta consultada foi realizada no dia 16 de agosto de 2019 às 12h, aproximadamente, isto é, ao ser consultado novamente, este ranking poderá ter sofrido alterações já que os dados são atualizados automaticamente por um período específico.

Em seguida, a lista dos sites foi consultada, em ordem decrescente, para desconsiderar aqueles que eram visitados pelos usuários apenas por permitir entretenimento (possibilidade de jogar jogos *online*), realizar *downloads* de conteúdos e oferecer dicas de como avançar nos desafios de determinados jogos.

O cálculo de classificação de um site, segundo o site Alexa, é feito “usando uma combinação de visitantes médios diários [...] e visualizações de páginas deste site nos últimos 3 meses. O site com a maior combinação de visitantes e visualizações de página é classificado como nº 1” (2019).

Na sequência, foram selecionados os sites que apareciam na lista de avaliações dos dois jogos selecionados no site do *Metacritic* e que foram realizadas por críticos da área. Assim, obteve-se as críticas dos seguintes sites:

Gamespot: o site aparece na posição 4 no *ranking* da Alexa na categoria *Games*. Ainda, 13.300 outros sites rastreados por Alexa possuem algum *link* que faz referência ao Gamespot. Além disso, ocupa a 374ª posição no *ranking* global de popularidade e tráfego *online*. As avaliações com pontuação de 0-10 são feitas por editores, produtores de vídeo e *freelancers*. A pontuação é feita com base em diferentes fatores, mas os sites não divulgam quais seriam estes fatores.

IGN: este site ocupa a posição 6 no *ranking* na mesma categoria. A respeito da quantidade de sites que referenciam IGN por meio de *links* são 22.736. Ainda, a posição 426ª do tráfego *online* global é ocupado pelo site. Este site também foi escolhido por possuir um domínio brasileiro.

Eurogamer: na categoria *Games*, encontra-se na 40ª posição. Em relação a sua popularidade global, ocupa a 3023ª posição, além de ser referenciado por outros 4.863 sites na *web*.

²⁷ <https://www.alexa.com/topsites/category/Top/Games>

Optou-se por resumir as críticas publicadas em cada site relacionando-as com os temas abordados no presente estudo para que a experiência estética do jogo fosse identificada.

6.2 FASE ANALÍTICA

Esta fase se caracteriza pela criação e aplicação em duas etapas do protocolo de análise da imagem do avatar dos jogos selecionados. O protocolo caracteriza-se como um roteiro a ser seguido durante as análises. Ele contém as regras e procedimentos que o pesquisador necessita seguir durante a pesquisa (CEZAROTTO, 2016; FONTELLES et al. 2009).

Por meio da revisão de literatura foi possível identificar dois modelos de análise de imagem. Ambos apresentam um roteiro com etapas de como isto deve ser feito. Um deles trata da análise da imagem estática com foco na publicidade, tendo como fundamento os estudos da semiótica francesa. O outro foi desenvolvido especificamente para *videogames*. Os dois modelos foram adaptados de maneira que um protocolo fosse desenvolvido. A partir disso, foi realizado um ensaio com a primeira versão do protocolo em um dos jogos selecionados e, posteriormente, após refinamento, sua aplicação final foi realizada.

Os modelos de análise que serviram de base para o desenvolvimento do protocolo, bem como todo o processo de adaptação destes modelos, além do relato do ensaio realizado com protocolo desenvolvido, o refinamento do protocolo e a sua aplicação final são apresentados no próximo capítulo.

6.3 FASE CONCLUSIVA

Este tipo de pesquisa qualitativa exige uma análise aprofundada do objeto de estudo envolvendo subjetividade e interpretação dos resultados para a construção do conhecimento. Estas características não eximem o pesquisador de elaborar seu estudo sem o devido rigor ou comprometimento científico. Deve-se, portanto, adotar algumas ações específicas que contribuem para o rigor tanto da coleta quanto da análise dos dados, como a reflexividade, contribuindo para a validade científica da pesquisa qualitativa (OLIVEIRA e PICCININI, 2009).

Oliveira e Piccinini (2009) destacam que a neutralidade em uma abordagem não é de maior ou menor grau, mas são apenas diferentes, pois todas as escolhas feitas pelo pesquisador em uma pesquisa qualitativa são influenciadas pela sua forma de pensar e de sua orientação. Segundo eles “aquele que adota uma postura reflexiva está consciente de todo seu potencial de influência e apto para voltar atrás e olhar criticamente sobre seu próprio papel na realização do estudo” (p. 95).

O método da reflexividade se baseia em um processo reflexivo e crítico sobre os conhecimentos produzidos durante a pesquisa e do próprio pesquisador como ator desta construção (OLIVEIRA e PICCININI, 2009). Por meio desta reflexão, é possível identificar possíveis falhas no processo de coleta e processo de análise dos dados.

Este tipo de postura reflexiva permite atribuir validade científica à pesquisa. Segundo Maxwell (1992, p. 284 *apud* ULLRICH et al., 2012, p.20) validade não está relacionada ao uso de um ou outro tipo de método, mas sim aos resultados obtidos, isto é, “pertence aos dados, somas ou conclusões alcançadas pela utilização de um método, em um contexto particular para um propósito particular”. Diferentemente da abordagem quantitativa, a pesquisa qualitativa se pauta em análises subjetivas e de interpretação dos resultados e, para atingir esta validade, o pesquisador pode seguir os seguintes passos (ULLRICH et al., 2012, p.28):

- A possibilidade de retorno ao passo ou etapa anterior, por parte do pesquisador, deve ocorrer sempre para que ajustes e refinamentos sejam feitos nos processos de coleta e análise dos dados.
- O método adotado na pesquisa deve estar de acordo com o problema de pesquisa. Além disso, este método deve ser ajustado aos “dados e procedimentos analíticos” (p. 28).
- Os sujeitos, ou objetos de estudo, selecionados devem ser definidos pela sua relevância em relação ao tópico de pesquisa.
- O pesquisador deve interagir com os objetos de estudo visando realizar ajustes no processo da coleta de dados para que os objetivos sejam atingidos durante sua análise.
- Novas ideias decorrentes do processo de coleta, análise e escrita da pesquisa, podem ser apontadas, caracterizando um pensamento teórico.

No próximo capítulo são apresentados os resultados obtidos mediante os procedimentos adotados durante a coleta e análise dos dados.

7 RESULTADOS

Este capítulo exhibe os seguintes resultados associados às três fases da pesquisa:

Fase descritiva: apresenta os jogos definidos para análise, bem como suas respectivas premiações e indicações, e o resumo das críticas dos avaliadores destes jogos. Estes resultados foram obtidos a partir da realização da pesquisa documental. Ainda em relação à esta fase, são apresentados dois modelos de análise de imagem identificados por meio da pesquisa bibliográfica. Vale lembrar que as teorias e assuntos que circundam o estudo, cujos dados foram coletados durante a pesquisa bibliográfica, foram tratados nos capítulos anteriores desta dissertação.

Fase analítica: apresenta os dois modelos de análise de imagem identificados através da pesquisa bibliográfica e o desenvolvimento do protocolo, bem como o ensaio de aplicação deste protocolo, o seu refinamento e a aplicação final nos dois jogos escolhidos.

Fase conclusiva: apresenta reflexões e críticas sobre os conhecimentos produzidos durante a pesquisa e do próprio pesquisador como ator desta construção.

7.1 FASE DESCRITIVA – PESQUISA DOCUMENTAL

Através da pesquisa documental dois jogos foram escolhidos para a análise da imagem do avatar: *Horizon Zero Dawn* e *Journey*. Também, as críticas dos avaliadores foram coletadas nos sites *IGN*, *Gamespot* e *Eurogamer* e resumidas de maneira a destacar as informações pertinentes ao avatar e assuntos que o circundam, como a narrativa. A transcrição das indicações dos pontos positivos e negativos dos dois jogos que foram dados por cada avaliador pode ser consultada no Anexo 1.

7.1.1 Horizon Zero Dawn

Horizon Zero Dawn (HZD) é um jogo de *videogame* do gênero ação-aventura desenvolvido pela Guerrilla Games e publicado em fevereiro de 2017 pela Sony Interactive Entertainment LLC (FIGURA 35). O jogo narra a história de uma

garota humana chamada Aloy que está em busca de respostas sobre a sua própria origem, identidade, história, bem como de toda a humanidade. Passaram-se cerca de 1000 anos após os eventos catastróficos que dizimaram os seres humanos. A protagonista vive em uma sociedade tribal, porém cercada de máquinas tecnológicas que são hostis aos humanos. Não se sabe a causa deste acontecimento. Uma melhor descrição dos personagens e da história é apresentada mais a frente.

FIGURA 35 - Capa do jogo Horizon Zero Dawn com a protagonista Aloy.



FONTE: Guerrilla Games²⁸ (2019).

O tempo de campanha é de 25 horas, aproximadamente (*How Long to Beat*, 2019, s.d.). No âmbito das premiações, o jogo foi indicado a prêmios relevantes, dentre eles: ‘*The Games of the Year*’ e ‘*Best Game*’ (TGA 2017; BAFTA 2018; GDCA 2018), ‘*Best Narrative*’ (TGA 2017; GDCA 2019). Em relação aos prêmios considerados para este estudo, HZD foi premiado na categoria ‘*Best Original Property*’ (BAFTA 2018). Como já mencionado, este último prêmio reconhece aqueles jogos que apresentam originalidade em relação à narrativa, considerados como únicos.

Em relação ao *Metascore*, pontuação no site *Metacritic* dada por críticos da área, Horizon Zero Dawn apresenta nota 8.9 com 115 críticas. Já os usuários (*User Score*), cerca de 7.000, avaliaram o jogo com nota de 8.4. As premiações, bem como os dados coletados no site *Metacritic*, foram compiladas na tabela (TABELA 8).

²⁸ Disponível em: <https://www.guerrilla-games.com/play/horizon#-1>. Acesso em: 27 Ago. 2019

TABELA 8 - Premiações e indicações do jogo Horizon Zero Dawn.

The Game Awards (2017)	BAFTA (2018)	GDCA (2018)	Metacritic
Indicação: The Game of the Year.	Indicação: Best Game	Indicação: Game of the Year	8.9 Metascore (115 critics)
Indicação: Best Narrative.	Vencedor: Best Original Property	Indicação: Best Narrative	8.4 User Score (+7.000)

FONTE: A autora (2019).

Resumo das avaliações de Horizon Zero Dawn

Segundo o site *Metacritic*²⁹, a avaliação de HZD pelo site *Gamespot* recebeu a nota 90, caracterizando-o como um jogo 'Soberbo'. A produtora do jogo forneceu cópias à *Gamespot* para que este realizasse sua análise sobre o jogo. O parecer também foi feito em março de 2017 por Peter Brown que levou cerca de 55h para finalizar a campanha do jogo, bem como determinadas missões secundárias, o que foi suficiente para completar 80% do total do jogo (GAMESPOT, 2017, s.p.).

A avaliação de HZD pelo site *IGN*, segundo o site *Metacritic*, recebeu a nota 93, caracterizando-o como um jogo 'Surpreendente'. O parecer foi feito em maio de 2017 por Lucy O'Brien que não forneceu o tempo gasto para a finalização da campanha, apenas indicou que, após o término, jogou as missões secundárias por aproximadamente 40 horas (IGN, 2017, s.p.).

Por fim, a avaliação de HZD por *Eurogamer*, segundo o site *Metacritic*, recebeu a nota 90, caracterizando-o como um jogo '*Eurogamer Raccomandato*' (recomendado por *Eurogamer*, tradução nossa). O parecer foi feito em fevereiro de 2017 por Filippo Facchetti que finalizou o jogo em aproximadamente 30 horas (EUROGAMER, 2017, s.p.).

Existem várias críticas positivas quanto à narrativa de Horizon Zero Dawn, sobretudo no que se refere à sua estrutura, à forma como a história é contada, e aos temas abordados, considerados como inteligentes e profundos. Facchetti (EUROGAMER, 2017, s.p.) aponta que a história não é nada original, e se assemelha com a de outros jogos, inclusive afirmando que a protagonista é semelhante com a de outro jogo.

²⁹ <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/horizon-zero-dawn>

A respeito dos personagens, a qualidade dos *NPC's* antagonistas recebe elogios quanto ao seu projeto, e os combates da protagonista contra eles se destacam como únicos e satisfatórios. Apenas o embate corpo a corpo deixa a desejar. Estes elogios podem estar relacionados com as possibilidades de combinações e variações de mecânicas do avatar, respaldado pelo comentário de um avaliador que relaciona essas variações de mecânicas de combate com o prazer que o jogo proporciona ao permitir que o jogador decida qual é a melhor estratégia para vencer seus inimigos, sem o uso de um tutorial para fazê-lo.

No que se refere à protagonista, o avatar do jogador, os avaliadores destacam que ela gera empatia e que o desenvolvimento do seu caráter é impactante. Ainda, determinadas ações do avatar, chamadas por O'Brien (IGN, 2017, s.p.) de 'movimentos de base' (escalar, rolar, fazer rapel nas falésias), são vistas como fluídas e responsivas.

O mundo do jogo como um todo, é elogiado por todos (GAMESPOT, 2017, s.p.; IGN, 2017, s.p.; EUROGAMER, 2017, s.p.). Segundo eles, a junção de elementos naturais e tecnológicos foi feita de uma forma bem elaborada, e consideram a representação visual do mundo como esplêndida e fluída. Isso pode estar relacionado com o tipo de expressão visual, no caso representacional, do jogo, muito semelhante com a realidade. Ainda, é ressaltado como um ponto positivo a vastidão do mundo. Por outro lado, as recompensas, ao término do jogo, são vistas por O'Brien (IGN, 2017, s.p.) como insuficientes.

7.1.2 Journey

Journey é um jogo independente de *videogame* desenvolvido pela Thatgamecompany e publicado em março de 2012 pela Sony Interactive Entertainment LLC para o PlayStation 3 e, posteriormente, para PlayStation 4. O jogo, do gênero aventura, trata da jornada de um ser indefinido que veste uma capa e um cachecol, cujo objetivo é o de alcançar o topo de uma grande montanha (FIGURA 36).

FIGURA 36 - Capa do jogo Journey.



FONTE: Thatgamecompany - Journey³⁰ (2019).

Pode-se jogar de duas maneiras, *online* com outro jogador ou sozinho (*single player*). No jogo *online* existe a possibilidade de encontrar outro jogador durante a jornada. Porém, o jogo não disponibiliza nenhuma informação sobre ele. Jogar no modo *online* ou *single player* não influencia em nada, apenas possibilita realizar a exploração junto com um outro alguém, ou não.

Além disso, a única maneira de se comunicar com o outro jogador é por meio da emissão de um som pelo avatar, não havendo qualquer tipo de texto ou fala durante o jogo, seja entre o jogador e o sistema ou entre os jogadores. O som emitido pelo personagem também é um recurso dado pelo jogo para ativar e manipular determinados objetos durante o jogo. Uma melhor descrição dos personagens e da história é apresentada mais a frente.

O tempo de campanha de Journey é de 2 horas, aproximadamente (*How Long to Beat*, 2019, s.d.). O jogo ganhou os seguintes prêmios: 'Best PS3 Game' e 'Best Independent Game' (TGA 2012), 'Game of the Year' e 'Best Game Design' (GDCA 2013). Além disso, foi indicado nas categorias 'Best Game' e 'Best Game Story' (BAFTA 2013). Em relação ao *Metascore*, pontuação no site *Metacritic* dada por críticos da área, Journey possui nota 9.2 com 45 críticas. Já os usuários (*User Score*), cerca de 1.500, deram-lhe a nota 8.4. As premiações, bem como os dados coletados no site *Metacritic*, foram compiladas na tabela (TABELA 9).

³⁰ Disponível em: <https://thatgamecompany.com/journey/>. Acesso em: 27 Ago. 2019.

TABELA 9 - Premiações e indicações do jogo Journey.

The Game Awards (2012)	BAFTA (2013)	GDCA (2013)	Metacritic
Indicação: The Game of the Year.	Indicação: Best Game	Vencedor: Game of the Year	9.2 Metascore (45 Critics)
Vencedor: Best PS3 Game; Best Independent Game.	Indicação: Best Game Story	Vencedor: Best Game Design	8.4 User Score (+1500)

FONTE: A autora (2019).

Resumo das avaliações de Journey

Segundo o site *Metacritic*³¹, a avaliação de Journey por *Gamespot* recebeu a nota máxima - 100, caracterizando-o como um jogo 'Essencial'. O parecer foi feito por Kevin VanOrd em julho de 2015 que jogou Journey três vezes no PlayStation 4, e o considera um dos melhores jogos já produzidos (GAMESPOT, 2012 [2015], s.p.).

A avaliação de Journey por *IGN*, segundo o site *Metacritic*, recebeu a nota 90, caracterizando-o como um jogo 'Surpreendente'. O parecer foi feito por Ryan Clements em março de 2012 e atualizado em fevereiro de 2016 (IGN, 2012 [2016], s.p.).

Por fim, segundo o site *Metacritic*, a avaliação de Journey por *Eurogamer* recebeu a nota 90, caracterizando-o como um jogo '*Eurogamer Raccomandato*' (recomendado por *Eurogamer*, tradução nossa). O parecer foi feito por Filippo Facchetti em julho de 2015 que destaca que Journey é um marco na história dos *videogames* (EUROGAMER, 2015, s.p.).

Journey recebe elogios devido a experiência que ele proporciona aos jogadores, sobretudo no modo *multiplayer*, visto pelos avaliadores como inovador (GAMESPOT, 2012 [2015], s.p.; IGN, 2012 [2016], s.p.; EUROGAMER, 2015, s.p.). Ainda, outro destaque é dado pela ausência de pontuação e outros tipos de estatísticas, como quantidade de vida do avatar, por exemplo, permitindo que o jogador projete sua atenção para outros aspectos do jogo. Os avaliadores elogiam a forma como as informações são dadas aos jogadores, que se dão através de elementos visuais e sonoros, sem o uso de texto ou diálogos.

³¹ <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/journey>

Para os avaliadores, as mecânicas de Journey são simples e, justamente por serem desta forma, permitem ao jogador prestar atenção em outros aspectos do jogo. Destacam também a construção visual do avatar que apresenta elementos visuais simples, mas em concordância com o universo apresentado, e exaltam o detalhamento dado a todos os componentes do jogo.

Apesar da expressão visual de Journey, que se caracteriza como icônico (DONDIS, 2003; SAMARA, 2014), o visual do jogo e dos seus componentes são elogiados pelos avaliadores. Destaca-se também que não existem as chamadas 'parede invisíveis' que impossibilitam que o jogador não ultrapasse com seu avatar uma região não permitida pelo sistema do jogo, pois isso é manifesto ao jogador de maneiras adequadas e que não interferem negativamente na imersão, segundo os críticos.

A duração do jogo é criticada, considerada curta, e o ritmo visto como 'melancólico' demais para jogadores que estão acostumados com jogos que apresentam desafios frenéticos e rápidos. Porém, Facchetti (EUROGAMER, 2015, s.p.) destaca que esta brevidade da jornada é interessante, pois permite ao jogador retornar aos locais do jogo e fazer uma nova exploração e, com isso, novas descobertas.

7.1.3 Resumo da pesquisa documental

Através da pesquisa documental foi possível definir os jogos para análise, bem como traçar os principais pontos abordados pelos avaliadores a respeito dos jogos, principalmente no que se refere ao avatar. Vale destacar que nenhum dos sites citados divulga de maneira detalhada como são feitas as análises dos jogos, isto é, se seguem algum tipo de roteiro pré-definido, quais elementos são pontuados e como isto é feito. Ainda, ressalta-se que existem estudos que fornecem modelos para avaliar o grau de novidade de um jogo (CALADO et al., 2015) ou que indicam quais são os fatores de sucesso para a indústria dos jogos digitais (QUERETTE, 2013). Mas, ao que parece, os sites não se utilizam de ferramentas já disponibilizadas ou pesquisas já consolidadas, mas sim desenvolvem seus próprios meios avaliativos. Por isso, o resumo das avaliações foi feito tendo como base as interpretações da pesquisadora e seu repertório, norteado pelas teorias discutidas na pesquisa bibliográfica.

7.2 FASE DESCRITIVA - PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Através da pesquisa bibliográfica foi possível identificar dois modelos de análise de imagens. Ambos apresentam um roteiro com etapas definidas de como isto deve ser feito. Um deles trata da análise da imagem estática com foco na publicidade, tendo como fundamento os estudos da semiótica. O outro foi desenvolvido especificamente para *videogames*. Os modelos são apresentados a seguir, bem como suas etapas e sub-etapas.

7.2.1 Modelo de análise da imagem proposto por Joly (1996)

O modelo de análise de imagem proposto por Joly (1996) tem como foco identificar a mensagem visual de uma imagem estática e publicitária. Esta mensagem se divide em três pontos fundamentais: mensagem plástica, mensagem icônica e mensagem linguística, explicadas a frente. Analisar a imagem a partir deste três pontos “coloca em evidência as escolhas perceptivas e de reconhecimento essenciais para a interpretação de uma imagem, que também passa por uma aprendizagem cultural” (FERREIRA, 2019, p.123).

Para o desenvolvimento deste modelo, a autora analisou uma imagem publicitária de uma revista. Segundo Joly (1996), os tópicos abordados em seu modelo podem variar dependendo do tipo de imagem analisada e, por isso, seu modelo serve como ponto de partida para posteriores análises em diferentes suportes e, por isso, pode ser adaptado. Seu modelo apresenta as seguintes fases:

- 1) Descrição: se baseia em descrever a imagem, isto é, transferir a linguagem visual para a escrita, transcrever o que se vê.
- 2) Mensagem plástica: se trata do apontamento dos elementos plásticos que compõem a imagem, como vistos anteriormente no capítulo cinco:
 - a) *Suporte*: é local onde a imagem se encontra. Se for uma página de uma revista, por exemplo, é preciso descrever as dimensões da página, o tipo de impressão e de papel utilizados, a encadernação da revista, dentre outros.
 - b) *Moldura*: são os limites da imagem, isto é, o que é usado como uma maneira de ‘recortar’ aquilo que é representado e mostrar ao espectador somente o que está na moldura. No caso de uma imagem

que cobre toda a extensão de uma página de uma revista, a moldura é a própria página, por exemplo.

- c) *Enquadramento*: diz respeito a forma como os elementos são mostrados na imagem para o leitor. Por exemplo, se a imagem trata de um detalhe de uma camisa, como um de seus botões, ou da camisa inteira.
 - d) *Ângulo do ponto de vista e escolha da objetiva*: o primeiro se refere a forma como o objeto em uma imagem é visto (de cima, de perfil, dentre outros). O segundo, trata da nitidez entre os elementos que compõem a imagem e o espaço onde se encontram.
 - e) *Composição ou paginação*: abarca a maneira como a imagem foi composta em relação a todos os elementos que a compõe. Por exemplo, se a leitura do texto ocorre da esquerda para direita, se a imagem utiliza uma página da revista ou mais, dentre outros.
 - f) *Forma*: se refere a identificação das formas presentes na imagem, bem como o que significam para aquele que a analisa.
 - g) *Cores e iluminação*: trata da identificação e interpretação dos significados das cores e da luz, que está conectada com a cultura de quem analisa a imagem.
 - h) *Textura*: é um elemento que permite dar a ilusão de terceira dimensão para uma imagem bidimensional.
 - i) *Síntese das significações plásticas*: trata da organização em uma tabela dos elementos plásticos e seus respectivos significados de primeiro e segundo nível observados.
- 3) Mensagem icônica: se refere à identificação dos objetos em uma imagem, ou seja, aquilo que é visto, e o seu significado. O que foi identificado na descrição verbal da mensagem visual, na primeira fase, são chamados de significados de primeiro nível. Estes significados se referem ao objeto em si, aquilo que é visto, como o exemplo de São Nicolau dado anteriormente no capítulo cinco. Já os significados de segundo nível dizem respeito à interpretação daquilo que é visto, bem como a identificação do que aquele objeto expressa, ou seja, a mensagem icônica. Esta interpretação é sempre influenciada pela cultura

na qual quem analisa a imagem está inserido. Esta mensagem é dividida nos seguintes tópicos:

- a) *Motivos*: são os elementos figurativos e que apresentam um significado de primeiro nível pelo leitor, ou seja, é aquilo que o leitor identifica ao olhar para uma imagem.
 - b) *Pose do Modelo*: trata da postura adotada pelos personagens representado em uma imagem. Estas posturas apresentam significados que são atribuídos culturalmente. Esta postura pode ser analisada em relação aos demais personagens presentes na imagem, ou em relação ao leitor.
 - c) *Síntese das significações icônicas*: se refere a organização em uma tabela dos motivos e poses identificadas, bem como seus respectivos significados de primeiro e segundo nível observados.
- 4) Mensagem linguística: se refere ao uso das chamadas figuras de linguagem para a construção da imagem.

Foi desenvolvida uma tabela com a finalidade de facilitar a compreensão das etapas do modelo de Joly e do que elas tratam (TABELA 10).

TABELA 10 - Modelo de análise de imagem proposto por Joly.

Descrição	Transcrever o que se vê na imagem.
Mensagem Plástica	Indicar o suporte, a moldura, o enquadramento, o ângulo de ponto de vista e escolha da objetiva, a composição e paginação, as formas, as cores e iluminação, a textura e realizar uma síntese das significações, bem como identificar os significados de primeiro e segundo nível.
Mensagem Icônica	Indicar os motivos, a pose do modelo e realizar uma síntese das significações, identificando os signos de primeiro e segundo nível.
Mensagem Linguística	Indicar o uso de figuras de linguagem.

FONTE: Adaptado de Joly (1996).

O modelo de Joly (1996) apresenta conceitos fundamentais para análise da imagem do avatar. A primeira etapa de seu modelo, denominado de descrição da imagem, fornece informações a respeito de tudo o que é visto na imagem. Esta descrição também permite que se obtenha um panorama geral dos elementos que a compõe. No contexto de um *videogame*, esta etapa se relaciona com a indicação dos elementos que compõem a imagem do avatar, bem como aspectos de sua

vestimenta, o contexto onde se encontra, por exemplo o cenário, os seus aspectos físicos, a sua expressão facial, as suas cores, a identificação se é ou não humanoide, dentre outros.

A segunda etapa sugere o apontamento dos elementos plásticos atrelado a imagem, bem como os seus significados de primeiro e segundo nível. O primeiro deles é o suporte, ou o local onde a imagem se encontra. A imagem do avatar de um *videogame* de console, objeto de estudo desta pesquisa, é vista em um monitor. Portanto, segundo o que é proposto no modelo de Joly (1996), as características do monitor, bem como sua dimensão, resolução e demais peculiaridades devem ser indicados. Mas, como a imagem do avatar é analisada em função dos seus comportamentos, isto é, suas mecânicas e ações de sobreposição, e não em relação ao tipo de suporte ou da interface na qual sua imagem é vista, esta indicação do suporte não é considerada.

A moldura também é um dos elementos plásticos da imagem, segundo a autora. Ela diz respeito aos limites da imagem, ou daquilo que se pode ver. No caso desta pesquisa, se trata do que se pode ver do personagem dentro do mundo do jogo, durante a interação. Como o estudo se pauta na observação dos comportamentos dos avatares, eles devem ser observados por completo.

Outros elementos plásticos são o enquadramento, ângulo de câmera, ou ponto de vista, e escolha da objetiva. Todos eles estão relacionados com a maneira que o avatar é visto pelo jogador dentro do mundo do jogo. Como os personagens devem ser vistos por inteiro durante suas ações para esta análise, o ponto de vista adotado é o de terceira pessoa.

A composição ou paginação indica como a imagem foi composta em relação aos demais elementos que a circundam. Logo, no contexto da pesquisa, a imagem do avatar deve ser analisada levando em conta demais elementos do jogo como os outros personagens e cenários. Como visto anteriormente, as técnicas de composição visual são ferramentas para compor os elementos em uma imagem.

As formas podem ser identificadas em uma imagem e, dependendo da expressão visual utilizada, elas são representadas de maneiras distintas. Outro aspecto que está atrelado ao tipo de expressão visual adotado são as texturas. Como visto anteriormente, as imagens geradas pelo processo de computação gráfica apresentam texturas mecanizadas (geradas pelo processo de manipulação

de imagens pela computação gráfica). Estas texturas são fundamentais para a definição do tipo de expressão visual adotado.

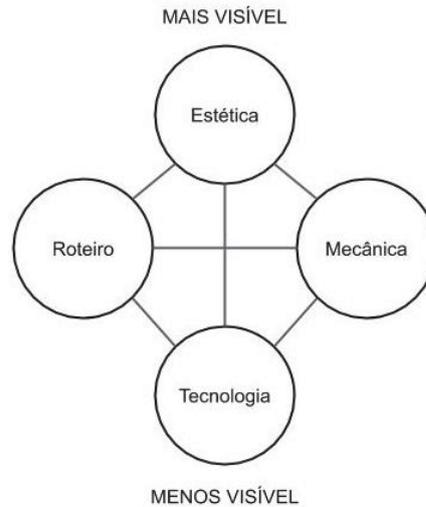
A terceira etapa do modelo de Joly, sugere a indicação dos motivos e da pose do modelo. Os motivos, no contexto de um *videogame*, se relacionam com a primeira etapa de descrição da imagem, ou seja, aquilo que é visto. A indicação da postura e suas alterações mediante a relação do avatar com outros personagens do jogo indicam relações de hierarquia e agradabilidade entre eles (ISBISTER, 2006).

Por fim, as figuras de linguagem podem ser atreladas a imagem do avatar de maneira a tornar a expressão de informações eficaz. Neste caso, estas figuras de linguagem são estudadas na representação visual das mecânica e ações de sobreposição do avatar, bem como na relação entre sua imagem e a experiência estética do jogo. Assim, seus comportamentos e a experiência estética se caracterizam como as informações e a representação visual destas informações, a sua imagem.

7.2.2 Modelo de análise da imagem proposto por Souza (2016)

Souza (2016) desenvolveu um modelo de análise de imagens visuais para *videogames*. Seu estudo buscou abranger todos os possíveis elementos que estão atrelados à imagem dentro do *videogame*, desde a resolução da tela do monitor onde ocorre a interação com o jogo, até o roteiro do jogo. Sua análise leva em conta a relação da imagem com os elementos fundamentais do jogo digital, definidos por Schell (2015), a saber: mecânica, estética, tecnologia e roteiro. É relevante apresentar brevemente para melhor compreensão do modelo de Souza (2016) as definições dos componentes formativos de um jogo, segundo Schell (2015).

Para Schell (2015), a estética, a mecânica, o roteiro e a tecnologia, assim como o modelo MDA, são interdependentes e devem ser considerados com igual importância no processo de desenvolvimento de um jogo (FIGURA 37).

FIGURA 37 - Elementos que compõe um *videogame*.

FONTE: Adaptado de Schell (2015, p. 51)

Para o autor, a estética trata dos primeiros elementos que o jogador tem contato mediante a interação com o jogo, assim como considera Hunicke et al. (2004). Pode ser entendida como a forma como o jogo é apresentado ao jogador. O roteiro expõe a narrativa que é responsável pelo envolvimento do jogador com o jogo. Atrelada à narrativa embutida encontra-se a emergente, caracterizando o jogador como um coautor da história do jogo, como visto anteriormente. É por meio da mecânica, segundo Schell (2015), que o jogador entende o funcionamento do sistema e o que pode fazer para vencer os desafios do jogo. Por fim, a tecnologia se caracteriza como “as interações e os materiais que tornam o jogo possível” (SCHELL, 2015, p. 52).

A partir destes conceitos, Souza (2016) construiu seu modelo de análise. Esse modelo, além de guiar o fluxo da análise, apresenta informações textuais e por meio de imagens que visam auxiliar o analista, ou seja, a pessoa que está utilizando seu modelo para analisar um *videogame*. É dividido em 4 etapas, a saber:

- 1) Preparação: tem como função fornecer uma compreensão a respeito dos assuntos tratados no modelo e das tecnologias utilizadas durante a análise do *videogame* para o analista. É subdividida em:
 - a) *Introdução*: os conceitos e teorias pertinentes a realização da análise são apresentados ao analista através de um pequeno texto introdutório e um glossário com os principais termos presentes no modelo que podem não ser do conhecimento do analista.

- b) *Seleção e classificação*: o *videogame* selecionado para o exame, bem como o console, a tela do monitor e demais tecnologias que são utilizadas neste processo devem ser classificados. Por exemplo, deve-se indicar qual é o *videogame*, bem como o seu gênero e público alvo, o console e a resolução da tela do monitor utilizado, dentre outros.
 - c) *Pesquisa*: refere-se à realização de uma pesquisa de cunho documental, que deve ser feita pelo analista, para que ele compreenda os temas, contexto, origem e propósitos do *videogame* escolhido para análise. Souza fornece um conjunto de perguntas que devem ser respondidas como “quais são os temas abordados no *videogame*?” e “quem desenvolveu o *videogame*?” (p. 306)
- 2) Análise do Videogame: trata da análise das imagens do *videogame*, de maneira geral, relacionando-as com elementos da mecânica e do roteiro, principalmente. Assim como a primeira, esta etapa é subdividida em:
- a) *Jogo*: se apresenta ao analista maneiras para que o registro e a interação com o *videogame* sejam feitos, além de apontar orientações ergonômicas (postura física de como deve-se jogar, em que local, dentre outras).
 - b) *Identificação*: se refere a elaboração de uma descrição, por parte do analista, sobre determinadas informações observadas por ele durante sua interação com o jogo. Devem ser descritos os desafios, recompensas e demais características do jogo. Da mesma maneira, devem ser indicadas os tipos de interfaces observadas, bem como os defeitos gráficos detectados na representação visual das imagens durante a interação. Dentre os exemplos de interface gráfica apresentados pelo autor estão a realidade virtual. A interface de realidade virtual permite que um usuário manipule e movimento objetos em um ambiente virtual que simula a realidade em um dispositivo digital (p.303). O jogo *Grand Turismo 4* (Sony Computer Entertainment Inc., 2004), por exemplo, apresenta este tipo de interface, pois pode-se manipular um carro em um ambiente virtual (FIGURA 38).

FIGURA 38 – Exemplo de realidade virtual.



FONTE: Grand Turismo³² (2020).

Os defeitos gráficos são aqueles que podem ser causados por problemas no *hardware*³³ durante a execução do *software*³⁴, dentre outros (SOUZA, 2016).

- c) *Análise do roteiro*: está relacionado com a descrição textual dos principais eventos ocorridos durante o jogo, ou seja, a construção da sinopse. Também, devem ser identificados ângulos e movimentações de câmera, enquadramentos e procedimentos técnicos utilizados para a apresentação do roteiro do jogo.
- d) *Inspeção*: o *videogame* é analisado a partir das 32 heurísticas de jogabilidade. Estas heurísticas são questões fechadas, ou seja, que admitem apenas duas opções de resposta (sim ou não) e que devem ser respondidas pelo analista. Elas visam identificar se determinadas funções são cumpridas pelas imagens. Segue dois exemplos destas questões: “*as imagens auxiliam o jogador a transportar-se a um nível de envolvimento emocionalmente pessoal?*” e “*existem tutoriais com informações visuais inclusas no videogame, fazendo com que o jogador não precise parar o jogo para acessar um manual?*” (p. 132).

³² Disponível em: <https://www.gran-turismo.com/br/products/gt4/>. Acesso em: 3 Mar. 2020.

³³ O *hardware*, segundo o dicionário de Cambridge (2020), se refere às “partes físicas e eletrônicas de um computador”³³ (tradução nossa). No contexto de um jogo digital, é a máquina ou equipamento utilizado para executá-lo.

³⁴ O *software* são os programas que possibilitam ao computador realizar ações diferenciadas. Por exemplo, o programa Photoshop (Adobe) é um *software* que possibilita manipulação de imagens por meio de ações do usuário em um *hardware*, neste caso o computador. Esse programa ainda pode ser utilizado em dispositivos portáteis como um *tablet*, outro tipo de *hardware*. Ou seja, um mesmo *software* ou programa pode ser executado em diferentes *hardwares*, desde que seja programado para este fim.

- 3) Análise do elemento visual: nesta etapa um dos quatro elementos visuais de importância, segundo o autor, é selecionado e analisado, a saber: um personagem, um cenário, algum objeto ou um item de navegação. Divide-se em:
- a) *Seleção e classificação*: se refere à identificação, seleção e classificação do elemento escolhido. Por exemplo, caso o elemento visual seja o personagem, deve-se indicar sua função narrativa, bem como se ele é o avatar ou um personagem secundário.
 - b) *Fragmentação*: deve-se identificar qual foi o tipo de expressão visual utilizado no elemento selecionado, com base no espectro de Samara (2014). Ainda, a sua imagem é desmembrada de acordo com seus componentes construtivos, como suas formas, texturas, cores, linhas, pontos, dentre outros. Por fim, as técnicas de composição visual utilizadas devem ser apontadas.
 - c) *Significação*: todos os significados dos signos icônicos (roupas, partes do corpo, objetos) e dos signos plásticos (cores, texturas) do elemento visual selecionado são apontados. Destaca-se que Souza denomina de ‘significados das figuras’ os significados atribuídos aos signos icônicos, e chama de ‘significado das formas’ os significados dos signos plásticos. Esta alteração foi feita para facilitar o entendimento destes termos por parte do analista, segundo o autor. Também, deve-se identificar se há a presença de alguma figura de linguagem, ou simbolismos (clichês), e/ou estereótipos no elemento visual escolhido.
 - d) *Influência no roteiro*: se trata da descrição textual das relações do elemento visual selecionado com a história (ou sequência de eventos) e demais elementos visuais do *videogame*, como outros personagens e cenário. Posteriormente, as suas movimentações observadas durante o jogo devem ser descritas. Vale apontar que estas movimentações se referem à direção para a qual o personagem se movimenta, por exemplo da esquerda para a direita da tela, dentre outros, mas não são movimentos correspondentes às suas mecânicas especificamente.
- 4) Avaliação: consiste na avaliação do elemento escolhido em função da estética, do roteiro, da mecânica e da tecnologia do *videogame*, segundo Schell (2015). Assim como as demais etapas, é subdividido em:

- a) *Inspeção gráfica*: são identificados os possíveis defeitos gráficos no processo de reprodução das imagens do elemento visual selecionado.
- b) *Pontos fracos e pontos fortes*: consiste em avaliar as imagens, apontando seus pontos fortes e fracos observados durante a análise, em função dos elementos fundamentais que compõe um *videogame* – estética, roteiro, mecânica e tecnologia. Deve-se dar atenção aos aspectos que influenciaram tanto no desenvolvimento quanto no resultado final do *videogame*, comparação que, segundo o autor, pode ser feita a partir dos dados obtidos na pesquisa documental e dos dados resultantes do uso de seu modelo.
- c) *Resumo*: se trata da construção de uma síntese com os resultados mais importantes, fruto da análise. Esta etapa não é obrigatória e o autor recomenda que, para uma análise mais completa, outros elementos sejam analisados. Ainda, ele apresenta um breve roteiro com pontos que podem ser considerados na elaboração deste resumo.

O autor desenvolveu um roteiro com algumas perguntas e exemplos para facilitar a análise. As etapas do modelo de Souza (2016) podem ser observadas na tabela a seguir (TABELA 11).

TABELA 11 - Modelo de análise de imagens visuais proposto por Souza.

Etapa 1: Preparação	Etapa 2: Análise do Videogame	Etapa 3: Análise do Elemento Visual	Etapa 4: Avaliação
Objetiva compreender os assuntos que são tratados e determinar as tecnologias que são utilizadas durante o método.	Objetiva analisar as imagens do <i>videogame</i> , de forma geral. Relacionando-as, principalmente, com o roteiro e a mecânica do jogo.	Objetiva analisar um determinado elemento visual do <i>videogame</i> (personagem, cenário, objeto ou item de navegação).	Objetiva avaliar o elemento em função da estética, roteiro, mecânica e tecnologia do <i>videogame</i> .
Sub-etapas: 1. Introdução 2. Seleção e classificação 3. Pesquisa	Sub-etapas: 1. Jogo 2. Identificação 3. Análise do roteiro 4. Inspeção	Sub-etapas: 1. Seleção e classificação 2. Fragmentação 3. Significação 4. Influência no roteiro	Sub-etapas: 1. Inspeção gráfica 2. Pontos fortes e fracos 3. Resumo

FONTE: Adaptado de Souza (2016).

O modelo de Souza (2016) é abrangente, pois pode ser utilizado para analisar diferentes elementos visuais em um *videogame*. Destaca-se que as mecânicas do avatar não são levadas em conta em sua análise e, segundo o que foi abordado no capítulo quatro, este personagem é o cerne da interação e aquilo que ele faz dentro do jogo deve ser coerente com seus aspectos físicos, sociais e psicológicos. A partir disso, o presente estudo se enquadra como uma extensão do trabalho de Souza, pois analisa a imagem do elemento visual avatar de um *videogame*, porém levando em conta aspectos comportamentais (mecânicas e ações de sobreposição). Alguns tópicos do modelo de Souza foram adaptados de maneira a possibilitar que os objetivos da pesquisa fossem atingidos.

A primeira etapa, denominada de preparação, visa definir os objetos de análise, ou seja, os jogos. Para a presente pesquisa, esta etapa se caracteriza como a pesquisa documental cujo objetivo é a seleção destes jogos. Dois foram escolhidos, um cuja expressão visual tende para o representacional e outro que tende para a expressão visual icônica, segundo o espectro de Samara (2014). Com a pesquisa documental, foi possível também identificar os principais tópicos levantados pelos avaliadores em relação ao avatar e assuntos pertinentes a ele. A partir dessas avaliações, juntamente com a interação da pesquisadora com os *videogames*, a experiência estética pode ser identificada. É relevante apresentar o tema do jogo, bem como a sinopse para uma posterior comparação com a representação visual do avatar.

A segunda etapa é caracterizada pela análise do *videogame* como um todo. O autor sugere opções de registro das imagens e abarca questões de ergonomia para a interação, bem como a postura a ser adotada pelo analista enquanto joga. Como dito anteriormente, a interface do jogo não é analisada, apenas a imagem do avatar durante a representação visual de seus comportamentos. Da mesma maneira, os enquadramentos e ângulos de câmera não são considerados. Entretanto, constata-se a relevância de se obter uma visão macro ou geral do jogo, bem como os seus componentes, as regras do jogo e mecânicas, pois são elementos correlacionados com o avatar do jogador. Além de estarem atreladas a interface, as heurísticas de jogabilidade não são consideradas, já que, segundo Rocha e Baranauskas (2003, *apud* CUPERSCHMID e HILDEBRAND, 2013, p.372), este tipo de avaliação exige de 3 a 5 avaliadores por ser subjetiva e impossibilitar

que apenas um avaliador consiga identificar todos os problemas de uma interface sozinho.

A terceira etapa engloba a análise do elemento visual escolhido. Como o personagem analisado é o avatar, suas classificações já foram apresentadas previamente no capítulo IV. Sua influência no roteiro é clara, pois trata do elemento fundamental tanto da interação quanto da narrativa do jogo. Para o desenvolvimento do protocolo de análise, os tópicos fragmentação, significação e influencia no roteiro são agrupados, pois podem ser definidos a partir do estudo dos elementos plásticos, previamente apresentados no modelo de Joly (1996). Também, as figuras de linguagem são indicadas a partir da relação entre os comportamentos e a representação visual dos mesmos.

A quarta etapa considera a inspeção gráfica, ou seja, o apontamento de defeitos gráficos e pontos fracos e fortes deste elemento visual. Este tópico é fundamentado na investigação de determinados aspectos da interface do jogo, bem como nos aspectos do monitor e na capacidade de processamento do *hardware*. Como estes elementos não se encontram dentro do escopo da pesquisa, eles não são abordados.

Em seguida, estes dois modelos foram adaptados e agrupados no formato de um protocolo. Assim, encerra-se a primeira fase da pesquisa (descritiva) e parte-se para a segunda fase (analítica).

7.3 FASE ANALÍTICA

Esta fase trata da adaptação dos dois modelos de análise da imagem, explicados anteriormente, e também se refere ao ensaio de aplicação do protocolo desenvolvido a partir destas adaptações, seu refinamento e aplicação final nos *videogames* Journey e Horizon Zero Down.

O protocolo caracteriza-se como um roteiro a ser seguido durante as análises. Ele contém as regras e procedimentos que o pesquisador necessita seguir durante a pesquisa (CEZAROTTO, 2016; FONTELLES et al., 2009). Por se tratar de um protocolo de análise da imagem que leva em consideração outros aspectos além daqueles relacionados diretamente com a imagem em si, e ainda por tratar especificamente do avatar, um dos vários elementos que compõe a imagem de um jogo (SOUZA, 2016), o nome do protocolo de análise se tornou Protocolo Anedima

de *Videogames* (Protocolo de Análise Estendida da Imagem do Avatar de *Videogames*).

7.3.1 Desenvolvimento do Protocolo Anedima de *Videogames*

Foi desenvolvido um protocolo com base no referencial teórico apresentado anteriormente e nos modelos de análise da imagem apresentados por Joly (1996) e Souza (2016) que foram adaptados e agrupados. Por meio deste protocolo, foi possível definir os passos para coleta das informações de maneira a identificar e descrever a retórica atrelada ao design do avatar de um jogo de *videogame* a fim de expressar ao jogador o comportamento de seu avatar dentro do jogo. O protocolo foi dividido em 5 etapas.

A **etapa 1** visa fornecer informações sobre elementos do jogo (especificados no capítulo três), além de identificar a experiência estética, segundo o modelo MDA (Hunicke et al., 2004), proporcionando uma visão geral do jogo. É dividida nos seguintes tópicos: elementos fundamentais e dramáticos, divisão fundamentada nos estudos de Järvinen (2008) e de Fullerton et al. (2004) (TABELA 12):

TABELA 12 - Etapa 1 - Protocolo Anedima de *Videogames* - desenvolvimento.

Elementos Fundamentais do Jogo	Elementos Dramáticos do Jogo
<ul style="list-style-type: none"> - Indicar os componentes do jogo, bem como os componentes do jogador, os componentes de outros jogadores e os componentes do sistema. - Descrever o ambiente, bem como indicar se o jogo é bidimensional ou tridimensional e o ponto de vista. - Descrever o conjunto de regras (ruleset) que pode ser entendido como as recompensas e punições. - Indicar o tema do jogo, ou seja, o que o jogo aborda. - Apontar quais são as mecânicas e sub mecânicas de jogo. - Apresentar as fronteiras do jogo. - Indicar o número de jogadores - Indicar os possíveis modos de jogo - Apresentar as avaliações do jogo, com base na pesquisa documental. - Indicar a experiência estética percebida segundo o modelo MDA. - Definir o Gameplay. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentar a sinopse. - Identificar a premissa do jogo. - Descrever títulos antecessores do jogo analisado, se houverem. - Indicar quem é o narrador. - Apresentar o arco narrativo do avatar. - Apresentar o circunplexo interpessoal. - Traçar a teia de personagens.

FONTE: A autora (2019).

A **etapa 2** se refere aos comportamentos, do avatar, ou seja, os elementos relacionados com o design do personagem, mas que não são expressos de maneira visual. A **etapa 3** se refere à representação visual do avatar, bem como os elementos relacionados ao design do personagem que podem ser expressos visualmente (TABELA 13).

TABELA 13 - Etapa 2 e 3 - Protocolo Anedima de *Videogames* - desenvolvimento.

Comportamento do Avatar	Representação Visual do Avatar
<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a cultura e subcultura a qual faz parte. - Indicar o arquétipo no qual se enquadra. - Apontar quais são as mecânicas e sub mecânicas de jogo relacionadas com o avatar. - Indique as ações de sobreposição (percepção, reação e adaptação) do personagem em relação aos seguintes componentes: outros personagens, bem como os mais próximos do avatar, especificados na teia de personagens; objetos do jogo, aqueles que são manipuláveis pelo avatar. - Indicar a função do avatar no Gameplay. 	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar o tipo de controle. - Identificar como as recompensas e punições são informadas ao jogador por meio do avatar. - Apresentar seus aspectos físicos. - Descrever a sua indumentária. - Identificar e descrever os elementos plásticos do personagem (formas, cores e texturas) e as técnicas de composição visual utilizadas (contraste, simplicidade, etc) - Descrever o tipo de expressão visual

FONTE: A autora (2019).

A **etapa 4** se refere à indicação do uso de figuras de linguagem na expressão visual dos comportamentos identificados na etapa anterior e à indicação da experiência estética percebida pelo avatar. Como visto no capítulo dois, as figuras de linguagem selecionadas para este estudo foram:

- a) Metáfora - Criar, por meio da relação de dois conceitos distintos, um significado que não seria observável sem essa relação.
- b) Sinédoque - Criar uma relação de uma parte do conceito com seu todo e vice-versa.
- c) Metonímia - Utilizar o nome de alguém ou coisa e relaciona com alguma peculiaridade de outro alguém ou coisa.
- d) Ironia - Criar, por meio da relação de dois conceitos distintos, um significado que não seria observável sem essa relação, semelhantemente à metáfora. Porém, esses dois conceitos se contradizem, diferentemente da metáfora.

Por fim, a **etapa 5** e última do protocolo desenvolvido visa identificar e descrever a retórica atrelada ao design do avatar para expressar o seu comportamento e apontar se a experiência estética identificada no jogo está de acordo com a identificada no avatar. Deve-se seguir os seguintes passos:

- a) Desenvolver uma tabela compilando os resultados e traçar a relação entre os comportamento do avatar, a representação visual destes comportamentos e as figuras de linguagem.
- b) Apontar se a experiência estética identificada no jogo está correlacionada com a experiência estética identificada no avatar.

7.3.1.1 Ensaio de aplicação do Protocolo Anedima de *Videogames*

Após a construção do protocolo, foi realizado um ensaio de aplicação deste protocolo no jogo *Journey*, um dos jogos selecionados, para averiguar a sua funcionalidade. Este jogo foi escolhido por ser curto, cerca de 2 horas, e ser de fácil acesso à pesquisadora. O ensaio foi realizado nos dias 4 a 6 de dezembro de 2019 na residência da pesquisadora. Como a interação ocorreu no modo *online*, com outro jogador, não seria possível parar a interação para registrar as imagens. Por isso, optou-se por acionar a gravação de tela disponível no console *PlayStation 4*, para que a análise fosse feita com base nas gravações das interações.

Após o ensaio observou-se que determinados tópicos eram desnecessários, outros poderiam ser reorganizados e algumas informações eram irrelevantes para responder à pergunta de pesquisa. Desta forma, as alterações realizadas no fluxo são descritas na sequência.

Na **etapa 1**, a divisão permanece a mesma: elementos fundamentais e elementos dramáticos. Porém, alguns tópicos foram excluídos ou reorganizados, como:

- a) O tema do jogo e a indicação da premissa foram absorvidos pelo tópico sinopse.
- b) A informação referente ao número de jogadores foi absorvida pelo tópico modos de jogo, pois os modos de jogo especificam o número de jogadores.
- c) As avaliações do jogo foram absorvidas pela indicação da sua experiência estética.
- d) Os possíveis antecessores do jogo analisado não são mais considerados, já que é o avatar deste título que é analisado, e não o das versões anteriores.

- e) O arco narrativo do avatar também foi excluído da análise, já que não são estudadas questões específicas da narrativa nem de criação de personagens, mas sim são analisados avatares já desenvolvidos.

Por outro lado, a **etapa 2** passa a ser subdividida em duas, etapa - 2A e etapa 2B. Na etapa 2A a experiência estética do jogo é identificada por meio da interação da pesquisadora com o jogo e também pelos dados obtidos na pesquisa documental. Já a etapa 2B trata dos comportamentos do avatar e da representação visual desses comportamentos. Alguns tópicos foram excluídos ou reorganizados, como:

- a) A indicação do tipo de controle foi desconsiderada, pois os jogos analisados devem ser em terceira pessoa, de maneira que o avatar possa ser observado pelo jogador durante a interação, independentemente do tipo de controle.
- b) A indicação da cultura e subcultura também foi desconsiderada, pois seria necessário um estudo referente aos aspectos sociais e psicológicos do avatar, que não faz parte do escopo desta pesquisa.
- c) Apenas são estudadas as ações de sobreposição do avatar em relação à 3 personagens do jogo, aqueles que o avatar interage mais durante o jogo. Journey é um jogo com pouco personagens, mas caso os demais jogos analisados tenham vários, é preciso reduzir para um número pequeno para que a análise não fique demasiadamente extensa. Ainda, devem ser analisados apenas os personagens que não aparecem somente em *cutscenes*, mas que o avatar do jogador possa interagir durante o jogo.

A **etapa 4** se torna a **etapa 3** e permanece inalterada. E entre a última etapa, etapa 5 de síntese, e a etapa 3, é adicionada uma quarta, denominada de Experiência Estética - Comparação, onde as experiências estéticas do jogo e do avatar são comparadas de maneira a averiguar se apresentam discrepâncias.

Por fim, a tabulação dos resultados permanece na **etapa 5**, bem como a relação entre os comportamentos do avatar, a representação visual destes comportamentos e as figuras de linguagem. No ensaio de aplicação do protocolo, a comparação das experiências estéticas se dava neste momento, mas optou-se por retirá-la para que a experiência estética do jogo fosse identificada apenas após a

etapa 1, de análise dos elementos fundamentais e dramáticos do jogo, sem nortear a identificação da experiência estética do avatar.

7.3.1.2 Protocolo Anedima de *Videogames*

Após o ensaio de aplicação que se deu sobre o jogo Journey, o protocolo foi refinado. Não houve uma segunda aplicação com o protocolo modificado no jogo Journey. Os dados obtidos no ensaio de aplicação foram apenas reproduzidos e reorganizados seguindo a nova estrutura do protocolo que é apresentada a seguir.

Etapa 1 – Jogo

A primeira etapa adaptada do Protocolo Anedima de *Videogames*, denominada de Jogo, tem como objetivo desmembrar o jogo em seus elementos fundamentais e dramáticos para entender como o sistema funciona.(TABELA 14).

TABELA 14 - Etapa 1 Jogo - Protocolo Anedima de *Videogames* - refinado.

Elementos Fundamentais do Jogo	Elementos Dramáticos do Jogo
<ul style="list-style-type: none"> - Indicar os componentes do jogo - Descrever o ambiente do jogo - Definir o <i>Gameplay</i> - Indicar os possíveis modos de jogo - Apresentar as fronteiras do jogo - Descrever o conjunto de regras (<i>rule set</i>) - Apontar as mecânicas e sub mecânicas do jogo 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentar a sinopse - Indicar o narrador - Apresentar o circunplexo interpessoal - Traçar a teia de personagens

FONTE: A autora (2020).

Etapa 2A – Experiência Estética do Jogo

Na segunda etapa, chamada de Experiência Estética do Jogo, busca-se identificar a experiência estética do jogo por meio da pesquisa documental, tendo como base as avaliações dos críticos dos dois jogos, e pelas interações com os jogos feitas pela pesquisadora.

Vale lembrar que, segundo Moroni (2013), a estética é a parte do processo de design e análise do jogo chamado de MDA (HUNICKE et al., 2004) que está relacionada diretamente com o jogador, ou seja, é a partir da estética do jogo que

ele tem contato com as dinâmicas e, posteriormente, com as mecânicas. A estética, então, pode ser entendida como o primeiro elemento de contato do jogador com o sistema do jogo. Ainda, segundo o autor, a experiência do jogar, isto é, as emoções que decorrem pela organização dos elementos do jogo, também podem ser entendidas como estética. Estas emoções, quando compartilhadas por um grupo de indivíduos, criam as chamadas “convenções e opiniões vigentes na sociedade” (p. 68). Estas emoções estão relacionadas com *Pathos*, um tipo de prova utilizada pelo emissor de uma mensagem para comprovar a veracidade do seu discurso, utilizando-se de emoções para persuadir o receptor desta mensagem. Vale lembrar que esta pesquisa não tem como foco o estudo de transmissão de mensagens, que exige um receptor, um emissor, uma mensagem, além dos demais elementos que compõe um processo de comunicação, como ruídos, mas sim apenas na representação visual de uma informação específica, neste caso os comportamentos do avatar.

Como pode-se haver mais de um tipo de experiência estética em um mesmo jogo (HUNICKE et al., 2004), optou-se por selecionar até duas devido à complexidade da análise. Esta etapa é realizada de maneira independente em relação a etapa seguinte, por isso é denominada de 2A (TABELA 15).

TABELA 15 - Etapa 2A Experiência Estética do Jogo - Protocolo Anedima de *Videogames* - refinado.

Tipos de Experiência Estética (HUNICKE et al., 2004)	Experiência Estética do Jogo
<ul style="list-style-type: none"> - Sensação - Fantasia - Narrativa - Desafio - Companheirismo - Descoberta - Expressão - Submissão 	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar a experiência estética identificada através da pesquisa documental - Indicar a experiência estética identificada através da interação com o jogo realizada pela pesquisadora - Apontar se foi necessário retornar aos elementos fundamentais e dramáticos do jogo

FONTE: A autora (2020).

Como os dois jogos escolhidos são diferentes entre si em vários sentidos, a etapa 2A não se conecta diretamente à etapa de comparação entre as experiências estética identificadas no jogo e no avatar. Pode-se retornar à etapa 1, Jogo, para averiguar novamente algum aspecto. Este retorno à etapa anterior, se ocorrer, deve ser registrado.

Etapa 2B – Avatar

A etapa 2B, Avatar, por sua vez, abarca questões relacionadas diretamente com o avatar e tem como objetivo desmembrá-lo em seus componentes para identificar quais são analisados na etapa seguinte. Este processo é pautado na revisão de literatura e na interpretação da pesquisadora das críticas coletadas na pesquisa documental. Os dois tópicos abordados nesta etapa se referem ao comportamento do avatar, isto é, suas ações dentro do jogo, e aos seus elementos visuais, bem como as características que o definem visualmente. Ainda, nesta etapa, são observados se os elementos visuais do avatar sofreram algum tipo de alteração durante suas ações (TABELA 16).

TABELA 16 - Etapa 2B Avatar - Protocolo Anedima de *Videogames* - refinado.

Comportamentos	Elementos Visuais
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar como as recompensas e punições são expressas ao jogador pelo avatar: - Indicar a função do avatar no Gameplay: - Descrever as mecânicas e sub mecânicas relacionadas com o avatar: - Descrever as ações de sobreposição do avatar em relação aos seguintes componentes: outros personagens e objetos do jogo 	<ul style="list-style-type: none"> - Indicar o arquétipo no qual se enquadra - Descrever o tipo de expressão visual - Apresentar seus aspectos físicos - Descrever a indumentária - Identificar e descrever os elementos plásticos e as técnicas de representação visual utilizadas - Indicar possíveis alterações em elementos plásticos, aspectos físicos e indumentária do avatar durante mecânicas, sub mecânicas e/ou ações de sobreposição

FONTE: A autora (2020).

A primeira coluna da tabela se refere às ações do avatar dentro do mundo do jogo, denominadas de comportamentos. A segunda se refere aos seus elementos visuais, ou seja, aqueles que podem ser observados visualmente. Para cada tópico da primeira etapa (Etapa 1 - Jogo) um ou mais elementos da etapa 2B estão relacionados. Esta relação é apresentada da seguinte forma:

Etapa 1 - Elementos Fundamentais do Jogo

Componentes do jogo: demonstrar qual(is) é(são) o(s) componente(s) do jogador, isto é, seu avatar.

Ambiente do jogo: subsidiar o tópico 'elementos visuais' (etapa 2B), uma vez que um jogo bidimensional apresenta uma proposta visual diferente de um

tridimensional, podendo influenciar na representação visual dos comportamentos do avatar.

Gameplay: identificar a função do avatar no gameplay na etapa 2B.

Modos de jogo: determinar quantos jogadores podem jogar simultaneamente o jogo, se o jogador precisa manipular outros personagens/componentes simultaneamente em uma mesma interação e se isso ocorre de maneira *online* ou local.

Fronteiras do jogo: delimitar o local dentro do mundo do jogo em que o jogador pode atuar por meio do seu avatar. Esta informação pode influenciar os tópicos ‘aspectos físicos’, ‘indumentária’, ‘elementos plásticos e técnicas de representação visual’, ‘movimentos corporais’ da etapa 2B no sentido de alterar algum destes elementos para mostrar ao jogador que seu avatar atingiu a fronteira de atuação do jogo.

Conjunto de regras: subsidiar a identificação de como as recompensas e punições são reveladas através do avatar ao jogador, podendo influenciar nas ‘ações de sobreposição’ e possibilidades e/ou variações de ‘mecânicas e sub mecânicas’ do avatar, na etapa 2B.

Mecânicas e sub mecânicas: subsidiar a identificação das mecânicas relacionadas diretamente com o avatar, na etapa 2B.

Etapa 1 - Elementos Dramáticos do Jogo

Sinopse e Narrador: apresentar a história do jogo para possibilitar a identificação de quem apresenta a narrativa embutida ao jogador, ou seja, visa identificar o narrador para, posteriormente na etapa 2B, indicar o ‘arquétipo’, os ‘aspectos físicos’ e a ‘indumentária’ do avatar.

Circumplexo interpessoal e teia de personagens: compreender as relações de hierarquia e agradabilidade dos personagens que podem indicar ‘ações de sobreposição’ e diferentes ‘mecânicas do avatar’ associados a outros personagens do jogo e, conseqüentemente, alterar em algum aspecto os seus elementos visuais, ambos na etapa 2B. Por fim, por meio da decomposição dos elementos do avatar, pode-se identificar àqueles relacionados com seu comportamento e representação visual para seguir à etapa seguinte.

Etapa 3 – Retórica

A terceira etapa, chamada de Retórica, tem como objetivo analisar a relação entre os comportamentos do avatar e sua representação visual sob a ótica da retórica. A partir dos conceitos abordados em 2.2 e 2.3, as 4 figuras de linguagem fundamentais (MEYER, 2007) utilizadas na representação visual dos comportamentos do avatar dentro do jogo são identificadas e descritas (TABELA 17). Ainda, por meio da interação da pesquisadora com o jogo, buscou-se traçar a experiência estética observada no avatar. Entende-se que este personagem é o que permite ao jogador atuar no mundo do jogo, sendo encarado como o cerne da experiência de jogar (ISBISTER, 2008) e, por isso, deve ser visto como um elemento central de design e de extrema importância.

TABELA 17 - Etapa 3 Retórica - Protocolo Anedima de *Videogames* - refinado.

Figuras de Linguagem	Experiência Estética
- Identificar as figuras de linguagem utilizadas na representação visual dos comportamentos do avatar dentro do jogo (metáfora, metonímia, sinédoque, ironia)	- Indicar qual é a experiência estética observada no avatar

FONTE: A autora (2020).

Os comportamentos ou ações do avatar dentro do mundo do jogo que são considerados nesta terceira etapa são as ‘mecânicas e sub mecânicas’ e as ‘ações de sobreposição’, pois entende-se que o ‘conjunto de regras (*rule set*)’, considerado nesta pesquisa como as recompensas e punições, são as bases para as possibilidades de ‘mecânicas e sub mecânicas’, tanto as de jogo quanto às específicas do avatar. Em termos da ‘função do avatar no *gameplay*’, Diehl et al. (2011) apontam que o avatar deve ser desenvolvido para “trabalhar em perfeita harmonia com o *gameplay*”, ou seja, o que ele faz deve estar em concordância com o que é proposto no ‘*gameplay*’. Isso está diretamente relacionado com o processo de interação, naquilo que o jogador pode fazer através do seu avatar (mecânicas e sub mecânicas) e como os demais componentes do jogo reagem às suas ações (AGUIAR e BATTAIOLA, 2016). Como o *gameplay* está diretamente relacionado com as dinâmicas de jogo (HUNICKE et al., 2004; JÄRVINEN, 2007), ele não será

considerado nesta análise, apenas é indicado, bem como a função do avatar no seu contexto.

A etapa 3 não se conecta diretamente à quarta etapa, de comparação entre as experiências estéticas identificadas no jogo e no avatar, mas pode-se retornar à etapa 2B, Avatar, para averiguar novamente algum aspecto do jogo ou do personagem para identificação da experiência estética. Este retorno às etapas anteriores, se ocorrer, deve ser apontado nos registros da análise.

Etapa 4 – Experiência Estética - Comparação

Na quarta fase, Experiência Estética - Comparação, são comparadas as experiências estéticas identificadas no jogo e no avatar de maneira a identificar se as experiências encontradas são compatíveis ou não. São consideradas as etapas 2A e 3 que se referem, respectivamente, às experiências estéticas do jogo e avatar.

Etapa 5 – Síntese

Por fim, a etapa 5, Síntese, é dividida em duas partes. A primeira tem como finalidade registrar e tabular os dados obtidos nas etapas anteriores, além de trazer uma discussão sobre os resultados obtidos. Deve-se desenvolver uma tabela compilando os resultados e traçar a relação entre os comportamentos do avatar, representação visual e retórica (TABELA 18).

TABELA 18 - Etapa 5 Síntese parte 1 - Protocolo Anedima de *Videogames* - refinado.

Comportamento	Representação Visual	Retórica
Etapas 1 e 2B	Etapa 2B	Etapa 3

FONTE: A autora (2020).

Na segunda parte deve-se registrar a data e tempo de duração total de interação com o jogo durante a aplicação do protocolo, a forma como as imagens foram registradas, o controle, isto é, o que cada botão do controle faz ao ser acionado pelo jogador, e se houve ou não o retorno às etapas 1 e 2B durante a realização das etapas 2A e 3, respectivamente (TABELA 19).

TABELA 19 - Etapa 5 Síntese parte 2 - Protocolo Anedima de Videogames - refinado.

Registro da Análise	Registro das Imagens	Registro do Controle
- Data que ocorreu a interação com o jogo e tempo de duração - Indicação de retorno às etapas anteriores durante aplicação do Protocolo, se houver	- Maneira como as imagens foram registradas durante a aplicação do Protocolo	- Ações outorgadas por cada botão do controle

FONTE: A autora (2020).

Antes da aplicação do protocolo, a pesquisadora já havia realizado uma interação prévia com os dois jogos. Esta ação foi adicionada ao roteiro do protocolo como uma pré-etapa para apenas sinalizar que isto ocorreu, porém esta ação não é uma exigência aqui proposta, e realizá-la pode ser vista apenas como uma opção com o objetivo de familiarizar-se com o funcionamento do sistema do jogo.

Foi elaborada uma tabela contendo a etapa, que admite uma ação, expressa por um verbo, a informação que se refere ao conteúdo extraído na respectiva etapa o resultado que alimenta a etapa seguinte (TABELA 20).

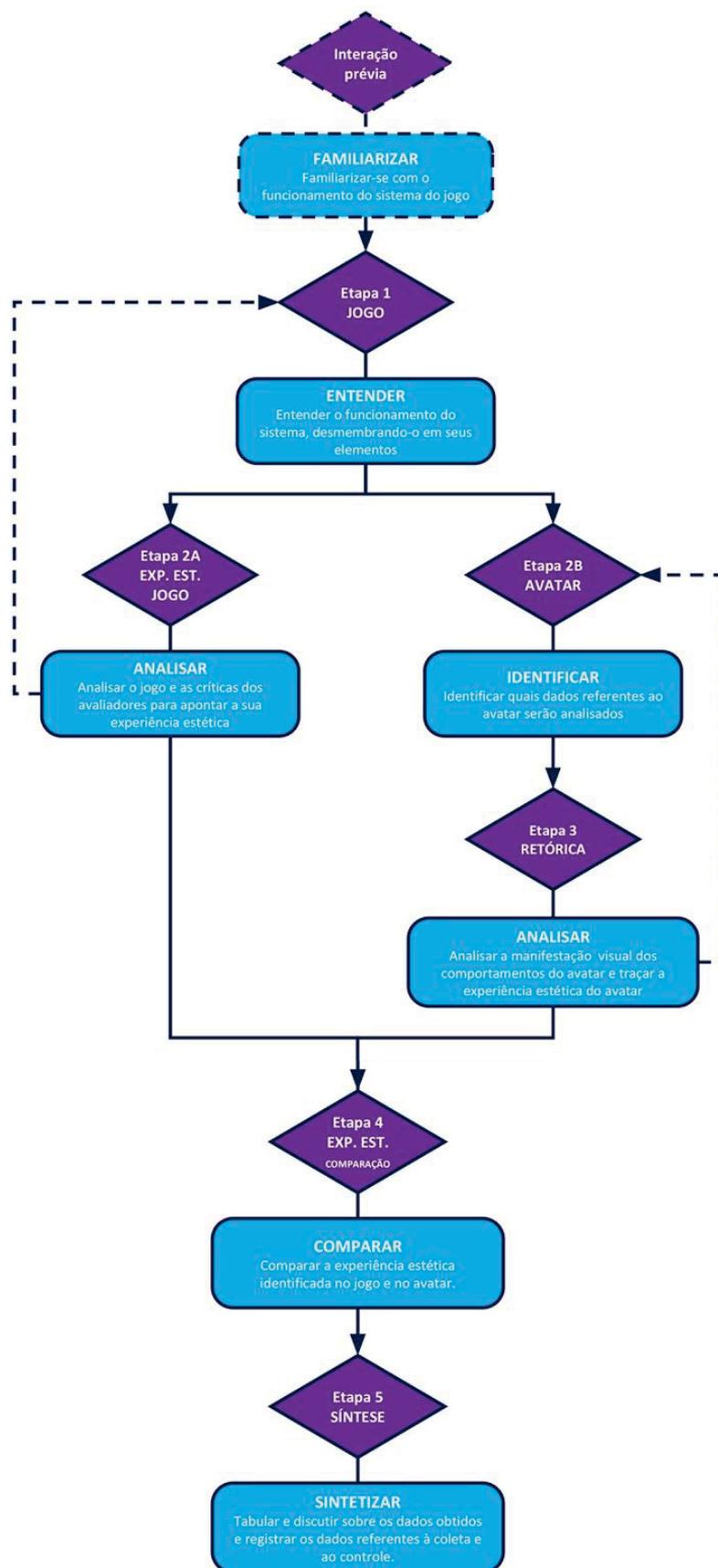
TABELA 20 - Etapas do Protocolo Anedima de Videogames.

ETAPA	1 - JOGO	2A- EXP. EST. JOGO	2B - AVATAR	3 - RETÓRICA	4 - EXP. EST. COMPARAÇÃO	5 - SÍNTESE
AÇÃO	Entender	Analisar	Identificar	Analisar	Comparar	Sintetizar
INFORMAÇÃO	Elementos fundamentais; elementos dramáticos.	Experiência estética do jogo.	Elementos visuais; comportamentos.	Figuras de linguagem; experiência estética do avatar.	Experiência estética do jogo e do avatar.	Comportamentos do avatar; elementos visuais do avatar; figuras de linguagem na representação visual dos comportamentos; experiência estética do jogo e do avatar; registro do tempo, data da interação, registro das imagens, controle, retorno as etapas anteriores.
RESULTADO	Entender o funcionamento do sistema, desmembrando-o em seus elementos.	Analisar os jogos e as crítica dos avaliadores (obtidas por meio da pesquisa documental) para apontar a experiência estética de cada jogo.	Identificar quais dados referentes ao avatar são analisados na etapa seguinte.	Analisar a representação visual dos comportamentos do avatar e indicar a experiência estética identificada no avatar.	Comparar a experiência estética identificada no jogo e no avatar.	Tabular e discutir sobre os dados obtidos e registrar os dados referentes à coleta e ao controle

FONTE: A autora (2020).

Um esquema visual com as etapas do protocolo e em que momento elas ocorrem é apresentado na figura 39. Para cada etapa, identificada pelo losango

roxo, foi admitido uma ação, expressa por um verbo, identificado pelos retângulos azuis, do que é realizado naquele momento, e as flechas indicam o sentido. A pré-etapa, denominada de interação prévia, e também as flechas que indicam a possibilidade de retorno da etapa 2A para a 1, e da etapa 3 para 2B, estão indicadas com linhas pontilhadas.

FIGURA 39 - Esquema visual do fluxo do Protocolo Anedima de *Videogames*.

FONTE: A autora (2020).

7.3.2 Aplicação do Protocolo Anedima de *Videogames* - Journey

Os dados já coletados do jogo Journey no ensaio de aplicação do Protocolo Anedima de *Videogame* foram apenas repassados para a estrutura refinada do protocolo. Assim, não houve uma segunda aplicação do protocolo desenvolvido no jogo Journey.

Familiarização

A pesquisadora já havia interagido previamente de maneira descompromissada com o jogo. Essa interação se deu antes mesmo de seu ingresso no Programa de Pós-Graduação. Assim, este jogo já lhe é familiar.

Em Journey a interação se dá por meio de um controle (FIGURA 40) tradicional do console PlayStation 4.

FIGURA 40 - Controle (visão frontal) - jogo Journey.



FONTE: Adaptado de PlayStation³⁵ (2019).

As ações possíveis do jogador dentro do mundo do jogo através do seu avatar, que se dá pelo acionamento dos botões do controle, são especificados na tabela (TABELA 21).

³⁵ <https://www.playstation.com/pt-br/explore/ps4/accessories/>

TABELA 21 - Controle - jogo Journey.

BOTÕES DO CONTROLE	AÇÃO
Acionar e soltar rapidamente 'círculo':	O avatar emite um som rápido.
Acionar e soltar prolongadamente 'círculo'	O avatar abaixa e levanta a sua cabeça enquanto emite um som prolongado.
Acionar e segurar 'círculo'	O avatar se abaixa, pula e gira no ar enquanto emite um som longo. O avatar manipula momentaneamente determinados componentes do sistema.
Acionar e segurar 'xis'	O avatar voa quando próximo de outro personagem, ou quando o seu cachecol estiver energizado.
Acionar 'options'	O avatar se senta no chão.
Acionar 'touch pad'	Abre o menu de opções.
Acionar 'options' após acionar 'touch pad'	Acionar 'triângulo' - selecionar capítulo. Acionar 'xis' - selecionar modo de câmera.
Inclinar L3 para uma direção	O avatar se movimenta no sentido em que o botão analógico esquerdo é inclinado.
Inclinar R3 para uma direção	A câmera se vira para mesma direção em que o botão analógico direito é inclinado.

FONTE: A autora (2020).

Na sequência, o jogo Journey é analisado a partir da proposta do Protocolo Anedima de *Videogames*.

Etapa 1 - Jogo

Elementos Fundamentais

a) *Indicar os componentes do jogo:*

No jogo em questão, os componentes do jogador são: o avatar e as criaturas de pano cardume. Quando ativadas pelo jogador em determinados momentos, estas criaturas de pano cardume podem ser usadas como combustível para propulsão para pulo/voo do avatar de um ponto até outro do cenário.

Já os componentes de outros jogadores identificados em Journey foram os seguintes: o avatar de outro jogador, quando a interação ocorre em modo *online* e as criaturas de pano cardume, quando ativadas pelo outro jogador.

Por fim, os componentes do sistema identificados no jogo foram: os inimigos; as criaturas de pano cardume; os objetos brilhantes que aumentam o comprimento do cachecol do avatar quando coletados; a entidade, que narra a história do jogo; as criaturas de pano tapetes voadores.

b) Descrever o ambiente:

O ambiente do jogo, seu universo, é tridimensional, ou seja, pode-se observar o avatar por todos os ângulos, e o ponto de vista é em terceira pessoa.

c) Definir o gameplay:

Em Journey, o gameplay baseia-se em chegar até o cume da montanha iluminada explorando os ambientes do jogo, libertando as criaturas de pano, podendo estar ou não acompanhado por um desconhecido, sem delimitação de tempo.

d) Indicar os modos de jogo:

Os modos de jogo são: *single player*, quando não conectado a uma rede de internet, ou *multiplayer*, com até dois jogadores. O jogo não permite o modo *multiplayer* local, isto é, duas pessoas não podem compartilhar um mesmo console simultaneamente.

e) Apresentar as fronteiras do jogo:

Em relação às fronteiras do mundo do jogo, o jogador pode rotacionar a câmera inclinando o botão analógico direito (R3) do controle para cima, para baixo e para os lados, conseguindo enxergar somente o ambiente em volta do seu avatar, não podendo afastar nem aproximar a câmera além do que é permitido pelo sistema do jogo. Ainda, o ambiente do jogo parece não haver fronteiras, pois os cenários são aparentemente vastos (FIGURA 41), mas ao seguir até um local estipulado pelo sistema do jogo onde não se pode avançar mais, o avatar é lançado para trás por um forte vento (FIGURA 42).

FIGURA 41 - Ilusão de ambiente sem fronteiras dada pelo jogo - jogo Journey.



FONTE: Captura de tela (2019).

FIGURA 42 - De cima para baixo, da esquerda para a direita - avatar sendo empurrado pelo forte vento - jogo Journey.



FONTE: Captura de tela (2019).

f) *Descrever o conjunto de regras (rule set):*

As *recompensas e punições* identificadas em Journey foram organizadas em uma tabela (TABELA 22) para melhor visualização:

TABELA 22 - Recompensas e punições identificadas - jogo Journey.

RECOMPENSAS	PUNIÇÕES
<ul style="list-style-type: none"> - O cachecol do avatar aumenta de tamanho e é totalmente energizado quando os objetos brilhantes são coletados. Com isso, o avatar consegue voar por mais tempo; - O avatar voa ao se aproximar de criaturas de pano cardume ou tapete voador, pois seu cachecol é energizado apenas por aproximação; 	<ul style="list-style-type: none"> - Ao se aproximar das fronteiras do mundo do jogo, um vento forte empurra o avatar do jogador para trás, indicando que o avatar não pode seguir por aquele caminho; - O jogador é impossibilitado de voar em certos ambientes do jogo sem se aproximar das criaturas de panos cardume e tapete voador ou jogar no modo <i>single player</i>;

<ul style="list-style-type: none"> - Um desenho surge em determinados painéis ao serem acionados pelo avatar como resposta ao seu canto longo (acionar e segurar 'círculo'); - Quanto mais criaturas de pano cardume são libertas, mais longe e alto o avatar consegue voar quando elas são acionadas pelo seu canto longo; - As criaturas de pano facilitam a movimentação de um ponto a outro quando libertas; - Explorar ambientes do jogo possibilitam ao jogador encontrar os chamados easter eggs; - A exploração dos ambientes do jogo é recompensada pela descoberta da localização de objetos brilhantes escondidos que aumentam o cachecol de seu avatar, possibilitando que este voe por mais tempo quando carregado; - Progredir no jogo revela mais da história, tanto da civilização que ali existiu como do próprio avatar e seu objetivo; - Acompanhar outro viajante possibilita o carregamento mútuo do cachecol apenas por aproximação física de ambos; - Ao cair de um local alto o avatar não sofre punição, como perda de vida ou outro recurso, incentivando o jogador a explorar o cenário sem medos. 	<ul style="list-style-type: none"> - O avatar perde uma parte de seu cachecol ao ser avistado pelo inimigo. Mas, ao perder por completo o cachecol, ele não é mais percebido pelo inimigo, e também, o avatar não consegue mais voar pela energização de seu cachecol, mas sim apenas acionando as criaturas de pano, que se tornam cada vez mais escassas de encontrar conforme se aproxima do término do jogo.
---	---

FONTE: A autora (2020).

A respeito dos *easter eggs*, em Journey foram encontrados dois que se referem aos outros dois jogos feitos pelos mesmos desenvolvedores, *Flow* (FIGURA 43) e *Flower* (FIGURA 44).

FIGURA 43 - Easter Egg do jogo Flow - personagem brilhante sobre a cabeça do avatar na imagem - jogo Journey.



FONTE: FunWithGuru³⁶ (2015).

³⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AnF9uXrYblg>. Acesso em: 20 Nov. 2019

FIGURA 44 - Easter Egg do jogo Flower - flor amarela na imagem - jogo Journey.



FONTE: FunWithGuru³⁶ (2015).

g) *Apontar quais são as mecânicas e sub mecânicas de jogo:*

As mecânicas e sub mecânicas identificadas foram (JÄRVINEN, 2007):

Mecânica acelerando/desacelerando: se refere a “mudança de velocidade de um elemento do jogo (geralmente um componente do jogador) que um jogador está manipulando”³⁷ (p. 385, tradução nossa). A ação de acelerar e desacelerar o avatar em Journey se dá pela inclinação do botão analógico L3 do controle para determinada direção. A velocidade do avatar é sensível à intensidade de inclinação desta alavanca, isto é, a aceleração e desaceleração do avatar é proporcional à intensidade de inclinação da alavanca L3 do controle, operada pelo jogador. Esta mecânica apresenta a *sub mecânica manobrando*, pois a direção para onde o avatar é movimentado é definida por esta mesma alavanca do controle, ou seja, ao inclinar a alavanca L3 para a esquerda, o avatar se movimenta para a esquerda da tela. Ainda, ao inclinar a alavanca L3 para a frente pode-se definir a direção para a qual o avatar irá se deslocar pela manipulação da câmera, através da alavanca R3 (direita) do controle.

Mecânica manobrando: agora encarada como mecânica, em Journey pode ser encontrada quando o jogador aciona por meio do seu avatar as criaturas de pano cardume, ao pressionar e segurar o botão ‘círculo’, e elas impulsionam o avatar para cima. O jogador consegue manobrar em qual direção deseja que seu avatar vá pela manipulação do botão analógico L3 (FIGURA 45).

³⁷ “The players are allowed to change the speed of the game element (often component-of-self) they are manoeuvring”.

FIGURA 45 - Criaturas de pano cardume impulsionam o avatar para cima ao serem acionadas - jogo Journey.



FONTE: Captura de tela (2019).

Mecânica pegando (apenas em referência à ação de tomar para si): se baseia em “tomar um elemento do jogo ou vários deles (componentes, locais do ambiente, informações) em posse”³⁸ (p. 393, tradução nossa). Quando os objetos brilhantes são coletados, eles são automaticamente transformados em um pedaço do cachecol do avatar. Assim, toma-se posse de um componente do sistema do jogo, um objeto brilhante, para si mesmo, se transformando em um componente do jogador. Esta mecânica possui a *sub mecânica pulando*, que se trata da possibilidade de “pular para obter os melhores resultados possíveis”³⁹ (p.390, tradução nossa). Ao aumentar o comprimento do cachecol de seu avatar, a capacidade de armazenamento de energia aumenta e, assim, o jogador consegue realizar pequenos pulos e ultrapassar obstáculos utilizando a energia do seu cachecol sem necessitar da presença de um outro jogador ou de outros componentes do sistema. Além disso, o jogador consegue energizar o cachecol de seu avatar apenas por aproximação das criaturas de pano cardume e tapete voador e, assim, possibilitar que seu avatar pule e plane/voe por um período de tempo. Vale destacar que, se o jogador deixar o botão ‘xis’ acionado, o avatar voará até que toda a energia de seu cachecol se esgote, planando até retornar ao chão.

Mecânica controlando: se refere a “manter a posse de um componente e/ou manuseá-lo/controlá-lo”⁴⁰ (p.388, tradução nossa). Neste jogo, isso ocorre quando as criaturas de pano são libertas dos locais onde se encontram aprisionadas e elas

³⁸ “taking a game element or a number of them (components, environment locations, information) into possession”.

³⁹ “the players are allowed to jump in order to gain best possible result”.

⁴⁰ “keeping possession of a component and/or handling/controlling it”.

podem ser acionadas e servirem como propulsores de voo para o avatar do jogador por um período de tempo. Assim, o jogador controla um componente do sistema - as criaturas de pano cardume - para servirem como propulsores de voo para o seu avatar. Em seguida, após esta ação, as criaturas não ficam mais sob domínio do jogador, mas são devolvidas ao sistema do jogo, possibilitando, inclusive, que outro jogador possa controlá-los, quando o jogo ocorre no modo *online*.

Mecânica escolhendo: ocorre quando “o jogador deve fazer uma escolha dentre múltiplas opções”⁴¹ (p. 387, tradução nossa). Coletar ou não os objetos brilhantes que aumentam o comprimento do cachecol do seu avatar, libertar ou não as criaturas de pano, jogar no modo *single player* ou *multiplayer online*, são escolhas possíveis para o jogador proporcionadas pelo sistema do jogo.

Mecânica composição: se trata de quando “os jogadores têm meios para criar imagens e sons”⁴² (p. 387, tradução nossa). Em Journey, uma forma de comunicação entre jogadores se dá pela emissão de sons pré-programados pelo sistema do jogo quando o botão ‘círculo’ do controle é acionado pelo jogador. Há uma pequena variação de possibilidades: ao acionar rapidamente o botão o avatar emite um som curto (FIGURA 46); já ao prolongar um pouco o acionamento, o avatar emite um som mais longo em relação ao anterior (FIGURA 47); por fim, ao pressionar e segurar o botão, o avatar emite um som longo (FIGURA 48). Essas possibilidades de emissão de sons compostas de maneiras diferenciadas podem refletir uma tentativa de comunicação entre jogadores como, por exemplo, um jogador tentar, por meio dos sons, ‘chamar’ o outro até determinado local dentro do ambiente do jogo (AMARO e PAZ, 2018).

FIGURA 46 - Avatar emitindo som ao acionar rapidamente o botão ‘círculo’ - jogo Journey.



FONTE: Rrvirus⁴³ (2019).

⁴¹ “the player is presented with making a choice between a number of options”.

⁴² “the players are afforded means to create images and sounds”.

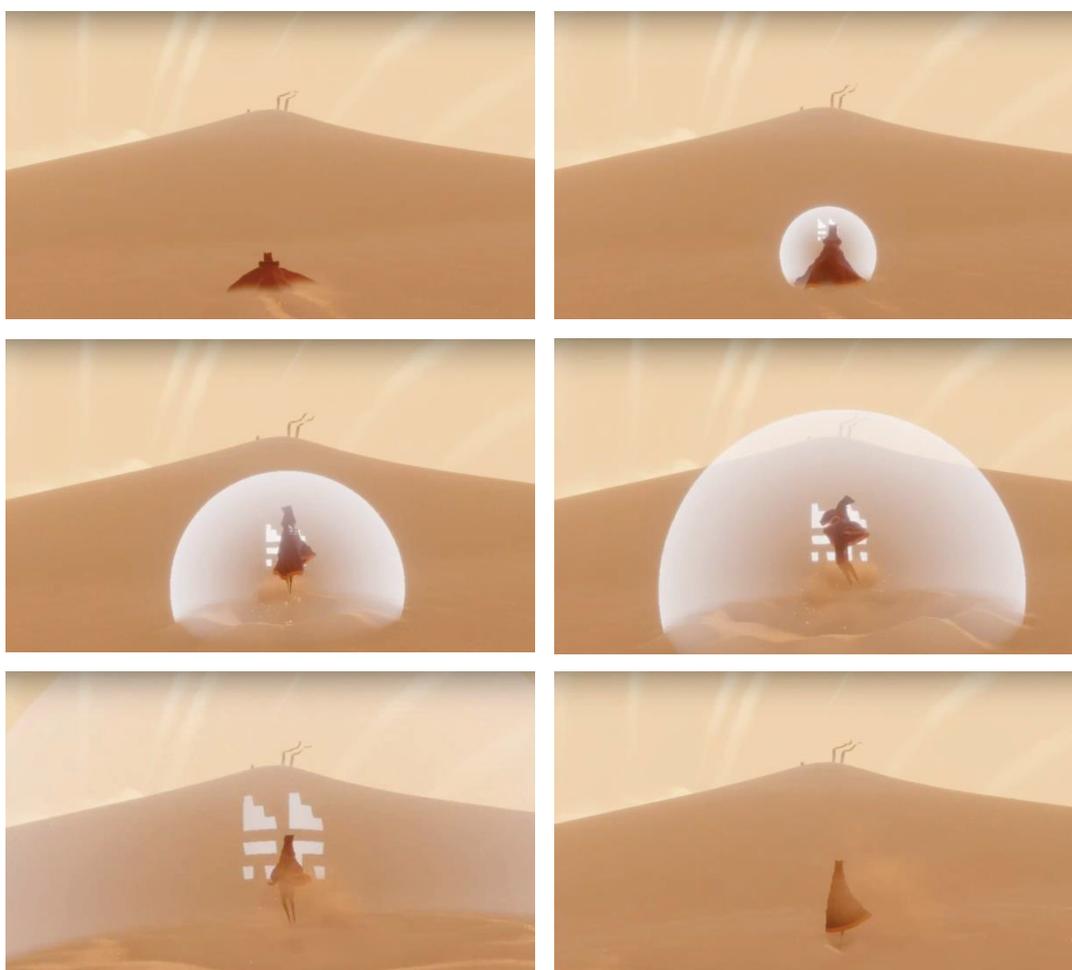
⁴³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rqJw7eO_7Lk. Acesso em: 4 Dez. 2019

FIGURA 47 - Avatar emitindo som ao acionar de modo prolongado o botão 'círculo' - jogo Journey.



FONTE: Rrvirus⁴³ (2019).

FIGURA 48 - De cima para baixo, da esquerda para a direita - sequência de movimentos decorrente da ação de apertar e segurar o botão 'círculo' para emissão do som - jogo Journey.



FONTE: Rrvirus⁴³ (2019).

Percebe-se, inclusive, que o símbolo sobre a cabeça do avatar que surge durante a emissão do som é o mesmo para cada jogador em cada interação, como uma assinatura, identificando que aquele símbolo corresponde àquele jogador. Mas, ao finalizar o jogo e recomeçá-lo novamente, os sons emitidos pelo avatar do jogador possuirão um outro símbolo. Esta mecânica permite que o jogador

componha a partir de um conjunto de sons específicos, não podendo usar sua própria voz ou sons.

Ainda, esta mecânica apresenta a *sub mecânica conversando*, que se refere à capacidade de os jogadores entrarem “em diálogo com o sistema de jogo ou com outros jogadores, e esse diálogo tem consequências formais para o estado do jogo”⁴⁴ (p. 388, tradução nossa). Em Journey, um jogador pode fazer com que seu avatar emita sons como uma forma de chamar o outro jogador para que este, com seu respectivo avatar, o siga até um local seguro onde o inimigo não irá encontrá-los, possibilitando uma possível mudança de estado do jogo.

Mecânica contratação: ocorre quando “um acordo de dois ou mais jogadores é feito através de um contrato que é reconhecido pelo sistema do jogo”⁴⁵ (p. 388, tradução nossa). Em Journey, ao optar por conectar o console em uma rede de internet o jogador assume, diante do sistema do jogo, que aceita compartilhar sua jornada com outros jogadores desconhecidos, que por sua vez, também aceitam. Assim, este contrato é reconhecido pelo sistema do jogo.

Elementos Dramáticos

a) *Apresentar a sinopse do jogo:*

Journey relata a história de um viajante anônimo que tem como objetivo chegar ao topo iluminado da montanha. É apenas no decorrer do caminho que é possível entender o que levou a ascensão e a queda da civilização daquele local, além de compreender qual é o papel do avatar do jogador naquela história. Segundo o diretor de arte, Matthew Nava, o jogo é “sobre como estabelecer uma conexão com as pessoas de maneira não violenta, enquanto você experimenta estágios metafóricos da vida em um mundo surreal no deserto” (THATGAMECOMPANY, 2019, s.p.). O avatar de Journey é um personagem plano ou linear, pois não apresenta aprofundamento psicológico. Também pode ser considerado como parcialmente especificado, uma vez que sua história não é contada em detalhes, permitindo que o jogador projete a si mesmo nele.

⁴⁴ “players are able to enter into dialogue with game system or other players, and this dialogue has formal consequences to the game state”.

⁴⁵ “a contract by two or more players is made through an agreement that is acknowledged by the game system”.

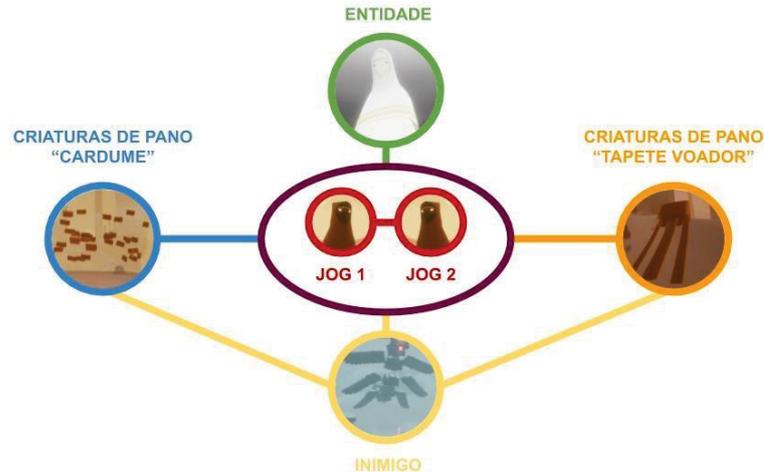
b) Indicar o narrador:

Nas *cutscenes* um personagem semelhante a uma entidade mostra visualmente toda a história da civilização que ali existiu e o trajeto percorrido e a percorrer do avatar. Caracterizando a entidade como um narrador personagem, aquele que faz parte da história que narra.

c) Apresentar o circunplexo interpessoal:

Foram identificados seis personagens que interagem entre si no jogo Journey: o avatar do jogador (personagem manipulável pelo jogador), o avatar do segundo jogador (quando a interação ocorre no modo *online*), a entidade, as criaturas de pano (cardume e tapetes voadores) e os inimigos. Demais personagens que não respondem aos estímulos do jogador não foram considerados, pois assume-se que eles em nada diferem de outros objetos comuns no jogo. Assim, foi elaborado uma representação gráfica dos personagens em Journey (FIGURA 49).

FIGURA 49 - Personagens identificados no jogo Journey.



FONTE: A autora (2019).

O avatar do jogador e o do outro jogador se encontram no centro da imagem. Ambos apresentam o mesmo tipo de interação com todos os demais personagens, e não podem causar danos um ao outro, por isso se encontram juntos. As criaturas de pano cardume e tapete voador são aliadas dos avatares e os auxiliam na jornada. O inimigo, abaixo em amarelo, ataca e causa dano tanto os

avatars quanto as criaturas de pano. A entidade só se relaciona com o avatar durante o jogo, indicada acima em verde na imagem.

Com base nos estudos de Isbister (2006), três personagens do jogo foram analisados em relação ao avatar da pesquisadora, chamado de JOG 1 neste estudo, e foram distribuídos no circunplexo interpessoal adaptado conforme o que foi identificado nos esquemas faciais e corporais. Esses personagens são um antagonista, um outro protagonista, caracterizado como o avatar do outro jogador, e um ajudador, as criaturas de pano cardume.

O primeiro personagem analisado se refere ao avatar do outro jogador, identificado como JOG 2. Ao acionar e segurar o botão 'círculo', o avatar emite um som longo que também é um recurso dado pelo jogo para ativar e manipular componentes do sistema durante o jogo. Vale lembrar que a voz ou qualquer tipo de som não é considerado nesta pesquisa, mas destaca-se a emissão desses sons em Journey, uma vez que são formas que os jogadores se utilizam para tentar se comunicar entre si, pois não existem outras formas para isto. Porém, como cada jogador pode utilizar de combinações singulares de sons e de movimentação de seu avatar para tentar comunicar algo a outro jogador, ainda não foi possível mapear o que cada combinação de som e movimento significam (AMARO e PAZ, 2018).

O JOG 2, assim como o JOG 1, não apresenta expressões faciais. Seu rosto possui apenas um par de olhos que permanecem iguais independente da situação (FIGURA 50). Assim, apenas pela análise da face não é possível discernir se é uma relação amigável ou hostil.

FIGURA 50 - Face do avatar que não apresenta outros elementos a não ser os olhos - jogo Journey.



FONTE: Captura de tela (2019).

Por outro lado, JOG 2 se aproxima do JOG 1 e interage com ele emitindo sons, andando e pulando em volta do JOG 1 e mantendo contato visual. Não foram observados sinais corporais hostis, já que não existem formas de um jogador prejudicar o outro neste jogo, seja atacando-o ou empurrando-o para um local próximo do inimigo, por exemplo. Além disso, a postura corporal de JOG 2 permanece sempre relaxada em relação ao do JOG 1.

Assim, os esquemas faciais e corporais identificados foram organizados em uma tabela (TABELA 23):

TABELA 23 - Esquemas do JOG 2 que indicam Amizade - jogo Journey.

JOG 2	Amigável	Hostil
Face	Apresenta contato visual estável, mas não excessivamente intenso.	Não sorri.
Corpo	Apresenta postura aberta e relaxada e/ou encontra-se mais perto e pode inclinar-se para/em direção ao outro.	-----

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

No que se refere à questão de hierarquia, tanto a relação de dominância quanto de submissão pôde ser observada. O JOG 2 encontra-se em posição de domínio quando movimenta-se para um local e mantém contato visual com o JOG 1 esperando que este o siga, inclusive emitindo sons com certa frequência. Conseqüentemente, o JOG 2 se movimenta menos. Já em outros momentos, encontra-se em posição de submissão, quando é o JOG 1 que realiza estas mesmas ações citadas anteriormente.

Em relação a dominância e submissão, o JOG 2 possui as seguintes especificidades organizadas em uma tabela (TABELA 24):

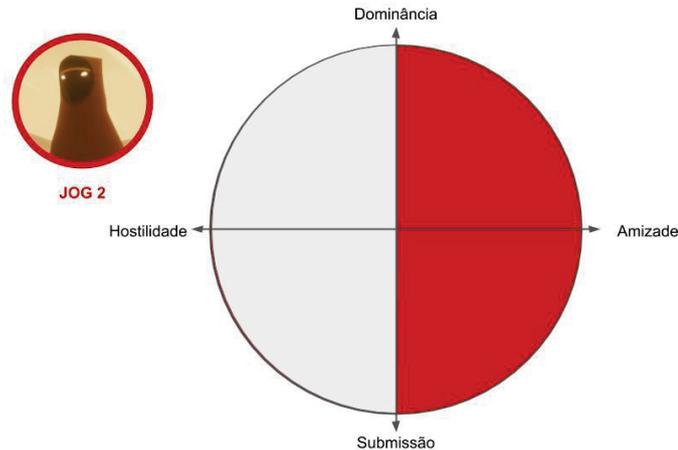
TABELA 24 - Esquemas do JOG 2 que indicam Dominância e Submissão - jogo Journey.

JOG 2	Dominante	Submisso
Face	Apresenta mais contato visual e pode olhar fixo.	Apresenta menos contato visual e evita olhar fixo.
Corpo	Movimenta-se menos. Pode usar gestos enfáticos e grandes.	Movimenta-se mais.

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

Por isso, a localização do JOG 2 pode estar em dois locais dentro do circunplexo interpessoal, entre o eixo Dominância/Amizade e Submissão/Amizade. Um resumo desta relação pode ser visto na figura 51, destacado em vermelho.

FIGURA 51 - Relação de Dominância/Submissão e Amizade do JOG 2 com o avatar - jogo Journey.



FONTE: Adaptado de Strong et al. (1988 *apud* ISBISTER, 2006, p. 26).

O segundo personagem analisado se refere às criaturas de pano cardume que possuem papel de ajudadores do avatar na história. Estes personagens são encontrados desde o início do jogo e fornecem energia para o cachecol do avatar. Não apresentam face, pois tratam-se de pedaços de tecidos que voam pelo ar. Assim que percebem a aproximação do avatar, tocam seu cachecol lhe dando energia. Quando compartilham de um mesmo espaço no ambiente do jogo com o jogador e este emite um canto longo (pressionando e segurando o botão 'círculo' do controle), estas criaturas de pano cardume impulsionam o avatar para o alto com movimentos rápidos.

A partir disso, pode-se dizer que a relação de agradabilidade destes personagens com o avatar é de amizade (TABELA 25).

TABELA 25 - Esquemas das criaturas de pano cardume que indicam Amizade - jogo Journey.

CARDUME	Amigável	Hostil
Face	Ausente.	-----
Corpo	Apresenta postura aberta e relaxada e/ou encontra-se mais perto e pode inclinar-se para/em direção ao outro.	-----

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

No que se refere a questão de hierarquia (TABELA 26), as criaturas possuem relação de dominância e também de submissão com o avatar. A dominância é representada quando o avatar se aproxima e os tecidos tocam-lhe dando energia. Já a submissão é observada quando o jogador aciona o botão 'círculo' do controle e os tecidos o impulsionam para o alto, com movimentos rápidos.

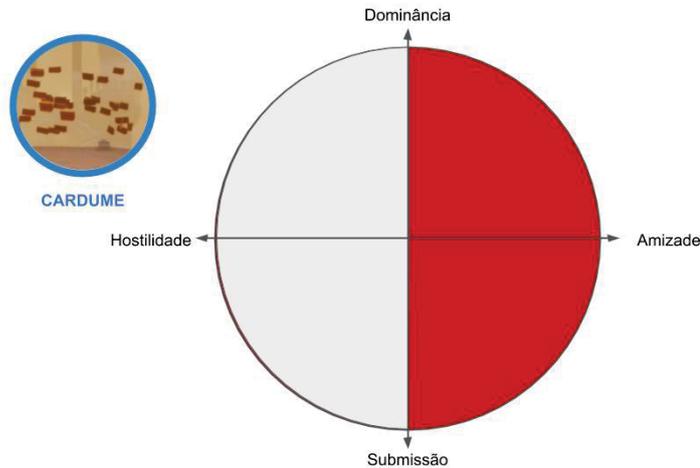
TABELA 26 - Esquemas das criaturas de pano cardume que indicam Dominância e Submissão - jogo Journey.

CARDUME	Dominante	Submisso
Face	Ausente.	Ausente.
Corpo	Ocupa mais espaço físico, movimenta-se menos. Pode usar gestos enfáticos e grandes. Pode ocasionalmente tocar em pessoas menos dominantes.	Ocupa menos espaço físico e movimenta-se mais.

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

Por isso, a localização das criaturas de pano cardume dentro do circunplexo interpessoal encontram-se entre o eixo Dominância/Amizade e Submissão/Amizade (FIGURA 52).

FIGURA 52 - Relação de Dominância/Submissão e Amizade das criaturas de pano cardume com o avatar - jogo Journey.



FONTE: Adaptado de Strong et al. (1988 *apud* ISBISTER, 2006, p. 26).

O terceiro personagem levado em consideração foi o inimigo, que aparece pela primeira vez apenas no quinto capítulo. No universo de Journey existem vários inimigos de uma mesma espécie.

Os habitantes da civilização que ali habitava viviam em harmonia uns com os outros. Mas, em determinado momento houve um desentendimento e todos passaram a guerrear entre si. Foi neste período que os inimigos surgiram, e serviram como arma de guerra entre os indivíduos, segundo o que nos é apresentado pela Entidade nas *cutscenes*.

Ao avistar o avatar, a luz localizada na face do inimigo que é branca (FIGURA 53), torna-se vermelha, indicando perigo e atenção (SILVEIRA, 2011) (FIGURA 54). Ainda, a luz em seus olhos se transformam em um desenho verde e em seguida se inclina em direção ao avatar para atacá-lo (FIGURA 55).

FIGURA 53 - Luz branca do inimigo, à direita e ao fundo na imagem, antes de visualizar o avatar, à esquerda e à frente na imagem - jogo Journey.



FONTE: Rrvirus⁴³ (2019).

FIGURA 54 - Avatar, ao centro na imagem, é visualizado e a cor da luz do inimigo, ao fundo, torna-se vermelha - jogo Journey.



FONTE: Rrvirus⁴³ (2019).

FIGURA 55 - De cima para baixo, da esquerda para a direita, sequência de ataque do inimigo - jogo Journey.



FONTE: Rrvirus⁴³ (2019).

Assim, os esquemas faciais e corporais do inimigo demonstram que sua relação com o avatar é de hostilidade, pois apresenta contato visual intenso, reforçado pela mudança do branco para o vermelho da sua luz. Já seu corpo demonstra hostilidade ao se inclinar rapidamente em direção ao avatar para atacá-lo, por movimentar-se menos e ocupar maior espaço físico (TABELA 27).

TABELA 27 - Esquemas do Inimigo que indicam Hostilidade - jogo Journey.

INIMIGO	Amigável	Hostil
Face	-----	Apresenta contato visual intenso.
Corpo	-----	Apresenta postura tensa e/ou pode estar mais perto e inclinar-se para/em direção ao outro.

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

No que se refere a questão de Dominância/Submissão (TABELA 28), o Inimigo possui relação de dominância com o avatar. Isso pode ser observado nos esquemas faciais e corporais, como no seu contato visual fixo, na diferença de tamanho entre eles e o avatar e, conseqüentemente, a ocupação de espaço físico, além de movimentar-se menos, pois é o avatar que precisa fugir de sua visão.

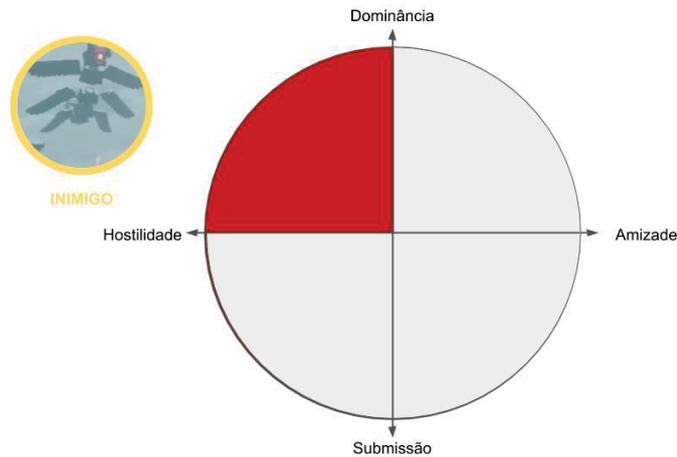
TABELA 28 - Esquemas do Inimigo que indicam Dominância - jogo Journey.

INIMIGO	Dominante	Submisso
Face	Apresenta mais contato visual e pode olhar fixo.	-----
Corpo	Ocupa mais espaço físico, movimenta-se menos. Pode usar gestos enfáticos e grandes. Pode ocasionalmente tocar em pessoas menos dominantes.	-----

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

A sua localização dentro do circunplexo interpessoal ocupa o quadrante Dominância/Hostilidade (FIGURA 56).

FIGURA 56 - Relação de Dominância e Hostilidade do Inimigo com o avatar - jogo Journey.

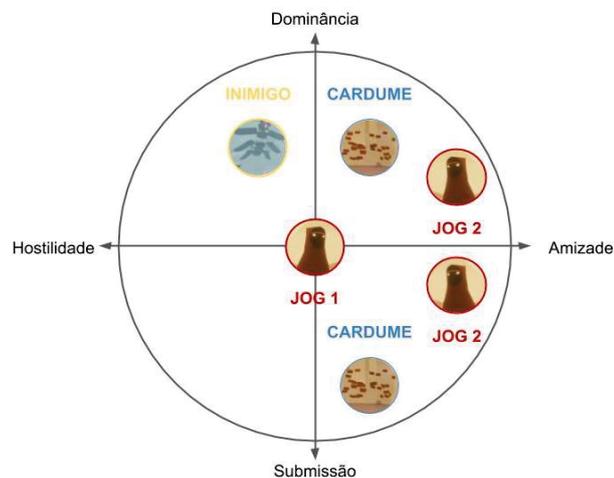


FONTE: Adaptado de Strong et al. (1988 *apud* ISBISTER, 2006, p. 26).

d) Traçar a teia de personagens:

Foi desenvolvido um esquema visual da teia onde o JOG 1 encontra-se na posição central, os personagens que apresentam relação de dominância sobre ele foram alocados visualmente na posição acima do JOG 1, os que apresentam relação de submissão, abaixo. Já os personagens hostis encontram-se à esquerda do avatar, e os amigáveis à direita (FIGURA 57), seguindo o que é proposto pelo circumplexo interpessoal. Os personagens que podem estar em mais de um quadrante foram representados em todas as possibilidades. Já que apenas três personagens foram analisados, somente eles foram considerados na elaboração do esquema visual.

FIGURA 57 - Teia de personagens - jogo Journey.



FONTE: A autora (2019).

Etapa 2A - Experiência Estética do Jogo

Tendo como base a interpretação das críticas coletadas pela pesquisa documental e a interação da pesquisadora com o jogo, constata-se que Journey possui a experiência estética de companheirismo e descoberta (HUNICKE et al., 2004).

Com base na leitura e interpretação das críticas dos avaliadores, percebe-se a presença da experiência do *companheirismo*. Esta se dá principalmente devido a capacidade do jogo em propiciar empatia entre os jogadores, já que não existem estatísticas ou outros vetores incentivadores de competição, caracterizando-o por isso como um jogo inovador, segundo os avaliadores. Inclusive, como dito pelo diretor de arte do jogo, a conexão entre os jogadores de maneira não violenta é um dos objetivos primordiais de Journey. No que se refere à *descoberta*, a curta duração do jogo permite que o jogador reinicie a jornada e retorne aos locais já visitados anteriormente e redescubra-os.

Por outro lado, durante a interação da pesquisadora, houve um momento em que foi necessário abandonar a partida e retornar apenas algum tempo depois. Ao sair, surgiu um sentimento de tristeza por abandonar a jornada com aquele jogador, pois se sabia que, ao retornar a interação, esta se daria com outra pessoa. A interpretação da pesquisadora é que o jogo sugere *companheirismo*, pois o foco passa a ser a jornada e não a obtenção de pontos para vencer, caracterizando uma ausência de incentivo à competição.

Em relação à experiência de *descoberta*, a curta duração do jogo que permite redescobri-lo, fato citado pelos avaliadores, é testado pela pesquisadora que, depois de interagir 2 ou 3 vezes com o jogo, desde o seu início até o fim, encontra locais onde estavam escondidos objetos brilhantes, encontra painéis interativos não vistos anteriormente, dentre outros. Ainda, a possibilidade de poder caminhar por quase todos os lugares dos cenários do jogo com o avatar incentiva a exploração e, conseqüentemente, a descoberta.

Podem existir outras experiências estéticas em Journey, mas as identificadas neste estudo foram estas, através da interpretação das críticas dadas a Journey pelos avaliadores, tendo como suporte a pesquisa bibliográfica para isto, juntamente com a interação da pesquisadora com o jogo.

Etapa 2B - Avatar

Comportamentos

a) *Identificar como as recompensas e punições são expressas ao jogador pelo avatar:*

As recompensas e punições foram organizadas na tabela 29 que apresenta uma parte dos dados contidos na tabela 22, com o diferencial de que nesta encontram-se apenas as recompensas e punições observadas em Journey que são expressas especificamente pelo avatar do jogador.

TABELA 29 - Recompensas e punições identificadas e informadas pelo avatar - jogo Journey.

RECOMPENSAS	PUNIÇÕES
<ul style="list-style-type: none"> - Coletar objetos brilhantes aumenta o comprimento do cachecol do avatar e, conseqüentemente, o seu tempo de voo; - O cachecol do avatar é energizado e ele pode voar ao se aproximar das criaturas de pano cardume e tapete voador; - Quanto mais criaturas de pano são libertas, mais longe o avatar consegue voar quando elas são acionadas; - Explorar ambientes do jogo possibilita ao jogador descobrir a localização de objetos brilhantes escondidos e, conseqüentemente, aumentar o comprimento do cachecol de seu avatar; - O avatar consegue voar por mais tempo quando o comprimento do seu cachecol é aumentado, pois consegue estocar mais energia ; - Acompanhar outro viajante possibilita a energização mútua do cachecol apenas por aproximação física de ambos; - O avatar não sofre punição, como perda de vida ou outro recurso, ao cair de um local alto, incentivando o jogador a explorar o cenário sem medo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ao se aproximar das fronteiras dos cenários, um vento forte empurra o avatar de volta à região de interação daquele ambiente do jogo; - Sem se aproximar das criaturas de panos ou jogar no modo <i>single player</i> impossibilita ao jogador voar em determinados ambientes do jogo; - Ao ser avistado pelo inimigo, o avatar é atacado por ele e perde uma parte de seu cachecol. Porém, ao perdê-lo por completo não é mais percebido pelo inimigo, mas também não consegue mais voar pela energização de seu cachecol, apenas se acionar as criaturas de pano que se tornam cada vez mais escassas conforme o término do jogo se aproxima.

FONTE: A autora (2020).

b) *Indicar a função do avatar no gameplay:*

O avatar precisa percorrer os cenários do jogo, encontrar e coletar os objetos que aumentam o comprimento de seu cachecol, lhe dando maior capacidade para estocar energia e, conseqüentemente, se movimentar com mais velocidade por meio da sua capacidade de voar. Deve-se realizar ações que lhe darão recompensas e facilitarão este trajeto até o cume da montanha. Estar ou não

acompanhado de um outro jogador não interfere significativamente no andamento do jogo.

c) *Descrever quais são as mecânicas e sub mecânicas relacionadas com o avatar:*

As mecânicas e sub mecânicas identificadas em Journey que estão intimamente ligadas com o avatar são as seguintes :

Mecânica acelerando/desacelerando: como dito anteriormente, ao inclinar a alavanca L3 do controle para uma direção faz com que o avatar caminhe. A velocidade do avatar é sensível à intensidade de inclinação desta alavanca, isto é, a aceleração e desaceleração do avatar é proporcional à intensidade de inclinação da alavanca L3 do controle, operada pelo jogador. Esta mecânica apresenta a *sub mecânica manobrando*, pois a direção para onde o avatar avança é definida por esta mesma alavanca do controle, ou apenas inclinando-a para frente e definindo a direção a qual o avatar deve caminhar pela manipulação da câmera, que se dá pela inclinação da alavanca R3 do controle para determinada direção.

Mecânica pegando: quando os objetos brilhantes são coletados, eles automaticamente aumentam o comprimento do cachecol do avatar. Esta mecânica possui a sub mecânica pulando, pois após a coleta destes objetos brilhantes e do aumento do comprimento do cachecol, o jogador pode energizar o cachecol de seu avatar apenas aproximando-o de determinadas criaturas de pano e, assim, consegue fazê-lo planar/voar por um período maior de tempo, além de conseguir realizar pequenos pulos, ultrapassando obstáculos, sem necessitar de outros componentes do jogo.

Mecânica controlando: ocorre quando as criaturas de pano cardume são acionada para servirem como propulsores de voo para o avatar. Estas criaturas são componentes do sistema que são controladas por um período de tempo pelo jogador.

Mecânica composição: como já foi visto, uma forma de comunicação entre os jogadores se dá pela emissão de sons pré-programados pelos sistema do jogo quando o botão 'círculo' do controle é acionado. Há uma pequena variação de possibilidades de emissão de sons, como explicado anteriormente, que arranjos de maneiras diferenciadas podem refletir uma tentativa de comunicação entre jogadores.

d) *Descrever quais são as ações de sobreposição do avatar em relação aos seguintes componentes:*

Outros personagens

Em relação ao JOG 2, não foi possível observar a ação de sobreposição de *percepção*, pois o JOG 1 não demonstra fisicamente ou vocalmente que percebe a presença do JOG 2. Isso é demonstrado ao jogador através da interface. Quando o sistema do jogo percebe a presença de um outro jogador, uma luz branca surge na tela indicando a em qual direção o JOG 2 se encontra (FIGURA 58). Em relação a ação de sobreposição de *reação*, foi observado que os desenhos da indumentária do avatar brilhavam ao se aproximar fisicamente do JOG 2 (FIGURA 59). E a ação de *adaptação* foi observada quando ocorria a aproximação do JOG 1 com JOG 2 e o cachecol de ambos era energizado.

FIGURA 58 - A interface do jogo indicando ao jogador com uma luz branca em qual direção o JOG 2 se encontra, no caso, no canto inferior direito - jogo Journey.



FONTE: Rrvirus⁴³ (2019).

FIGURA 59 - Avatar dos jogadores com os desenhos de suas roupas brilhando por estarem próximos - jogo Journey.



FONTE: Captura de tela (2019).

Com as criaturas de pano cardume, o avatar não demonstra perceber a sua presença, mas ao ser tocado por eles, seu cachecol brilha, indicando ação de *reação*, e desenhos surgem no seu comprimento, indicando ação de *adaptação*.

Por outro lado, a ação de sobreposição observada com o inimigo foi a de *reação*, pois durante o ataque do inimigo, o cachecol do JOG 1 mudava para cor vermelho brilhante e perdia um pedaço (FIGURA 60), caracterizando ação de sobreposição de *adaptação*. Não foram observadas ações de sobreposição de *percepção*.

FIGURA 60 - Cachecol do avatar brilhando mediante ataque inimigo - jogo Journey.



FONTE: Rrvirus⁴³ (2019).

Objetos do jogo

Foram observadas apenas a ação de sobreposição de *adaptação*, pois o JOG 1 não reagia diante de um objeto e nem demonstrava que percebia sua presença no ambiente. Ao coletar o objeto, era possível observar a ação de *adaptação*, pois o comprimento de seu cachecol aumentava.

Elementos visuais

a) Indicar o arquétipo no qual se enquadra:

Segundo os arquétipos de Hartas (2005), relacionados ao estudo das vestimentas dos personagens de jogos digitais de Oliveira et al. (2014), o avatar de Journey pode se enquadrar em *Fantastic Creatures and Faerie Folks*, ou 'criaturas fantásticas e fadas' (tradução nossa), pois são criaturas fantásticas, isto é, que não existem no mundo em que vivemos. Segundo Oliveira et al. (2014), personagens

que se enquadram neste arquétipo apresentam vestimentas que remetem ao contexto de onde a história acontece, geralmente na idade média ou mundos fantásticos indicando um estilo casual ou regional.

A vestimenta utilizada pelo avatar é predominantemente de cor vermelha com baixo valor tonal, ou seja, se encontra mais próxima do preto, caracterizando uma vestimenta de cor sóbria, assim como exige este tipo de arquétipo. Sua vestimenta também possui detalhes em laranja e bordô (FIGURA 61) estando em harmonia com demais elementos do jogo, como as criaturas de pano igualmente de cor vermelha, e a própria areia do deserto, ambiente predominante no jogo.

FIGURA 61 – Da esquerda para a direita, seleção de uma parte da capa do jogo, o avatar em ação no jogo e o avatar em ação no jogo com as criaturas de pano cardume - jogo Journey.



FONTE: Thatgamecompany (2019, s.p.) e captura de tela (2019).

b) Descrever o tipo de expressão visual:

A expressão visual do avatar em Journey apresenta abstração e pode ser considerada como icônica, pois apresenta uma “reprodução simplificada do conceito de realidade” (SARMENTO et al., 2016, p. 746), se tornando menos literal e possibilitando a interpretação (DONDIS, 2003, p.95).

c) Apresentar seus aspectos físicos:

Segundo a tabela proposta por Ekman et al. (2003), em relação aos aspectos físicos, o avatar não possui marcação de gênero e não é possível mensurar sua idade. É aparentemente leve, pois ao acionar as criaturas de tecidos, estas o elevam para o alto com facilidade. Ainda, não utiliza de força física para enfrentar os inimigos, apresentando um físico pequeno, não atlético e aparentemente frágil e fraco. Em relação aos demais personagens do jogo, o avatar ocupa uma posição entre os menores e mais leves, sendo maior em tamanho e peso apenas para as criaturas de tecido cardume (FIGURA 62).

FIGURA 62 - Criaturas de pano cardume e o avatar - jogo Journey.



FONTE: Captura de tela (2019).

Sobre seus aspectos físicos, não é possível descrever seus cabelos ou se os possui. Sua pele é escura, seus olhos amarelos e brilhantes, assim como os do personagem entidade. Anda ereto e semelhantemente a um ser humano. Possui um faixa de cor laranja em sua frente, não aparenta possuir braços, pois em nenhum momento segura objetos ou demais personagens. Utiliza uma capa cobrindo a maior parte de seu corpo, deixando a mostra apenas suas pernas, que também parecem estar cobertas, pois são da mesma cor que sua capa. Aparenta possuir orelhas pontudas, devido ao formato de sua capa na região de sua cabeça. Cada avatar possui a mesma cor de capa - vermelho, e a mesma estrutura corporal, porém os desenhos de cor laranja são diferenciados.

d) Descrever a sua indumentária:

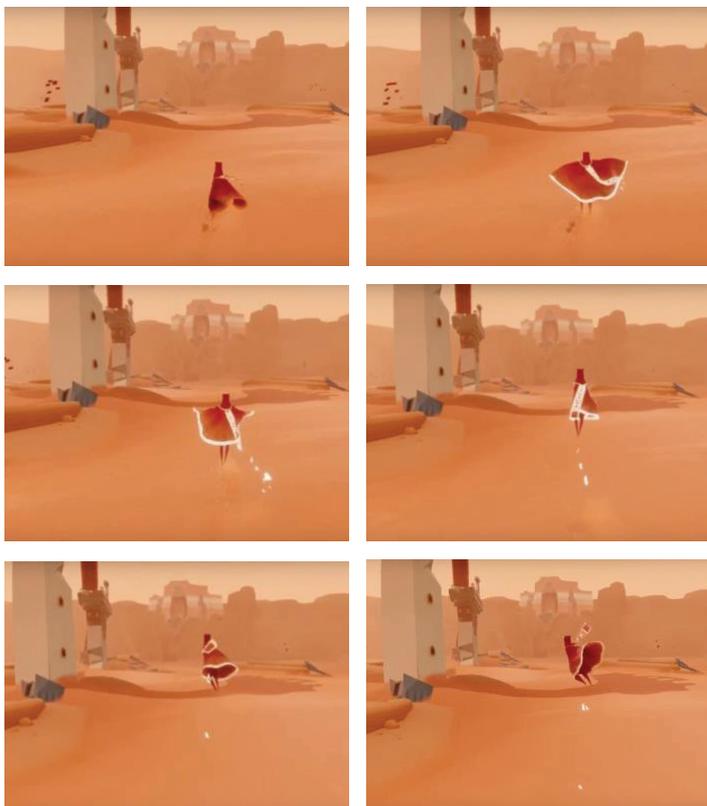
O avatar veste uma capa vermelha com detalhes de desenhos na cor laranja e bordô. Possui ainda um cachecol (FIGURA 63) que pode ser energizado ao se aproximar de criaturas de pano, de determinados objetos do jogo e de avatares de outros jogadores, como já foi visto anteriormente. Durante este processo em que o cachecol é energizado, os desenhos de cor laranja em sua roupa brilham, e surgem outros mais em seu cachecol. Ao acionar o botão 'xis' do controle o avatar começa a voar e os desenhos de seu cachecol brilham e começam a desaparecer (FIGURA 64).

FIGURA 63 - Avatar com cachecol não energizado - jogo Journey.



FONTE: Captura de tela (2019).

FIGURA 64 - De cima para baixo, da esquerda para a direita - cachecol do avatar perdendo energia durante o pulo - jogo Journey.



FONTE: Adaptado de Rrvirus⁴³ (2019).

O avatar encontra-se completamente coberto, deixando a mostra apenas seu rosto. Apresenta uma linha de cor laranja em sua frente, que pode ser um detalhe de sua pele, ou um acessório (FIGURA 65).

FIGURA 65 - Linha de cor laranja na frente do avatar - jogo Journey.



FONTE: Captura de tela (2019).

Pode-se, ainda, coletar todos os objetos brilhantes durante o jogo e, ao iniciar a jornada novamente, trocar a vestimenta por uma bege e amarela, parecida com a vestimenta da entidade, em determinado momento do jogo, podendo realizar a jornada até o seu término com esta nova roupa (FIGURA 66) e ter cachecol do avatar sempre energizado. Vale destacar que apenas a roupa muda de cor, sua cor de pele permanece inalterada.

FIGURA 66 - Avatar de costas com sua vestimenta de cor bege e amarela - jogo journey.



FONTE: FunWithGuru³⁶ (2015).

e) Identificar e descrever os elementos plásticos do avatar, bem como descrever as técnicas de composição visual utilizadas:

O avatar é formado por formas geométricas. Possui, basicamente, a forma de um triângulo, devido a sua capa. O seu rosto é circular, mas sua cabeça também segue a forma triangular do restante de seu corpo, inclusive de suas pernas.

Suas cores são: preto (face), amarelo (olhos), vermelho (capa), laranja (detalhes em sua capa e linha em sua frente) e bordô (detalhes de sua capa). Sua

cor predominantemente vermelha favorece a identificação do avatar nos ambientes do jogo, uma vez que distinguir visualmente o vermelho é uma tarefa rápida para os olhos (PEDROSA, 2010). Quando o avatar utiliza a roupa especial, apresenta as seguintes cores: preto (face), amarelo (olhos), bege (capa e linha em sua frente), amarelo (detalhes em sua indumentária). Nesta segunda vestimenta, a cor predominante do avatar é bege, ou amarelo dessaturado - clareado com branco. Segundo Pedrosa (2010, p. 122), o amarelo é “a mais clara das cores e a que mais se aproxima do branco numa escala de tons”. Um dos significados possíveis para esta cor amarela, no caso de Journey, pode ser a eternidade (PEDROSA, 2010, p.122). Obtém-se esta indumentária apenas quando é feita a coleta de todos os objetos brilhantes do jogo e a partir da segunda interação do jogador. A possibilidade de revisitar os locais do jogo e reviver a jornada quantas vezes quiser, se assemelha com o conceito de algo que nunca tem um fim, ou seja, eternidade.

Em ambas as vestimentas, suas cores são opacas, assim como todos os demais personagens, objetos e cenários do jogo e sua indumentária não apresenta textura observável. Ainda, são harmônicas com o contexto artístico do jogo (STEIN, 2016). As técnicas de composição visual observadas (DONDIS, 2003; SOUZA, 2016) foram as seguintes:

Contraste: a cor vermelha da roupa do avatar destaca-o nos ambientes do jogo. Vale ressaltar também que a cor vermelha, presente no avatar e nas criaturas de pano, é uma cor quente e contrastante com a cor fria do inimigo e dos locais onde habita, azul.

Harmonia: todos os demais personagens amigáveis, exceto a entidade, possuem a mesma cor vermelha predominante e detalhes em laranja (FIGURA 67).

FIGURA 67 - Cores vermelho e laranja presentes, da esquerda para a direita, no avatar e nas criaturas de pano tapete voador e cardume - jogo Journey.



FONTE: Captura de tela (2019).

Equilíbrio: o avatar possui forma simétrica e, como a areia, elemento predominante nos cenários desérticos do jogo, é facilmente levada pelo vento, constantemente formando dunas e paisagens assimétricas, e as edificações presentes no jogo estão em ruínas, também apresentando assimetria, o avatar encontra-se contrastando visualmente com estes elementos.

Simplicidade: mesmo com a assimetria dos cenários, é possível destacar facilmente a localidade do avatar, inclusive devido a sua cor predominantemente vermelha.

Complexidade: apenas em alguns ambientes do jogo, quando em território inimigo, que a identificação do avatar no local se torna complexa, pois geralmente são locais escuros (FIGURA 68), ou o avatar está completamente coberto de neve (FIGURA 69).

FIGURA 68 - Avatar no ambiente do inimigo - escuridão - jogo Journey.



FONTE: Captura de tela (2019)

FIGURA 69 - Avatar no ambiente inimigo - neve – jogo Journey.



FONTE: Rvirus⁴³ (2019).

Opacidade: é possível perceber com clareza a localização do avatar na maior parte dos cenários, devido a opacidade de sua representação e de demais componentes - personagens, objetos e ambientes.

Distorção: como as pernas do avatar são triangulares e ausentes de pés, pode-se dizer que apresenta distorção, pois há alteração do formato regular de pernas humanas, por exemplo.

Sutileza: a identificação do avatar em meio a demais componentes do jogo é clara e precisa, principalmente devido a sua simetria e cor predominante.

Difusão: em determinados cenários a localização do avatar no ambiente é dificultada, pois sua representação não é contrastante, tornando-se difusa.

f) *Indicar possíveis alterações em elementos plásticos, aspectos físicos e indumentária do avatar durante mecânicas, sub mecânicas e/ou ações de sobreposição:*

Foram observadas alterações somente nos elementos plásticos e na indumentária do avatar, tanto nas ações de sobreposição, quanto nas mecânicas e sub mecânicas.

Durante a *mecânica pulando* foi observada alterações no elemento plástico cor, pois quando o jogador aciona o botão 'xis' do controle para pular, o cachecol do JOG 1 perde energia durante esta ação, e os desenhos de cor laranja de seu cachecol, que brilham durante a ação de pular, se fragmentam e desaparecem do cachecol.

Na *mecânica controlando* é observada uma alteração no elemento plástico cor inversa a observada na *mecânica pulando*. Quando as criaturas de pano são acionadas, por pressionar e segurar o botão 'círculo' do controle, as criaturas de tecido impulsionam o avatar para o alto e energizam seu cachecol. Durante este processo, o cachecol brilha e surgem em seu comprimento desenho de cor laranja.

Em relação às ações de sobreposição, quando o JOG 1 se aproxima do JOG 2 seu cachecol é automaticamente energizado. Isto caracteriza *reação*, quando os desenhos de cor laranja da indumentária do avatar brilham mediante aproximação com o JOG 2. E também, caracteriza *adaptação*, quando desenhos de cor laranja surgem no cachecol do JOG 1 durante este contato.

No que se refere à relação do JOG 1 com o inimigo, a indumentária também se altera. Durante o contato do inimigo com o JOG 1, o cachecol do avatar muda de

cor, tornando-se vermelho brilhante, indicando ação de sobreposição *reação*. Após o ataque, o cachecol esta encurtado, caracterizando ação de sobreposição *adaptação*.

Um ponto importante a ser ressaltado neste jogo é que a *mecânica pegando* é expressa pela ação de sobreposição *adaptação*, pois o avatar não demonstra com movimentos corporais que está de fato coletando os objetos, ou seja, o objeto brilhante não é coletado por suas mãos, por exemplo, pois o avatar aparentemente não as possui. Esta coleta ocorre da seguinte maneira: o avatar se aproxima do objeto que vai desaparecendo enquanto é absorvido pelo cachecol do avatar que aumenta de tamanho enquanto isto ocorre.

Etapa 3 - Retórica

a) *Identificar as figuras de linguagem utilizadas na representação visual dos comportamentos do avatar dentro do jogo:*

Na expressão visual da *mecânica pegando* e da sub mecânica pulando do avatar, é possível identificar a figura de linguagem metáfora, que se baseia em relacionar dois conceitos distintos, criando um significado que não seria observável sem essa relação. A capacidade de o jogador energizar o cachecol de seu avatar é uma metáfora de um armazenamento de energia para voar, como um tanque de combustível. Quanto maior um recipiente, maior é a sua capacidade de armazenamento, ou seja, quanto maior o cachecol, por mais tempo o JOG 1 consegue voar. Ao utilizar toda a energia do cachecol, o avatar não consegue mais voar, apenas se realizar outras ações, como a de se aproximar de criatura de pano ou controla-las momentaneamente (*mecânica controlando*) por exemplo, para energizar novamente seu cachecol.

Durante o ataque inimigo, o cachecol do JOG 1 torna-se vermelho brilhante e perde um pequeno pedaço, caracterizando a ação de sobreposição de reação e adaptação, respectivamente. Neste caso, pode-se observar o uso da figura de linguagem sinédoque, uma vez que é criada uma relação de uma parte do conceito com seu todo e vice-versa. No caso destas ações de sobreposição, isto ocorre quando o conceito de energia é relacionado com o elemento cachecol. Quando o JOG 1 é atacado, isso é expresso pela mudança de cor do seu cachecol, e a perda

de energia decorrente do ataque é demonstrada visualmente pela diminuição do comprimento do cachecol.

A ação de sobreposição de adaptação referente a coleta dos objetos brilhantes indica a mesma figura de linguagem durante a *mecânica pegando*, a metáfora, pois o comprimento do cachecol do JOG 1 aumenta de comprimento, criando uma relação entre o cachecol e um recipiente ou local com capacidade de armazenamento de energia, ou combustível.

Por fim, nas ações de sobreposição de reação e adaptação em relação ao JOG 2 e as criaturas de pano, não foram identificadas figuras de linguagem na representação visual destes comportamentos.

b) Indicar qual é a experiência estética observada no avatar:

A partir da interação da pesquisadora com o jogo e pelas análises dos comportamentos do avatar e a representação visual destes comportamentos, as experiências estéticas observadas no avatar de Journey indicam ser de companheirismo e descoberta.

O jogo gera uma sensação de isolamento, principalmente devido aos ambientes vastos e a inexistência de outro ser como o avatar, principalmente quando a interação não ocorre no modo *online*. Assim, o *companheirismo* é respaldado pelas ações de sobreposição do JOG 1 em relação ao JOG 2, quando ambos os avatares conseguem ter seus cachecóis energizados apenas por aproximação mútua, incentivando que a interação com o jogo ocorra no modo online. Ainda, a impossibilidade do JOG 2 causar danos ao JOG 1 e vice-versa, também fortalece esta experiência

Em relação à *descoberta*, a exploração dos ambientes do jogo permite ao jogador encontrar todos os objetos brilhantes. Ao reviver a jornada, é possível alterar a vestimenta do avatar. Com esta nova roupa, o cachecol do avatar esta sempre carregado, não necessitando ser tocado pelas criaturas de pano ou ter a presença de outro jogador para energização mútua do cachecol. A possibilidade de trocar a vestimenta do avatar juntamente com a curta duração do jogo, reforça a experiência estética de descoberta.

Etapa 4 - Experiência Estética - Comparação

As experiências estéticas identificadas em Journey são as mesmas observadas no avatar do jogo. Este componente do jogador se mostrou fundamental para a expressão das experiências estéticas do jogo como um todo. Percebe-se como seus elementos plásticos, indumentária e aspectos físicos atrelados às mecânicas e ações de sobreposição reforçam estas experiências. Assim, sua representação visual expressa seus comportamentos, mas também a experiência estética do jogo.

Um outro aspecto importante é que, segundo McCloud (1994, p.36), um desenho de um rosto, por exemplo, composto por formas simplificadas caracterizando uma expressão não realista, possibilita ao espectador de um desenho animado ver a si mesmo naquela representação, diferentemente do que ocorreria ao observar um desenho realista. Observou-se ser este o fio condutor das críticas de Journey que são pautadas, sobretudo, na experiência de companheirismo que o jogo promove ao jogador, do que o tipo de expressão visual, pois os jogadores podem projetar a si mesmos no avatar durante a interação.

Etapa 5 - Síntese

a) *Desenvolver uma tabela compilando os resultados e traçar a relação entre os comportamentos do avatar, representação visual e retórica:*

TABELA 30 - Relação entre comportamento, representação visual e retórica - jogo Journey.

Comportamento	Representação visual	Retórica
Mecânica <i>pegando</i> .	Alteração no elemento plástico cor e na indumentária: seu cachecol aumenta de tamanho, enquanto desenhos de cor laranja surgem em todo o seu comprimento. Estes desenhos brilham, assim como todos os elementos de cor laranja de sua indumentária.	Figura de linguagem metáfora.
Sub mecânica <i>pulando</i> .	Alteração no elemento plástico cor e na indumentária: desenhos de cor laranja no cachecol e indumentária brilham, e aqueles localizados no cachecol desaparecem.	Figura de linguagem metáfora.

Mecânica <i>controlando</i> .	Alteração no elemento plástico cor e na indumentária: indumentária brilha e desenhos de cor laranja surgem no cachecol.	Figura de linguagem metáfora.
Ação de sobreposição reação em relação ao personagem - inimigo.	Alteração no elemento plástico cor: a cor do cachecol se torna vermelho brilhante.	Figura de linguagem sinédoque.
Ação de sobreposição adaptação em relação ao personagem - inimigo.	Alteração na indumentária: o cachecol diminui de tamanho.	Figura de linguagem sinédoque.
Ação de sobreposição adaptação em relação aos objetos - objetos brilhantes.	Alteração no elemento plástico cor e na indumentária: seu cachecol aumenta de tamanho, enquanto desenhos na cor laranja surgem em todo o seu comprimento. Estes desenhos brilham, assim como todos os elementos de cor laranja de sua indumentária.	Figura de linguagem metáfora.

FONTE: A autora (2020).

Comportamentos

Em relação aos comportamentos do avatar dentro do jogo, foi identificada a presença de figuras de linguagem nas representações visuais de seis deles, três são mecânicas e sub mecânicas, e três são ações de sobreposição.

A mecânica *pegando* se refere a possibilidade de coleta dos componentes do jogo, os objetos brilhantes. A sub mecânica *pulando*, que ocorre mediante a coleta dos objetos brilhantes, permite que o avatar voe por um período de tempo, utilizando a energia acumulada em seu cachecol. Já mecânica *controlando* trata do controle dado ao jogador sobre determinados componentes do jogo, as criaturas de pano cardume, para serem utilizadas momentaneamente como propulsores de voo para o avatar.

A ação de sobreposição de *reação* e *adaptação* em relação ao inimigo são observadas quando o avatar é atacado. E a ação de sobreposição de *adaptação* em relação aos objetos brilhantes é observada quando eles são coletados.

Representação visual

Ao exercer a mecânica *pegando*, o avatar tem o comprimento de seu cachecol aumentado. Na mecânica *pulando*, os desenhos de cor laranja em sua

indumentária brilham e aqueles que estão localizados em seu cachecol começam a desaparecer. Na mecânica *controlando*, ocorre o inverso da mecânica *pegando*, pois, ao acionar as criaturas de pano cardume, o cachecol do avatar brilha e surgem em seu comprimento desenhos de cor laranja.

Durante o ataque inimigo, o cachecol do avatar se estica e se torna vermelho claro. Após o ataque, o cachecol encontra-se encurtado. Por outro lado, quando os objetos brilhantes são coletados, o cachecol do avatar brilha, aumenta de tamanho e surgem desenhos em seu comprimento.

Retórica

A figura de linguagem metáfora, que se baseia em relacionar dois conceitos distintos, criando um significado que não seria observável sem essa relação, foi utilizada na expressão visual da mecânica *pegando*. Esta figura permite relacionar o processo de coleta de um objeto brilhante culminando no aumento do comprimento do cachecol do avatar com um tanque de combustível. Quanto mais objetos são coletados, maior fica o cachecol do avatar e, assim, mais energia pode-se estocar.

Esta mesma figura é observada na representação visual da sub mecânica *pulando*. Quando o cachecol está energizado, o avatar consegue voar. Quando voa, os desenhos em seu cachecol brilham e desaparecem, e ele cai no chão. Esta ação se compara com o uso de um automóvel movido a combustão. O carro possui um tanque que armazena uma quantidade máxima de combustível. Ao queimar todo este combustível, o carro para, sendo necessário reabastece-lo. Da mesma forma, ao utilizar toda a energia acumulada, o cachecol se apresenta sem nenhum desenho, sendo necessário reabastecê-lo com energia.

Por fim, na representação visual da mecânica *controlando* também se observa a figura de linguagem metáfora, pois as criaturas de pano cardume são como fontes de combustível e fornecem energia para o avatar voar.

A figura de linguagem sinédoque, que cria uma relação de uma parte do conceito com seu todo e vice-versa, foi utilizada na representação visual da ação de sobreposição de *reação* e *adaptação* em relação ao inimigo. Neste contexto, o conceito de energia é relacionado com o elemento cachecol. Ao ser atacado, o cachecol do avatar brilha na cor vermelha, caracterizando um brilho diferente de

quando é energizado ou aumentado. Também diminui de tamanho, indicando que a energia do avatar está diretamente relacionada com este elemento.

A metáfora também foi observada na representação visual da ação de sobreposição de *adaptação* em relação ao objeto brilhante, pois o comprimento do cachecol do avatar aumenta criando uma relação entre o aumento do comprimento do cachecol com o aumento de capacidade de estocagem de um tanque de combustível ou recipiente de armazenamento de energia.

Síntese

Segundo os desenvolvedores de Journey, este jogo foi projetado para promover aos jogadores uma interação baseada no companheirismo de maneira não violenta (THATGAMECOMPANY, 2019, s.p.). Bogost (2007) argumenta que os jogos, por meio da contabilização, motivam os jogadores a realizarem ações específicas que são recompensadas de alguma forma pelo jogo. Assim, os comportamentos observados no avatar, como a ausência de mecânicas de combate, a impossibilidade de um jogador causar danos ao outro no mundo do jogo, e a energização mútua do cachecol apenas por aproximação, são exemplos que reforçam estes objetivos.

Em relação a experiência estética de companheirismo, identificada pela pesquisa documental e também pela interação da jogadora, ela é respaldada pelas ações de sobreposição do JOG 1 em relação ao JOG 2, quando ambos os avatares conseguem ter seus cachecóis energizados apenas por aproximação mútua, incentivando que a interação com o jogo ocorra no modo *online*. Ainda, a impossibilidade do JOG 2 causar danos ao JOG 1 e vice-versa, também fortalece esta experiência.

Da mesma forma, o companheirismo e colaboração, objetivados em Journey, corroboram com uma das formas de um jogo expressar informações aos jogadores, a conversação (BOGOST, 2007). Ou seja, pela apresentação de sistemas que se assemelham ou diferem com aqueles encontrado no mundo real, os jogos têm a capacidade de provocar reflexão sobre si mesmo, a sociedade e demais assuntos. Neste caso, Journey estabelece uma reflexão a respeito dos jogos digitais em si e a lógica de competitividade comumente atrelada a eles (VICENTE e PIRES, 2018).

Por outro lado, a curta duração do jogo permite ao jogador reviver a jornada novamente. Com isto, há a possibilidade de o jogador interagir com várias pessoas diferentes durante estas interações. Também, pode-se adquirir uma vestimenta especial para o avatar, caso todos os objetos brilhantes sejam coletados. Como a experiência estética de descoberta está relacionada com o descobrimento de novas maneiras de jogar e novos locais dentro do jogo, dentre outros, estes são exemplos que corroboram para este tipo de experiência estética em Journey.

A questão da credibilidade do personagem, que se refere a harmonização entre o que o avatar faz dentro do jogo e as suas dimensões física, psicológica e social, tendo como base o contexto do jogo (HAMILKO, 2014; ISBISTER, 2006; NESTERIK, 2011), pode ser observada por seus comportamentos que são condizentes com o universo apresentado. O seu arquétipo, estilo de vestimenta e cores estão de acordo com o contexto artístico apresentado e demais personagens do mundo do jogo. Esta coerência é observada pelas técnicas de composição visual utilizadas na composição da imagem do avatar em relação aos demais personagens e cenários do jogo.

A energia do avatar está diretamente relacionada com o seu cachecol e, assim, sua indumentária expressa esta informação de energia. Em outros jogos, como Horizon Zero Dawn, por exemplo, a energia do avatar é indicada por uma barra localizada na interface do jogo. Já em Journey, quanto maior o cachecol, maior é a capacidade de armazenamento de energia. Com esta energia, o avatar pode voar e ultrapassar obstáculos mais altos que ele com pequenos pulos. Ao ficar sem energia, o avatar não consegue realizar estas ações.

Destaca-se, assim, que o avatar de Journey expressa determinados comportamentos seus dentro do jogo de maneira visual ao jogador e isto ocorre principalmente por alterações em seu elemento plástico cor e indumentária. A escassez de informações que são expressas pela interface do jogo transfere para o avatar, neste contexto, a responsabilidade de ser o elemento primordial para expressão de informações sobre seu próprio comportamento dentro do jogo.

Outro aspecto a se destacar é que, se tratando de um jogo cuja expressão visual de seus elementos se caracteriza como icônica, segundo o espectro de Samara (2014) e o triângulo de McCloud (1994), algumas metáforas relacionadas ao mundo real foram identificadas, como na representação visual de determinadas mecânicas do avatar e ações de sobreposição. A figura de linguagem ironia não foi

observada dentro do escopo de análise desta pesquisa. Também, em nenhum momento foram observadas alterações nos aspectos físicos do avatar.

b) Registrar a data e tempo de duração da interação, a forma como as imagens foram registradas, o controle, isto é, o que cada botão do controle faz ao ser acionado pelo jogador, e se houve ou não o retorno às etapas:

A interação com o jogo Journey se deu nos dias 4 e 5 de dezembro de 2019 com duração total de 6h. Para registro das imagens, optou-se pela gravação de tela disponível no console PlayStation 4 e também através de consulta a vídeos do *YouTube*.

Em Journey, as ações do avatar e seu corpo são controlados e conduzidos diretamente pelo jogador, caracterizando este controle do avatar como direto (ADAMS, 2010). As ações possíveis do avatar através do acionamento dos botões do controle são especificados na tabela ao início do tópico para facilitar a compreensão do leitor.

Durante a análise de Journey, foi necessário retornar à etapa 2B para a realização da etapa 3, pois durante a realização desta etapa observou-se equívocos nas identificações das ações de sobreposição e de mecânicas. Por exemplo, foi somente ao retornar à etapa 2B que foi possível identificar que a mecânica pegando se dava pela ação de sobreposição *adaptação* do avatar em relação ao objeto brilhante.

7.3.3 Aplicação do Protocolo Anedima de Videogame – Horizon Zero Dawn

Neste tópico é apresentado os resultados das análises referentes ao jogo Horizon Zero Dawn, aqui chamado por suas iniciais HZD.

Familiarização

A pesquisadora já havia interagido com HZD previamente para a análise do uso da cor aplicada a elementos específicos dentro do jogo no processo de construção de significados (GOSS e BATTAIOLA, 2019), por isso o jogo já lhe é familiar.

O jogo analisado é a edição completa de HZD que contém a expansão *The Frozen Wilds*. Esta expansão apresenta alterações na interface do jogo, possibilitando o desenvolvimento de habilidades que antes não existiam, além de acréscimos de indumentária, personagens e de um território adjacente ao mapa original onde a história acontece. Só é possível acessar esta parte do mapa e, conseqüentemente as aventuras da expansão, ao término da campanha, ou missão principal, do jogo. Assim, como não são avaliadas as interfaces, armas ou outros componentes do jogo que sofrem alterações entre as versões, não vemos problema em utilizar esta versão de HZD para as análises.

Para a interação com o jogo não foram necessários outros tipos de controles, apenas o tradicional do console e as ações possíveis do jogador dentro do mundo do jogo através do seu avatar, que se dá pelo acionamento dos botões do controle (FIGURAs 70 e 71).

FIGURA 70 - Controle (visão frontal) - jogo HZD.



FONTE: Adaptado de PlayStation (2019).

FIGURA 71 - Controle (visão superior) - jogo HZD.



FONTE: Adaptado de TecMundo⁴⁶ (2020).

Diferentemente do jogo Journey, em HZD há muito mais possibilidades de controle, como mostrado na tabela 31. Estes controles não levam em conta possíveis mecânicas liberadas pela obtenção de habilidades especiais.

TABELA 31 - Controles - jogo HZD.

BOTÕES DO CONTROLE	AÇÕES
Inclinar L3	O avatar anda ou corre, conforme inclinação da alavanca, para a direção a qual L3 está inclinado.
Inclinar R3	A câmera vira para a direção a qual R3 é inclinado.
Inclinar e acionar L3	O avatar corre rápido.
Acionar R3	O foco ⁴⁷ é ativado.
Enquanto o foco está ativado	Acionar 'triângulo' sobre determinados objetos – o jogador pode ouvir os áudios e ler os textos. Acionar R2 – Um personagem é marcado com um alvo sobre a sua cabeça, que permanece marcado mesmo quando o foco é desativado. Acionar R2 – A rota dos inimigos humanos e máquinas é destacada e permanecem destacadas mesmo quando o foco é desativado.
Acionar R3 ou qualquer outro botão enquanto o foco está ativado	O foco é desativado.
Acionar 'xis'	O avatar pula.
Acionar 'círculo'	O avatar mergulha.

⁴⁶ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/super-mario-world.html>. Acesso em 14 Mar. 2019

⁴⁷ O foco é um aparato tecnológico que pode ser definido como “um computador e sistema de realidade aumentada que se pode vestir” (PLAYSTATION, 2020).

Acionar 'quadrado' enquanto corre rápido (inclinar e acionar L3)	O avatar desliza no chão.
Acionar 'triângulo'	O avatar coleta objetos, abre portas e interage com componentes do jogo.
Acionar 'quadrado'	O avatar se abaixa.
Acionar 'quadrado' novamente	O avatar se levanta, quando estiver abaixado.
Acionar 'círculo' quando estiver sobre uma montaria.	A montaria desacelera e para.
Acionar 'xis' quando estiver sobre uma montaria.	A montaria pula.
Acionar 'options'	Abre menu de opções.
Acionar 'touch pad'	As opções ocultas são acessadas: árvore de habilidades do avatar, inventário com os objetos coletados, montagem de indumentária e equipamentos, mapa, missões e diário. Acionar 'círculo' – sai desta tela e volta ao jogo.
Acionar L1 ou R1 após acionar 'touch pad'	Navega pelas opções citadas acima.
Direcional superior	Restaura saúde.
Direcional inferior	Seleciona uma das opções: toma uma poção, joga pedras, assobia para atrair inimigos ou para chamar montaria, monta armadilhas.
Direcional direito e esquerdo	Seleciona uma das opções citadas anteriormente
Acionar L1	Abre o inventário de armas equipadas.
Inclinar R3 enquanto L1 está acionado	Seleciona uma arma dentre as equipadas.
Acionar e segurar 'xis' enquanto seleciona arma equipada (inclinar R3 enquanto L1 está acionado)	Monta munição para a arma selecionada.
Segurar L2 e inclinar R3	Seleciona alvo.
Segurar L2 e segurar R2	Mira.
Segurar L2, segurar R2 e soltar R2 em seguida	Atira.
Acionar R1 enquanto mira.	Monta munição.
Acionar R1	Golpeia com lança.
Acionar R2	Golpeia fortemente com lança.

FONTE: Adaptado de PlayStation⁴⁸ (2020).

⁴⁸ Disponível em: <https://userguides.eu.playstation.com/pt/horizon-zero-dawn/>. Acesso em: 19 out. 2019

Etapa 1 - Jogo

Elementos Fundamentais

a) Indicar os componentes do jogo:

Os componentes do jogador identificados no jogo foram o avatar, que é a protagonista Aloy; a sua montaria, em determinados momentos; as armas utilizadas por ela; e pedras. Não foram identificados nenhum componente de outros jogadores e os componentes do sistema são todos os demais personagens e elementos do jogo, como plantas, objetos interativos do cenário, dentre outros.

b) Descrever o ambiente:

O ambiente do jogo, seu universo, é tridimensional e o ponto de vista em terceira pessoa.

c) Definir o gameplay:

Desvendar os mistérios por trás da origem da protagonista e de um mundo pós-apocalíptico, bem como vencer os inimigos máquinas e humanos que tentam constantemente tirar-lhe a vida, e se tornam cada vez mais fortes conforme se avança no jogo. É preciso usar o foco (ver nota de rodapé 47) para desvendar mistérios, encontrar pistas e abrir portas.

d) Indicar os modos de jogo:

O jogo pode ocorrer no modo *online*, quando o jogador não possui a mídia física do jogo. Quando a possui, pode interagir tanto no modo *online* quanto *offline*. Não há possibilidade de interação com mais jogadores, se tratando de um jogo que se joga sozinho (*single player*).

e) Apresentar as fronteiras do jogo:

Além da fronteira do monitor, em HZD é possível caminhar por todo o mundo do jogo, sendo considerado por isso como um jogo de mundo aberto. Como em Journey, HZD apenas aparenta ser um mundo vasto. Ao chegar próximo das fronteiras, o jogo avisa o jogador que ele não deve seguir por aquele caminho de duas formas:

- Na primeira, um texto surge na tela com as seguintes frases: “Você está saindo da área do jogo e deve retornar. Caso continue, seu último jogo será carregado” (FIGURA 72). Se o jogador persistir, o jogo carrega novamente para o local onde o jogo foi salvo pela última vez.

FIGURA 72 - Primeira forma de indicação de proibição de ultrapassagem - jogo HZD.

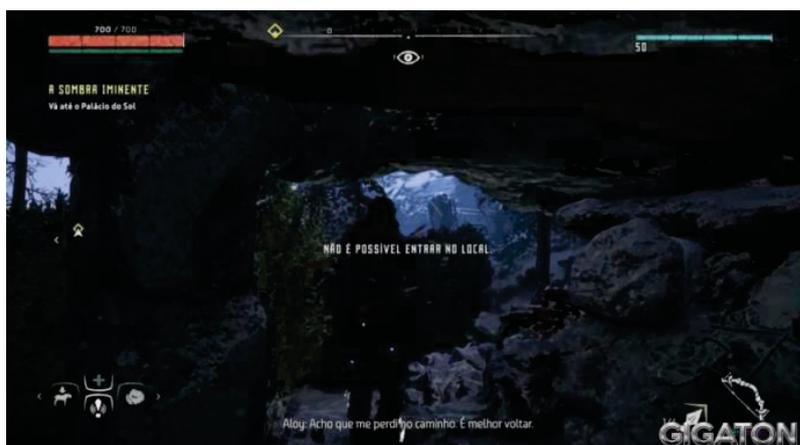


FONTE: Gigaton Games⁴⁹ (2018).

- Na segunda, surge na tela a seguinte frase: “Não é possível entrar no local” e Aloy fala “Acho que me perdi no caminho. Melhor voltar.” (FIGURA 73), instruindo ao jogador que ele não deve seguir por este trecho. Nesta segunda forma de indicação de proibição existem barreiras invisíveis (ROGERS, 2013). Pode-se ver o que há por trás delas, pois não existem objetos obstruindo a passagem, mas o avatar não consegue ultrapassá-las (FIGURA 74).

⁴⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fZSDZPpvepc>. Acesso em: 25 Ago. 2019

FIGURA 73 - Segunda forma de indicação de proibição de ultrapassagem - jogo HZD.



FONTE: Gigaton Games⁴⁸ (2018).

FIGURA 74 - De cima para baixo, da esquerda para a direita, Aloy tentando ultrapassar uma barreira invisível com um pulo mergulho - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2018).

f) *Descrever o conjunto de regras (rule set):*

As *recompensas* e *punições* identificadas no jogo foram organizadas na tabela 32:

TABELA 32 - Recompensas e punições identificadas - jogo HZD.

RECOMPENSAS	PUNIÇÕES
<ul style="list-style-type: none"> - O uso do foco (FIGURA 75) permite identificar os pontos fracos das máquinas inimigas e eliminá-las com mais rapidez, exigindo o uso de menos golpes e munições do jogador; - Acertar as máquinas em seus pontos fracos maximiza os danos causados a elas. - O uso do foco permite encontrar pontos de acesso, ou seja, objetos que contém áudios, textos ou hologramas com conteúdos que narram sobre algum acontecimento da civilização passada, possibilitando ao jogador descobrir mais detalhes da história; - O uso do foco permite ativar estes pontos de acesso, seja para ouvir (pontos de acesso de áudio), ler (pontos de acesso de texto) ou ver (pontos de acesso hologramas) os conteúdos; - O uso do foco permite identificar com precisão os locais onde se encontram as máquinas e humanos, tanto inimigos quanto aliados, e, no caso dos inimigos, traçar a sua rota de movimentação por aquele local para atacá-los de surpresa; - Aproximar furtivamente de máquinas ou humanos inimigos e chamá-los para perto com um assobio ou atirando pedras, permite ao jogador realizar um ataque que causa mais danos a eles, inclusive eliminando máquinas menores e humanos apenas com este golpe; - Explorar os locais do jogo permite ao jogador descobrir mais sobre a história, pois os pontos de acesso são identificados; - Ao saquear inimigos, tanto máquinas quanto humanos, e entulhos se obtém recursos; - Coletar recursos permite aprimorar armas e a indumentária; - Conforme o jogador avança na história, coleta os recursos e participa de combates com máquinas e inimigos humanos, seja a distância pelo uso de arco e flecha, ou corpo a corpo ou furtivamente, ele avança de nível; - Ao avançar de nível, se obtém um número de pontos para serem convertidos por habilidades especiais (FIGURA 76); - Surgem novas mecânicas conforme novas habilidades são desbloqueadas; - Explorar locais chamados de 'caldeirões' dão ao jogador o poder de converter um grupo específico de máquinas inimigas em aliadas, por um período de tempo. Após este tempo elas se tornam inimigas novamente; - Ao conquistar o poder de conversão de máquinas, o jogador pode se aproximar delas de maneira furtiva para convertê-las e torná-las aliadas por um período de tempo; - O poder de conversão de máquinas pode ser aprimorado pelo uso de pontos de habilidades. O último nível desta habilidade permite ao jogador converter as máquinas para sempre, ou seja, ao convertê-las elas não voltarão mais a ser inimigas; - Quanto mais recursos são adquiridos ao saquear máquinas e humanos inimigos, armas mais poderosas, ou seja, que causam mais danos aos inimigos, podem ser adquiridas mediante a troca destes recursos com comerciantes; 	<ul style="list-style-type: none"> - Se o jogador não seguir a ordem dos desafios da campanha, ele encontra inimigos com níveis de dificuldade superiores ao dele, tornando o combate mais difícil; - Se o jogador não seguir a ordem dos desafios da campanha, as portas e os caminhos permanecerão fechados, impossibilitando o seu acesso; - Armas mais poderosas, que causam mais dano, são mais caras e exigem mais recursos na montagem de suas munições; - Não usar o foco em determinadas situações não permite ao jogador avançar no jogo; - O jogador é atingido por inimigos quando não se esquivava de seus ataques; - Se o jogador não se aproximar das máquinas e inimigos humanos de maneira furtiva, eles percebem sua movimentação e o atacam; - Se um inimigo encontrar ou ouvir o jogador, ele não poderá mais se esconder, e o combate com este inimigo é iminente, a menos que fuja do local; - Se o jogador não atacar nos pontos fracos das máquinas inimigas e na região da cabeça de inimigo humanos, terá que utilizar mais munições para eliminá-los; - Se o jogador não utilizar o foco, não tem como saber quais são os pontos fracos de uma máquina inimiga, nem sua localização e nem a quantidade delas naquele local; - Sem saber da localização dos inimigos o jogador pode ser atacado de surpresa por alguma máquina ou humano inimigo; - O jogador fica com os movimentos limitados quando o foco está sendo utilizado. Não pode atacar, nem correr; - Atirar em inimigos humanos em qualquer parte do corpo que não a cabeça, deixa-os em alerta e incentiva-os a chamarem por reforços, surgindo mais inimigos humanos para o combate; - Atirar em qualquer parte do corpo de máquinas inimigas que não em seus pontos fracos, deixa-as em alertas e mais suscetíveis a encontrarem o jogador, mesmo que este esteja escondido. - Ao cair de um local alto, o jogador perde recurso de saúde;

<p>- Mirar e atirar na região da cabeça dos inimigos humanos os enfraquece, tirando-lhes mais saúde e aumentando as chances de eliminá-los com apenas um golpe;</p>	
---	--

FONTE: A autora (2020).

FIGURA 75 - Aloy criança com seu foco - jogo HZD.



FONTE: Arkade⁵⁰ (2017).

FIGURA 76 - Destaque para a árvore de habilidade - jogo HZD.



FONTE: Adaptado de BRKsEDU⁵¹ (2017).

Buscou-se apresentar as recompensas e punições apenas da campanha, ou missão principal, pela interação da pesquisadora. Como HZD é um jogo mais complexo que o jogo Journey, analisado anteriormente, no que se refere a suas

⁵⁰ Disponível em: <https://www.arkade.com.br/analise-arkade-horizon-zero-dawn/>. Acesso em: 15 dez. 2019

⁵¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Uv6OvwqEPGM&t=34s>. Acesso em: 12 Dez. 2019

mecânicas, narrativa, tempo de jogo e regras, entende-se que podem haver mais recompensas e punições além das que foram identificadas aqui.

g) Apontar quais são as mecânicas e sub mecânicas de jogo:

Mecânica acelerando/desacelerando: se refere a “mudança de velocidade de um elemento do jogo (geralmente um componente do jogador) que um jogador está manipulando”⁵² (JÄRVINEN, 2007, p. 385, tradução nossa). A ação de acelerar e desacelerar o avatar em HZD se dá pela inclinação da alavanca L3 para uma dada direção. Assim como em Journey, a velocidade do avatar é sensível à intensidade de inclinação desta alavanca, isto é, a aceleração e desaceleração do avatar é proporcional à intensidade de inclinação da alavanca L3, operada pelo jogador. Ao acionar e inclinar L3 ao máximo, o avatar se movimenta em velocidade máxima. Também apresenta a *sub mecânica manobrando*, pois pode-se definir a direção para a qual o avatar corre.

Mecânica atirando: segundo Järvinen (2007, p. 385) ocorre quando o jogador aponta “para um alvo e tenta acertá-lo com um componente (bola, dardo, munição etc.)”⁵³. Uma forma de atacar os oponentes é utilizando o arco e flecha e o estilingue, armas que exigem que o jogador mire no alvo. Outro exemplo desta mecânica neste jogo ocorre quando o jogador atira pedras no ambiente do jogo para atrair os inimigos.

Mecânica organizando: se trata de “organizar a ordem, montagem ou localização dos elementos do jogo, geralmente componentes, em conjuntos”⁵⁴ (p.385, tradução nossa). Para abrir portas no jogo é preciso organizar os cadeados holográficos circulares das cores azul e vermelho em uma sequência correta (FIGURA 77). Esta mecânica apresenta a *sub mecânica escolhendo*, pois é dada a permissão ao jogador para decidir para qual lado virar o cadeado. Também apresenta a *sub mecânica operando* que ocorre quando um componente do sistema é operado pelo jogador, e isso “produz informações ou alterações em outro elemento do jogo”⁵⁵ (p. 389, tradução nossa). Ao organizar corretamente os cadeados

⁵² “change the speed of the game element (often component-of-self) they are manoeuvring”.

⁵³ “target and trying to hit it with a a component (ball, dart, ammunition, etc.)”.

⁵⁴ “arranging the order, assembly, or location of game elements, typically components, into sets”.

⁵⁵ “taking an action where an object belonging to the game system (a component, environment) is operated”.

holográficos, a porta (um componente do sistema) sofre alterações (se abre) mediante esta operação.

FIGURA 77 - Cadeados holográficos que devem ser organizados em uma ordem específica para abrirem a porta - jogo HZD.



FONTE: MaxMRM GAMEPLAY⁵⁶ (2017).

Mecânica atacando: segundo Järvinen (2007, p. 386) é quando um componente do jogador “ataca um componente oponente”⁵⁷ seja de outro jogador ou do sistema. Neste jogo, o jogador pode atacar seus oponentes de várias formas, seja com armas que golpeiam a distância, como o arco e flecha e o estilingue, ou com a lança em um combate corpo a corpo. Esta mecânica possui a *sub mecânica navegando*, que se refere a possibilidade de “navegar ou percorrer possíveis opções ou instâncias de elementos do jogo”⁵⁸ (p.386). Com esta mecânica, o jogador pode navegar entre as opções de armas que são apresentadas a ele por uma interface que surge no ambiente do jogo após pressionar L1 (FIGURA 78). Apresenta uma terceira sub mecânica chamada de escolhendo, que permite escolher a arma a ser utilizada no combate.

⁵⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yIfBVX0qzus>. Acesso em: 12 Jan. 2020

⁵⁷ “attacking opponent component(s) or defending one’s own from them”.

⁵⁸ “browsing or moving through possible choices or instances of game elements”.

FIGURA 78 - Interface com opções de escolha de armas, à direita na imagem - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

Mecânica construindo: se refere a “montagem de construções no ambiente do jogo, geralmente com a ajuda de componentes e padrões que emergem das combinações de componentes”⁵⁹ (p. 386, tradução nossa). Expandimos o conceito desta mecânica para construções de outros componentes, que não estão ligados ao ambiente do jogo. No caso de HZD, o jogador pode utilizar os recursos coletados ou saqueados, que são componente do sistema do jogo, para construir munições para suas armas ou para montar armadilhas. Também pode utilizar estes recursos para fazer alterações em suas armas e vestimentas, tornando-as mais resistentes ao fogo, por exemplo.

Mecânica comprando/vendendo: se trata de “comprar ou vender componentes, ambientes, locais, ou informações do/para o sistema do jogo ou outro jogador”⁶⁰ (p. 387, tradução nossa). O jogador pode, em HZD, vender ou comprar recursos de comerciantes (FIGURA 79).

⁵⁹ “assembling constructions to the game environment, often with the help of components and patterns that emerge from components’ combinations”.

⁶⁰ “buying or selling component, environment location, or information from or to the game system or another player”.

FIGURA 79 - Tela para escolher entre comprar ou vender - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

Possui a *sub mecânica escolhendo*, pois deve-se decidir quais componentes serão vendidos ou adquiridos.

Mecânica pegando (seguido pela ação de utilizar): se baseia em “pegar um componente do jogo, ganhar posse dele ou devolvê-lo ao jogo”⁶¹ (p. 387, tradução nossa). O jogador pode converter determinada máquina inimiga tornando-a aliada e posteriormente usá-la como montaria (FIGURA 80). Neste caso, a sub mecânica controlando permite ao jogador controlar esta máquina e utilizá-la como montaria.

FIGURA 80 - Personagem Aloy e sua montaria - jogo HZD.



FONTE: Arkade⁵⁰ (2017).

⁶¹ “catching a game component, thus gaining possession of it, or returning it to play. Often leads to a Controlling mechanic.”

Mecânica escolhendo: permite ao jogador “fazer uma escolha dentre várias opções”⁶² (p. 387, tradução nossa). Escolher quais tópicos ouvir do diálogo entre Aloy e demais personagens (FIGURA 81) e em qual ordem desenvolver as habilidades de Aloy (segundo a árvore de habilidades mostrada anteriormente), são alguns exemplos de escolhas outorgadas por esta mecânica.

FIGURA 81 - Possibilidades de escolha no diálogo entre a personagem Aloy e outro personagem do jogo - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2017).

Mecânica compondo: ocorre quando os jogadores “criam imagens ou sons”⁶³ (p. 387, tradução nossa). O jogador pode pausar o jogo e ativar o modo fotografia. Neste modo o jogador consegue alterar a pose da personagem Aloy, dentre as disponibilizadas pelo jogo, além de definir o ângulo de câmera e filtros para a imagem, possibilitando ao jogador tirar foto únicas (FIGURA 82).

FIGURA 82 - Exemplos de fotografias a partir do modo fotografia de HZD - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

⁶² “the player is presented with making a choice between a number of options”.

⁶³ “the players are afforded means to create images and sounds”.

Mecânica conquistando: se refere a conquistas de locais dentro do mundo do jogo. No universo de HZD, existem determinados locais que são dominados por inimigos humanos, chamados de bandidos. Quando o jogador conquista este território, pode entrar e sair livremente. Para conquistar estes locais é preciso eliminar todos os inimigos de maneira furtiva, pois, se encontram Aloy, eles podem chamar reforços aumentando a quantidade de inimigos que precisam ser eliminados para a conquista daquele local. Dentro desta mecânica existem várias sub mecânicas, como: atirar, manobrar, escolher, acelerar, pois estão relacionadas com as mecânicas utilizadas em combate.

Mecânica descartando: ocorre quando o jogador “descarta um componente ou usa um para substituir o outro”⁶⁴ (p. 388, tradução nossa). No jogo, pode-se descartar recursos a qualquer momento. Isso ocorre quando o inventário está cheio e o jogador não quer se deslocar até um comerciante para realizar as trocas. Assim, ele pode apenas selecionar os itens que deseja no inventário e descartá-los. Neste caso, há a presença da sub mecânica escolhendo. É possível coletá-los novamente, pois eles ficam armazenados em sacolas no chão por um período de tempo (FIGURA 83).

FIGURA 83 - Sacola ao chão no ambiente do jogo, a direita na imagem, representando os recursos descartados - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

Em relação à montaria, o jogador pode descartar a que está usando ao eliminá-la. Em seguida, pode converter outra máquina para utilizar em seu lugar.

⁶⁴ “discarding a component or using one to displace another”.

Mecânica anexando: se trata de “anexar parte do ambiente do jogo e/ou componentes para ganhar seu controle”⁶⁵ (p. 389, tradução nossa). O jogador executa esta mecânica ao converter máquina inimigas (componentes do sistema) tornando-as aliadas (componentes do jogador), ou conquistando os locais onde se encontram os acampamentos de bandidos.

Mecânica pastoreando: permite ao jogador “controlar indiretamente o movimento de um componente no ambiente do jogo e guia-lo para um determinado local”⁶⁶ (p. 389, tradução nossa). Se trata do controle indireto ao qual Adams (2010) se refere, que ocorre quando o jogador direciona o trajeto que um personagem deve seguir. No jogo, esta mecânica foi observada em dois momentos: quando o jogador está escondido em um arbusto ele não é visto por nenhum inimigo, seja máquina ou humano, mesmo quando estão bem próximos dele. Assim, ele pode assobiar e eles ficarão em alerta e seguirão para a direção de onde veio o som. O outro momento ocorre quando o jogador também está escondido e joga pedras em uma determinada direção. Os inimigos ao redor irão se deslocar até o local onde a pedra caiu.

Mecânica buscando informações: se trata de “reunir informações ou fazer perguntas sobre os arredores, os desafios ou os outros jogadores”⁶⁷ (p. 389, tradução nossa). Esta mecânica ocorre quando o jogador utiliza o foco para visualizar os pontos fracos de uma máquina e demais informações sobre ela.

Mecânica pulando: caracterizado anteriormente como uma sub mecânica, aqui se refere à possibilidade de pular para se esquivar de inimigos, alcançar plataformas mais altas, ou locais que não teriam como serem acessados apenas caminhando, como pular da ponta de um penhasco para a ponta de outro penhasco. Possui a sub mecânica *manobrando*, que permite direcionar o movimento do avatar.

Mecânica manobrando: permite ao jogador direcionar o movimento do avatar, da câmera durante o jogo, e também para onde vai atirar e golpear.

Mecânica colocando: ocorre quando o jogador “coloca um componente ou um marcador no ambiente do jogo”⁶⁸ (p. 391, tradução nossa). Ao montar

⁶⁵ “enclosing part of the game environment and/or components in order to gain its control”.

⁶⁶ “means to control indirectly a component’s movement in the game environment and guide it to a certain location”.

⁶⁷ “gathering information or making inquiries about surroundings, challenges, or other players”.

⁶⁸ “placing a component or a marker on the game environment”.

armadilhas, o jogador está colocando um componente no ambiente do jogo (FIGURA 84).

FIGURA 84 - Da esquerda para a direita, colocação de armadilha no ambiente do jogo - jogo HZD.

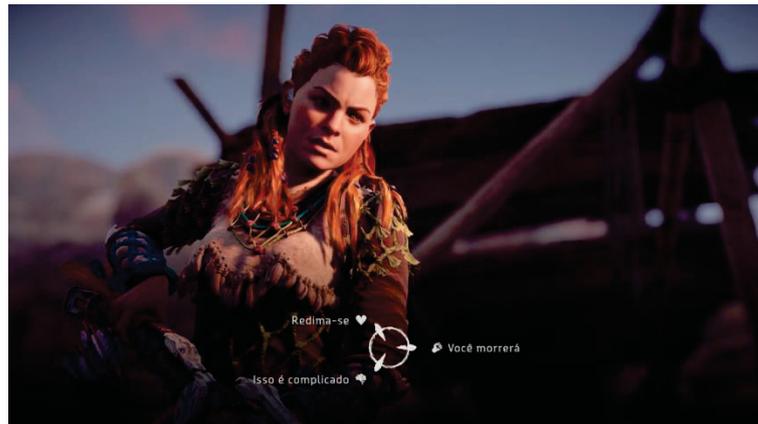


FONTE: Captura de tela (2020).

Mecânica submetendo: ou seja, “submeter uma informação (no formato especificado pelas regras do jogo) para avaliação do sistema do jogo ou outros jogadores”⁶⁹ (p. 393, tradução nossa). Este jogo permite ao jogador realizar algumas escolhas de diálogo da personagem Aloy, que visam influenciar a longo prazo a narrativa. Estes diálogos são chamados de ‘*flashpoints*’ (RODRIGUES, 2017), são momentos em que o jogador deve decidir a maneira como a personagem Aloy irá responder àquela situação (FIGURA 85). A escolha do jogador fornece ao sistema do jogo uma informação que modifica as respostas do outro personagem com o qual Aloy está dialogando naquele determinado momento. Por exemplo, em certo ponto, deve-se decidir se Olin, um inimigo humano, deve ou não ser eliminado por Aloy. Dependendo da escolha do jogador, o sistema do jogo apresenta uma sequência de acontecimentos associados a esta escolha.

⁶⁹ “submitting information (in a format specified in the rules) for evaluation by the game system or other players”.

FIGURA 85 - Opções de escolha no diálogo entre Aloy e Olin - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

Mecânica substituindo: que se refere a possibilidade de o jogador “substituir um elemento em posse, e em jogo, por outro”⁷⁰ (p. 393, tradução nossa). Ao coletar e saquear recursos, o jogador pode trocá-los por armas, melhorias e outros recursos ao encontrar um comerciante. Também, pode trocar de arma a qualquer momento, inclusive em combate.

Mecânica pegando (apenas em referência à ação de tomar para si): permite ao jogador “pegar um elemento do jogo ou uma quantidade deles em sua possessão (componentes, locais no ambiente, informação)”⁷¹ (p. 393, tradução nossa). Esta mecânica se refere a possibilidade de o jogador saquear inimigos para coletar recursos. Também apresenta a *sub mecânica escolhendo*, pois, ao abater uma máquina, o jogador pode decidir quais recursos deseja saquear. Os recursos disponíveis em determinada máquina são dispostos em uma interface que surge à direita na tela (FIGURA 86).

⁷⁰ “substituting an element in possession, and in play, with another”.

⁷¹ “taking a game element or a number of them (components, environment locations, information) into possession”.

FIGURA 86 - Tela para escolha dos objetos a serem saqueados à direita na imagem - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

Mecânica trocando: permite ao jogador “trocar um elemento do jogo (componente, ambiente do jogador, ou informação) com outro jogador ou com o sistema do jogo”⁷² (p. 394, tradução nossa). Ao se encontrar com um comerciante, um componente do sistema do jogo, o jogador pode realizar esta mecânica. Também apresenta a *sub mecânica escolhendo*, quando o jogador decide quais elementos deseja trocar.

Mecânica transformando: outorga ao jogador “a habilidade de transformar o fluxo de tempo ou espaço para melhorar suas chances de superar um desafio”⁷³ (p. 394, tradução nossa). O jogador pode adquirir, com o uso de seus pontos, a habilidade de tornar o tempo mais lento por um determinado período ao mirar um inimigo (chamado de efeito *slow motion*).

Mecânica melhorando: possibilita a “mudança de atributos de um elemento do jogo”⁷⁴ (p. 394, tradução nossa). Ao adquirir pontos por combates e saques, por exemplo, se obtém pontos que podem ser trocados por habilidades. Estas habilidades dão novas ações para Aloy e aprimoram outras que ela já possuía. Pode-se, também, melhorar uma arma no sentido de aumentar o dano que causa em inimigos. Provavelmente, esta mecânica apresenta outras sub mecânicas oriundas das novas habilidades adquiridas.

⁷² “exchanging a game element (component, environment-of-self, or information) with another player or the game system.”

⁷³ “ability to transform the flow of time or space to better their chances of overcoming a challenge”.

⁷⁴ “changing the attributes of a game element”.

Algumas mecânicas, como a *compondo* por exemplo, permitem outras sub mecânicas, mas que não foram detalhadas, pois não tinham ligação direta com as ações do personagem, ou a narrativa. Os atributos de mecânica e sub mecânica variam de um jogo para outro, por isso, as mecânicas e sub mecânicas deste jogo podem apresentar outras interpretações.

Elementos Dramáticos

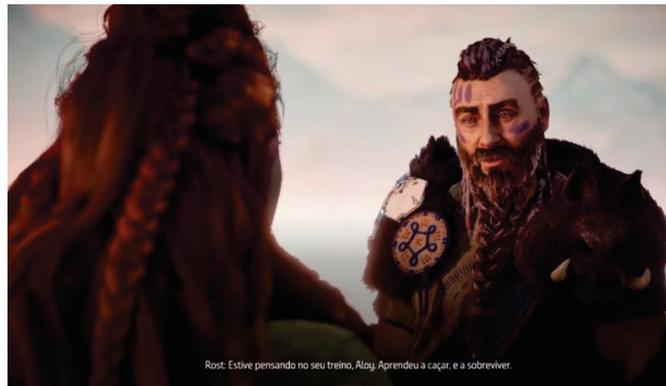
a) Apresentar a sinopse do jogo:

Horizon Zero Dawn conta a história de Aloy, uma menina que nasceu como exilada de sua tribo, os Nora. Este é o avatar do jogador. Ela vive em uma sociedade tribal, porém cercada de máquinas tecnológicas que são inimigas dos humanos. Rost cuidou dela durante toda a sua infância e a preparou para a Grande Provação, uma prova física e de habilidade de combate. Todos que terminam a prova se tornam Valentes, um alto posto entre os guerreiros da tribo. Aquele que cruzar por primeiro a linha de chegada, pode fazer um pedido para as Matriarcas, as líderes da tribo dos Nora. Aloy tinha o objetivo de vencer a Provação para poder perguntar às Matriarcas quem é sua mãe, de onde veio e onde nasceu, pois Rost se negava a contar isto a ela. Porém, no dia da Provação, a tribo foi atacada, e quase dizimada. Então, Aloy descobre que este ataque ocorreu pelo fato de alguém estar atrás dela e a querer morta. Sem saber sobre sua origem, sobre o motivo de estar sendo caçada e quem tentou matá-la, ela sai em busca de respostas. Em sua jornada descobre não apenas quem é o seu inimigo, mas também a sua origem e a história por trás do mundo onde vive.

b) Indicar o narrador:

Existem vários narradores presentes em HZD. As maneiras como as histórias são narradas por estes personagens ocorrem de maneira oral (FIGURA 87), por hologramas (FIGURA 88), ou quando Aloy utiliza o foco e encontra os pontos de acesso. Estes pontos de acesso podem ser tanto textuais (FIGURA 89) quanto áudios (FIGURA 90). Todos os narradores são caracterizados como narradores em primeira pessoa ou narradores personagem, pois todos são personagens do jogo e apresentam os relatos sempre a partir de seus próprios pontos de vista, ou seja, não são imparciais.

FIGURA 87 - Narração oral - jogo HZD.



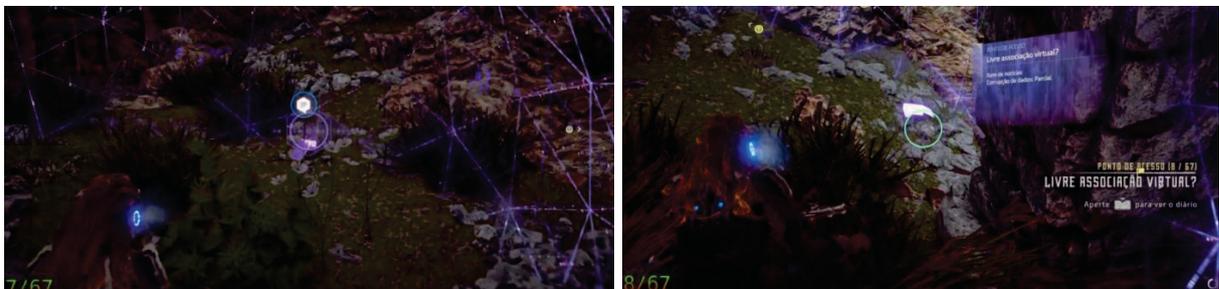
FONTE: Captura de tela (2020).

FIGURA 88 - Narração por holograma - ativação do holograma, da esquerda para a direita - jogo HZD.



FONTE: Adaptado de BRKsEDU⁵¹ (2017).

FIGURA 89 - Ponto de acesso textual - obtenção dos dados textuais após escaneamento do objeto - jogo HZD.



FONTE: Adaptado de MAGUIBA⁷⁵ (2018).

⁷⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCQ5brVIKsFdqzYFSlZ1q3Kg>. Acesso em: 10 Jan. 2020

FIGURA 90 - Ponto de acesso áudio - obtenção dos dados de áudio após escaneamento do objeto - jogo HZD.



FONTE: Adaptado de MAGUIBA⁷⁵ (2018).

Quando os pontos de acesso de texto são acionados, a interação pausa, pois o jogador necessita fazer a leitura dos textos no diário. Durante a visualização dos hologramas, o jogador deve permanecer no mesmo local onde o holograma está sendo projetado. Por outro lado, quando os pontos de acesso de áudio são ativados, a interação do jogador não é interrompida, e ele não precisa permanecer no mesmo local para ouvi-los.

Todos os personagens do jogo são apresentados ao jogador de uma maneira particular, pela perspectiva de Aloy, inclusive ela mesma. Essa é uma característica que Brait (1985) chama de ‘a personagem é a câmera’. Também existem momentos em que Aloy expressa suas opiniões e sentimentos sobre os acontecimentos e/ou outros personagens através de monólogos. Isso se refere a ‘apresentação da personagem por ela mesma’ (BRAIT, 1985).

c) Apresentar o circunplexo interpessoal:

Como HZD é um jogo extenso, em comparação com Journey, possui vários personagens. Para a construção do circunplexo interpessoal e da teia de personagens, foram considerados apenas os 3 personagens mais próximos da protagonista. Como a maioria das mecânicas estão relacionadas diretamente com os antagonistas, foram escolhidos 2 inimigos e 1 aliado/ajudante para esta análise: os inimigos são um humano e uma máquina que se encontra em todos os níveis do jogo, chamada de Vigia. O personagem aliado é a máquina Galope, utilizada para montaria pelo avatar quando convertida. Como todas as mecânicas de Aloy são iguais em relação aos inimigos máquinas, optou-se por escolher apenas um antagonista. Também, a escolha por apenas por estes personagens se justifica pela

possibilidade de interação. Aloy interage com demais personagens amigáveis apenas durante as cut scenes ou por áudio, através de seu foco.

O personagem chamado Sylens pode ser considerado como um mentor de Aloy, pois ele a mantém informada sobre informações do mundo do jogo durante toda a sua jornada, indicando os caminhos a serem percorridos por ela e influenciando nas suas decisões. Porém, a interação entre eles se dá sobretudo por áudio, já que Sylens fala com Aloy através do foco. Como a voz dos personagens, bem como o estudo do timbre, entonação, dentre outros, não será tratada nesta pesquisa, Sylens não será analisado.

O primeiro personagem examinado é um inimigo humano identificado como IH. Não é possível observar com clareza suas expressões, pois geralmente estão longe. Podem ser identificadas as suas posições no ambiente do jogo ao ativar o foco (FIGURA 91).

FIGURA 91 - Identificação das posições dos inimigos humanos por meio do acionamento do foco - jogo HZD.



FONTE: Goss, Battaiola (2019).

Ao acionar o foco, os IH são identificados pela cor laranja. Ao avistarem Aloy, usam arco e flechas ou armas de fogo para atacarem. Durante o ataque, mantêm contato visual constante, além de apresentarem uma postura tensa, e sempre correm em direção de Aloy. Não é possível identificar com clareza as expressões faciais, porém, pode-se perceber que os personagens, quando avistam Aloy, permanecem com o rosto e corpo voltados em sua direção.

Assim, segundo com base nos esquemas faciais e corporais de Isbister (2006), o IH apresenta uma relação de hostilidade em relação ao avatar (TABELA 33).

TABELA 33 - Esquemas do IH que indicam Hostilidade - jogo HZD.

IH	Amigável	Hostil
Face	-----	Apresenta contato visual intenso.
Corpo	-----	Apresenta postura tensa e/ou pode estar mais perto e inclinar-se para/em direção ao outro.

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

Em termos de hierarquia, os IH apresentam dominância sobre o avatar. Geralmente um personagem estabelece relação de dominância com o avatar quando ocupa mais espaço físico, e se movimenta menos. No caso dos IH, eles são humanos, apresentando uma estatura parecida com a de Aloy. Porém, sempre estão em grupo, ocupando um grande espaço e se movimentam menos, pois cada um faz uma rota cujo trajeto é pequeno. Assim, ocupam espaço físico e se movimentam menos que Aloy, que deve explorar todo o local em busca de posições estratégicas para eliminar um por um e evitar o combate corpo a corpo.

A partir disso, pode-se afirmar que a relação de hierarquia dos IH com Aloy é de dominância (TABELA 34).

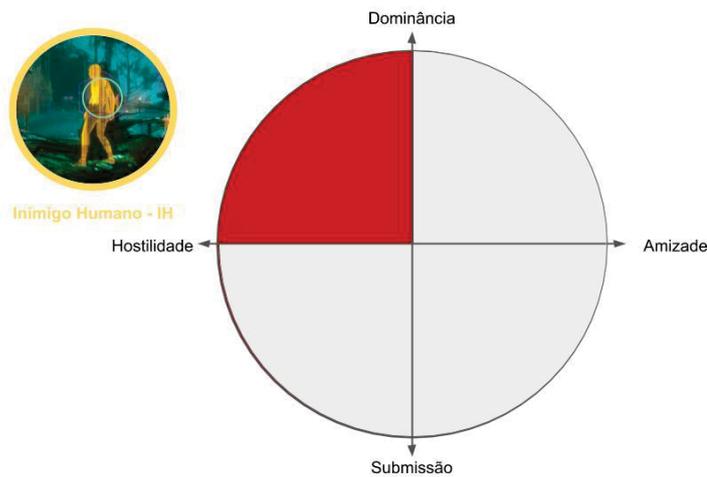
TABELA 34 - Esquemas do IH que indicam Dominância - jogo HZD.

IH	Dominante	Submisso
Face	Apresenta mais contato visual e pode olhar fixo.	-----
Corpo	Ocupa mais espaço físico, movimenta-se menos.	-----

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

Obviamente, a sua localização dentro do circunplexo interpessoal ocupa o quadrante Dominância/Hostilidade (FIGURA 92).

FIGURA 92 - Relação de Dominância/Hostilidade do IH com o avatar - jogo HZD.



FONTE: Adaptado de Strong et al. (1998 *apud* ISBISTER, 2006, p. 26).

O segundo personagem analisado é a máquina inimiga chamada de Vigia. Sua função é a de patrulhar regiões onde há a presença de outras máquinas. Assim, elas asseguram segurança para as demais, pois quando identificam alguma ameaça emitem um som que aciona as outras ao redor, chamando-as para atacarem o que as ameaça. É uma das menores máquinas, dentre os inimigos, porém ainda é maior que um ser humano adulto (FIGURA 93).

FIGURA 93 - Máquina Vigia - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

Diferentemente dos humanos, as máquinas apresentam variações em suas luzes localizadas na região da cabeça, como se fossem lanternas. Estas lanternas funcionam como os olhos do personagem. Quando são máquinas aliadas ou quando as máquinas inimigas estão em modo calmo ou neutro, a luz em sua face é de cor

azul. Quando estão em alerta, a luz muda para a cor laranja. Quando estão em combate, sua luz se torna vermelha.

Um estudo foi feito no sentido de analisar como as cores destas luzes emitidas pelas máquinas que habitam aquele mundo virtual estão diretamente relacionadas com os significados destas mesmas cores no mundo real, já que HZD se trata de um jogo cuja linguagem visual é expressa de forma representacional, ou seja, a representação do universo é verossímil com a realidade (GOSS e BATTAIOLA, 2019). Nos estados de alerta e de combate, as luzes de cores laranja e vermelho remetem à atenção e ao perigo, respectivamente.

Quando o Vigia percebe a presença do avatar, seja porque ouviu algum barulho ou viu Aloy no ambiente do jogo, o Vigia para seu trajeto e fixa a sua lanterna para a região onde viu ou ouviu o avatar. Em seguida, o Vigia se movimenta para aquela direção se deslocando levemente abaixado, como que estivesse preparado para atacar, e mantém contato visual intenso (FIGURA 94).

FIGURA 94 - À direita na imagem, máquina Vigia em estado de alerta - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

Quando ataca, sua lanterna fica de cor vermelha (FIGURA 95) e seus movimentos de ataque são rápidos e objetivos. Ele corre em direção ao avatar para atacá-lo com um pulo.

FIGURA 95 - Luta contra máquina Vigia - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

A partir destas observações, se constata que a relação do Vigia com o avatar, quando a máquina é inimiga, é de hostilidade (TABELA 35).

TABELA 35 - Esquemas do Vigia que indicam Hostilidade - jogo HZD.

Vigia	Amigável	Hostil
Face	-----	Apresenta contato visual intenso.
Corpo	-----	Apresenta postura tensa e/ou pode estar mais perto e inclinar-se para/em direção ao outro.

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

Além das observações anteriores, nota-se também que o Vigia é maior que o avatar, em questão de altura, e movimenta-se menos, pois é Aloy quem precisa fugir de seus golpes. Ainda, este tipo de máquina, geralmente, está acompanhada de outras da mesma espécie. Assim, este grupo se encontra em maior quantidade, em relação ao avatar do jogador que é apenas um. A partir disso, pode-se dizer que a relação do Vigia com Aloy é de dominância (TABELA 36).

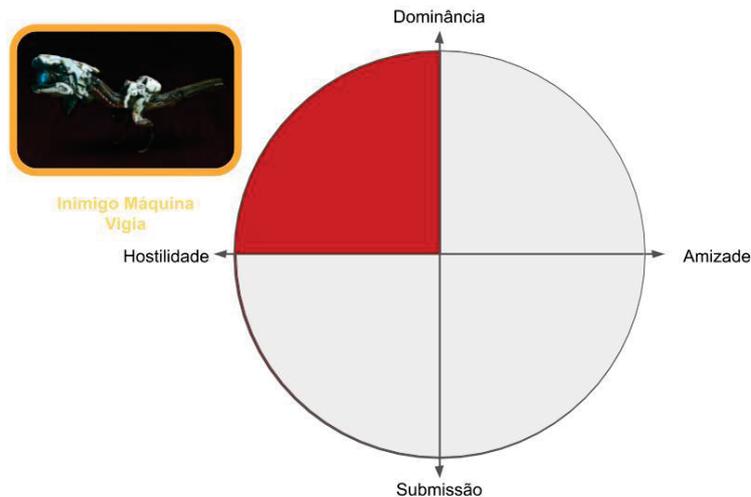
TABELA 36 - Esquemas do Vigia que indicam Dominância - jogo HZD.

Vigia	Dominante	Submisso
Face	Apresenta mais contato visual e pode olhar fixo.	-----
Corpo	Ocupa mais espaço físico, movimenta-se menos. Pode usar gestos enfáticos e grandes. Pode ocasionalmente tocar em pessoas menos dominantes.	-----

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

Então, o Vigia se encontra no mesmo quadrante que os inimigos humanos em relação a Aloy (FIGURA 96). Assim como as demais máquinas, o Vigia é inimigo dos humanos inimigos de Aloy. Elas só se tornam aliadas deles, ou seja, não os atacam, quando são ‘corrompidas’, ou seja, quando os inimigos humanos utilizam o mesmo processo de conversão que Aloy utiliza, mas para torná-las suas aliadas.

FIGURA 96 - Relação de Dominância/Hostilidade do Vigia com o avatar - jogo HZD.



FONTE: Adaptado de Strong et al. (1998 *apud* ISBISTER, 2006, p. 26).

Galope (FIGURA 97), o terceiro personagem analisado, é uma das máquinas que o jogador pode converter e utilizar como montaria (FIGURA 98). Este personagem é analisado a partir do momento que é convertido e se torna aliado de Aloy.

FIGURA 97 - Máquina Galope - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

FIGURA 98 - De cima para baixo, da esquerda para a direita, sequência de imagens de Aloy convertendo um Galope - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

O primeiro ponto de destaque é que a luz de sua lanterna permanece sempre de cor azul. Assim, o jogador pode perambular ao redor dela e a montar,

pois não o atacará. Ainda, o tempo de duração da conversão desta máquina pode ser ilimitado, quando esta habilidade é adquirida. Assim, pode-se convertê-la e ela será aliada do jogador até quando for eliminada, seja pelo próprio jogador, ou pelas outras máquinas inimigas em combate.

Galope não apresenta contato visual intenso e a luz de sua lanterna é da cor azul, indicando que é uma máquina aliada. Permanece em postura neutra mesmo quando próxima de Aloy, além de permitir que ela a utilize como montaria. Ainda, independentemente de onde o jogador esteja no ambiente do jogo, ele pode chamar Galope com um assobio de Aloy, e ela virá correndo ao seu encontro. Estes são indícios de que Galope é amigável com Aloy e submisso a ela (TABELAS 37 e 38).

TABELA 37 - Esquemas do Galope que indicam Amizade - jogo HZD.

Galope	Amigável	Hostil
Face	Apresenta contato visual estável, mas não excessivamente intenso.	-----
Corpo	Apresenta postura aberta e relaxada e/ou encontra-se mais perto e pode inclinar-se para/em direção ao outro.	-----

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

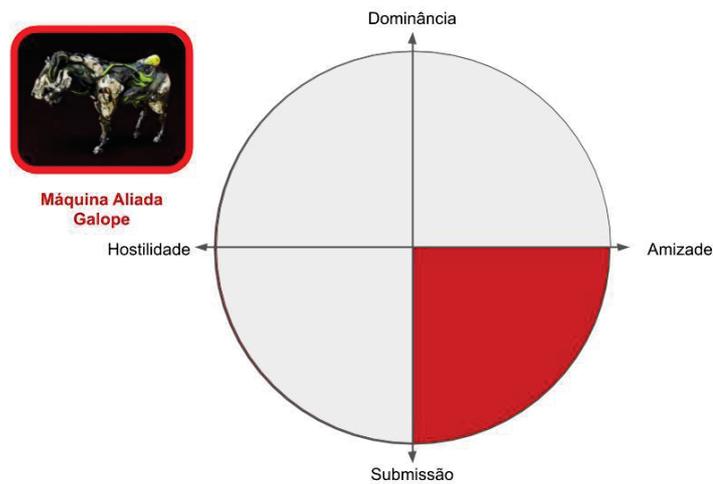
TABELA 38 - Esquemas do Galope que indicam Submissão - jogo HZD.

Galope	Dominante	Submisso
Face	-----	Apresenta menos contato visual e evita olhar fixo.
Corpo	-----	Ocupa menos espaço físico e movimenta-se mais.

FONTE: Adaptado de Isbister (2006).

A sua localização dentro do circunplexo interpessoal ocupa o quadrante Submissão/Amizade (FIGURA 99).

FIGURA 99 - Relação de Submissão/Amizade do Galope com o avatar - jogo HZD.



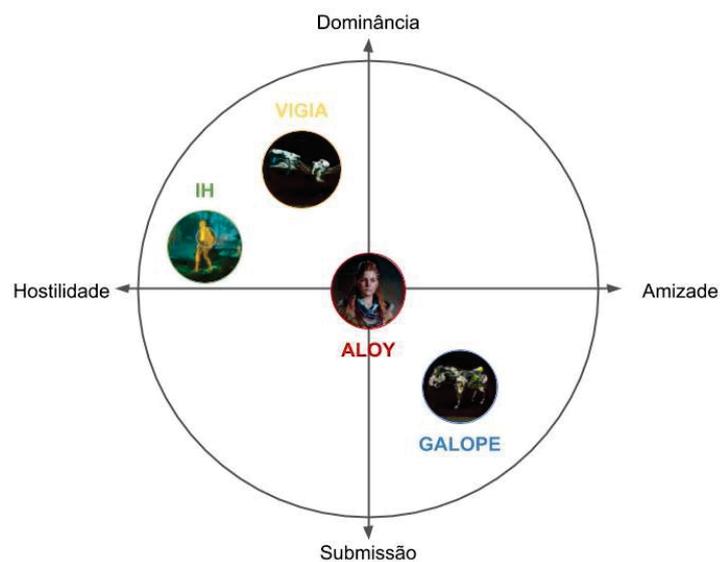
FONTE: Adaptado de Strong et al. (1998 *apud* ISBISTER, 2006, p. 26)

A partir da análise das relações de hierarquia e amabilidade destes três personagens com a personagem Aloy, pode-se desenvolver a teia de personagens.

d) Traçar a teia de personagens:

Como HZD é um jogo que possui muitos personagens, são considerados apenas os três analisados anteriormente e Aloy, o avatar do jogador, para o desenvolvimento da teia de personagens (FIGURA 100).

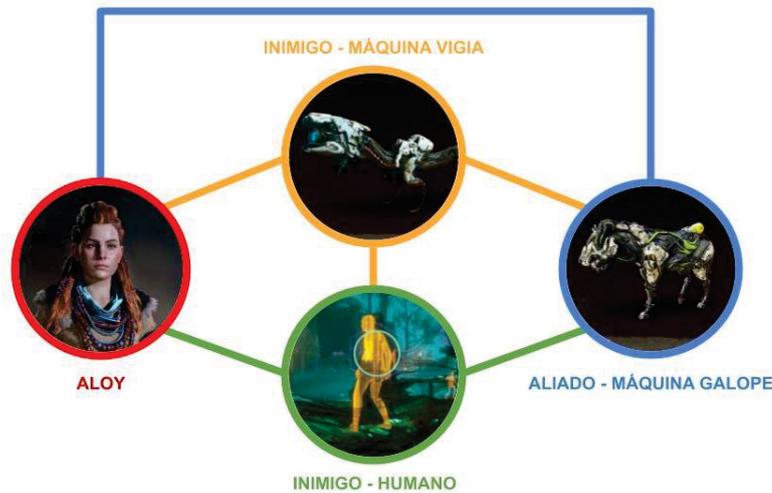
FIGURA 100 - Teia de personagens - jogo HZD.



FONTE: A autora (2020).

Os inimigos humanos, indicados na cor verde, e a máquina Vigia quando não corrompida, indicada na cor amarela, se encontram no quadrante dominância e hostilidade, pois são antagonistas na narrativa de HZD. A máquina Galope, indicada na cor azul, quando convertida torna-se uma aliada, pois auxilia Aloy, indicada na cor vermelha, em sua locomoção pelos cenários do jogo e também luta ao seu lado contra os inimigos humanos e máquinas, se encontrando no quadrante Amizade e Submissão. Foi elaborada um esquema para simplificar estas relações entre os personagens (FIGURA 101).

FIGURA 101 - Personagens analisados - jogo HZD.



FONTE: A autora (2020).

Etapa 2A - Experiência Estética Do Jogo

Tendo como base a interpretação das críticas coletadas por meio da pesquisa documental e a interação da pesquisadora com o jogo, constata-se que HZD possui a experiência estética de narrativa e desafio (HUNICKE et al., 2004).

Com base na leitura e interpretação das críticas dos avaliadores, percebe-se a presença da experiência de *narrativa*, principalmente por causa das indicações e premiações diretamente relacionados com a narrativa, como Melhor Narrativa (indicação no The Game Award 2017 e GDCA 2018) e Melhor Propriedade Original (vencedor no BAFTA 2018). Segundo a pesquisa documental, tanto as críticas positivas quanto as negativas, também consideravam a questão da narrativa, sobretudo os diálogos e a história em si.

Por outro lado, ao interagir com o jogo, a pesquisadora sentiu-se intrigada para descobrir os mistérios apresentados pela *narrativa*. O tema do jogo envolve o uso da tecnologia, sobretudo de inteligência artificial, assunto que se encontra em debate em nossa sociedade e que já foi até abordado em filmes, como o *Ex Machina: Instinto Artificial* de Alex Garland (2015), e livros de autores como Isaac Asimov. Além disso, manipular um personagem feminino gerou identificação e empatia na pesquisadora.

No que se refere à experiência de *desafio*, segundo as críticas dos avaliadores, tanto as positivas quanto as negativas, também tinham enfoque nas possibilidades de mecânicas, de estratégia, nos combates com os inimigos, na construção de armadilhas para inimigos, e na qualidade das recompensas ao término do jogo.

Pelo ponto de vista da interação da pesquisadora, também observou-se a experiência estética de *desafio*. Ainda, no início do jogo, o jogador pode escolher em qual nível de dificuldade ele deseja jogar, e esta dificuldade está intimamente ligada com a quantidade de dano que é causado em Aloy e em seus inimigos quando em combate.

Vale destacar que podem existir outras experiências estéticas em HZD, porém apenas estas duas foram identificadas e apontadas.

Etapa 2B - Avatar

Comportamentos

a) Identificar como as recompensas e punições são expressas ao jogador pelo avatar:

Em HZD, foram observadas as seguintes maneiras de recompensar e punir o jogador ao manipular o avatar (TABELA 39). Esta tabela apresenta uma parte dos dados contidos na tabela 32, com o diferencial de que nesta encontram-se apenas as recompensas e punições observadas no jogo que são expressas especificamente pelo avatar do jogador.

TABELA 39 - Recompensas e punições identificadas e informadas pelo avatar - jogo HZD.

RECOMPENSAS	PUNIÇÕES
<ul style="list-style-type: none"> - Coletar recursos permite aprimorar armas e a indumentária; - Conforme novas habilidades são desbloqueadas, novas mecânicas surgem; - Ao conquistar o poder de conversão de máquinas, o jogador pode se aproximar delas de maneira furtiva para convertê-las e torná-las aliadas por um período de tempo; 	<ul style="list-style-type: none"> - Não usar o foco em determinadas situações não permite ao jogador avançar no jogo; - O jogador é atingido por inimigos quando não se esquiva de seus ataques; - Se o jogador não se aproximar das máquinas e inimigos humanos de maneira furtiva, eles percebem sua movimentação e o atacam; - O jogador fica com os movimentos limitados quando o foco está sendo utilizado. Não pode atacar, nem correr; - Ao cair de um local alto, o jogador perde saúde.

FONTE: A autora (2020).

b) Indicar a função do avatar no gameplay:

O jogador, por meio do seu avatar, precisa percorrer os cenários do jogo, encontrar e coletar recursos para aprimorar sua indumentária, conquistar novas habilidades, dar-lhe saúde, e fabricar munições. Ainda, com o uso do foco, deve-se descobrir quem são os inimigos e eliminá-los, impedindo que seus planos se concretizem. Ao realizar ações que dão recompensas, o caminho até o término do jogo será facilitado.

c) Descrever quais são as mecânicas e sub mecânicas relacionadas com o avatar:

Para seleção destas mecânicas, buscou-se aquelas que são demonstradas visualmente pela manipulação do avatar. Assim, algumas mecânicas permitem ações do jogador apenas através de uma interface, como a escolha de armas e recursos a serem coletados, e por isso não são consideradas.

Mecânica acelerando/desacelerando: apresentada anteriormente, a ação de acelerar e desacelerar o avatar em HZD se dá pela inclinação do L3 para uma dada direção, e a sua velocidade em jogo é sensível à intensidade de inclinação desta alavanca. Também apresenta a sub mecânica *manobrando*, pois pode-se definir a direção para a qual o avatar corre.

Mecânica atirando: ocorre quando o jogador ataca os oponentes utilizando o arco e flecha ou o estilingue, armas que exigem que o jogador mire no alvo. Também ocorre quando o jogador mira em um local no ambiente do jogo para atirar pedras para atrair inimigos.

Mecânica organizando: o jogador pode organizar a ordem dos cadeados holográficos circulares. As sub mecânicas presentes, *escolhendo* e *operando*, derivam da mecânica *organizando*. Assim, quando o jogador organiza os cadeados, ele está operando um componente do sistema, executando a sub mecânica *operando*, e quando escolhe para qual lado irá rotacionar o cadeado está executando a mecânica *escolhendo*. O efeito da sub mecânica *operando* sobre os componentes do sistema, os cadeados, só pode ser observado visualmente após a organização dos mesmos, pois a porta se abre apenas após a organização dos mesmos.

Mecânica atacando: ocorre pelo uso das armas. As sub mecânicas *navegando* e *escolhendo* permitem ao jogador, neste caso, navegar por várias opções de armas e escolher uma. Como a escolha das armas se dá pelo uso de uma interface que exige uma análise diferenciada, estas sub mecânicas não são tratadas nesta pesquisa.

Mecânica construindo: permite ao jogador construir munições para as armas ou para armadilhas.

Mecânica pegando (seguida pela ação de utilizar): ocorre quando o jogador utiliza uma máquina convertida como montaria.

Mecânica anexando: ocorre quando as máquinas inimigas (componentes do sistema) são convertidas e se tornam aliadas (componentes do jogador).

Mecânica buscando informações: permite visualizar os pontos fracos de uma máquina, bem como demais informações sobre ela, quando o jogador aciona o foco.

Mecânica pulando: se refere à possibilidade de pular para se esquivar de inimigos, alcançar plataformas mais altas, ou locais que não teriam como serem acessados apenas caminhando. Possui a sub mecânica *manobrando*, que permite direcionar para a direção que o avatar se move.

Mecânica manobrando: além de permitir ao jogador decidir a direção para onde o seu avatar irá correr ou pular, ela também pode direcionar para onde ele vai atirar e golpear.

Mecânica colocando: ocorre quando o jogador monta armadilhas no ambiente do jogo.

Mecânica pegando (apenas em referência à ação de tomar para si): permite ao jogador pegar recursos saqueando inimigos ou coletando plantas e outros objetos.

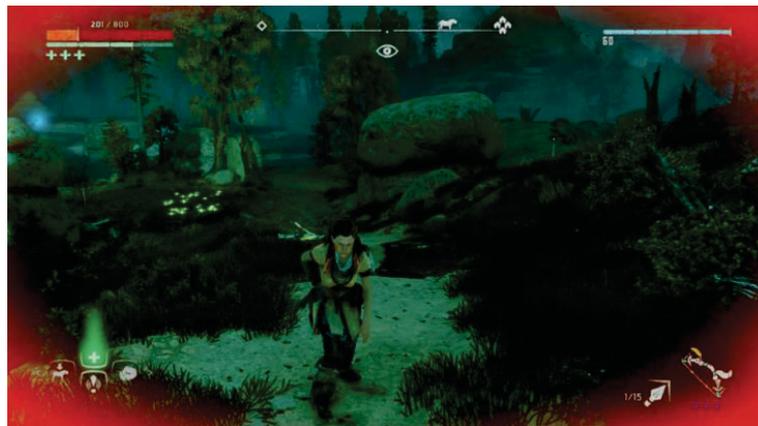
d) *Descrever quais são as ações de sobreposição do avatar em relação aos seguintes componentes:*

Outros personagens:

São analisadas as ações de sobreposição em relação aos três personagens avaliados anteriormente, a saber: um inimigo humano, um inimigo máquina (o Vigia) e um aliado (o Galope).

Em relação aos inimigos humanos, Aloy saca sua arma, seja o arco ou estilingue, quando eles se aproximam, mesmo quando estes não estão no campo de visão do jogador, caracterizando ação de *percepção*. A *reação* é observada quando o inimigo ataca. Ao ser atacada, Aloy reage ao ataque seja se projetando para o lado contrário ao ataque, ou, quando o jogador está mirando no inimigo, ele perde momentaneamente o controle da mecânica atirando. A ação de *adaptação* é primeiramente observada por meio da interface, que apresenta visualmente a perda de saúde de Aloy, apresentando uma borda avermelhada quando sua saúde está quase no fim (FIGURA 102). Após o combate, quando está com pouca saúde, Aloy coloca sua mão no abdômen e se curva para frente, expressando visualmente que está com pouco recurso de saúde (FIGURA 103).

FIGURA 102 - Interface indicando escassez do recurso saúde - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

missão principal do jogo. Para nenhum recurso especificado anteriormente Aloy apresenta ação de *percepção*, nem de *reação* ou *adaptação*, pois todas dependem de alguma mecânica, alguma ação do jogador.

Elementos visuais

a) Indicar o arquétipo no qual se enquadra:

Segundo os arquétipos de Hartas (2005), Aloy se caracteriza como o *The Relutant Hero* (ou ‘o herói relutante’, tradução nossa), que são aqueles personagens que inicialmente se encontram em uma situação de normalidade, mas que precisam se envolver na trama por algum motivo que lhe é imposto e geralmente são os protagonistas da história. Em HZD, Aloy quer descobrir os mistérios por trás de sua origem e de sua família, mas quando sua tribo é quase dizimada por sua causa, ela se vê obrigada a se envolver na trama em busca de respostas. O que destaca visualmente a personagem Aloy dentre todos os demais são seus cabelos ruivos, já que é a única personagem do jogo com estas características.

b) Descrever o tipo de expressão visual:

Segundo a pesquisa documental, destaca-se vários elogios à qualidade gráfica do jogo, em especial, pelo seu nível de realismo. Assim, contata-se que a expressão visual da personagem Aloy e todo o universo do jogo pende para o representacional, no espectro de Samara (2014). Este tipo de representação apresenta “maior aproximação ao referencial de realidade e maior complexidade de formas” (SARMENTO et al., 2016, p.746).

c) Apresentar seus aspectos físicos:

Aloy possui a pele clara, sardas no rosto, cabelo ruivo e comprido, e sua postura é ereta (FIGURA 104). Aparenta ser uma mulher, com 19 anos de idade, com peso e altura mediana em relação aos demais personagens de sua idade no jogo.

FIGURA 104 - Personagem Aloy - jogo HZD.



FONTE: FandomWiki – Horizon Zero Dawn⁷⁶ (2020)

É difícil observar suas expressões faciais durante o jogo, pois geralmente o jogador a observa de costas. Suas expressões são facilmente percebidas nas *cutscenes*.

Diferentemente de todos de sua tribo, Aloy não possui nenhuma pintura corporal, pois é considerada exilada. Também não possui tatuagens ou marcas de nascença. É humanoide, pois apresenta estrutura humana, além de não apresentar nenhum tipo de poder sobrenatural. Durante a história, Aloy descobre que na verdade é um clone de Elisabet Sobeck, uma cientista famosa do mundo pré-apocalíptico e criadora do projeto que origina o nome do jogo – Horizon Zero Dawn, que visava a não extinção da humanidade. Por isso, pode-se dizer que seus ancestrais são os mesmos que os de Elisabet.

Apresenta um físico atlético, pois ela treinou durante toda a sua infância e adolescência para se tornar uma Valente em sua tribo, além de precisar caçar e lutar contra as máquinas inimigas durante toda a sua vida para sobreviver.

d) Descrever a sua indumentária:

Sua vestimenta a caracteriza como da tribo dos Nora. Sua tribo não compactua com a tecnologia, ou com o mundo metálico, segundo eles. Assim, Aloy não utiliza, inicialmente, nenhum adereço tecnológico, a não ser o foco, adquirido

⁷⁶ Disponível em: <https://horizonzerodawn.fandom.com/wiki/>. Acesso em: 26 jan. 2020

como um gesto de rebeldia. Apenas utiliza pedaços de metal para compor suas vestimentas, os quais foram obtidos ao eliminar máquinas inimigas.

Sua roupa como Nora também possui couro, peles de animais e sementes, caracterizando-a como uma moradora de uma tribo que utiliza o que é fornecido pela natureza para a sua sobrevivência (FIGURA 105). Também possui consigo munição para utilizar na caça, como flechas produzidas por si mesma.

FIGURA 105 - Indumentária de Aloy - jogo HZD.



FONTE: FandomWiki – Horizon Zero Dawn⁷⁶ (2020)

É possível se obter outras indumentárias para Aloy, mas todas são oriundas de alguma tribo do universo do jogo. Assim, Aloy nunca utilizará alguma roupa que a diferencie totalmente de outros personagens de seu mundo. Ao contrário do personagem Super-Homem, cuja vestimenta o difere de todos os outros personagens de seu universo que não são heróis. Assim, esta característica corrobora com seu arquétipo ‘o herói relutante’ (HARTAS, 2005). Suas armas e munições são feitas a partir de matérias-primas encontradas na natureza, como galhos e peles de animais, mas com alguns objetos do mundo metálico oriundo de

máquinas abatidas, como cacos, tranças luminosas, flama, dentre outros (FIGURA 106).

FIGURA 106 - Arco, lança e estilingue de Aloy - jogo HZD.



FONTE: FandomWiki – Horizon Zero Dawn⁷⁶ (2020).

e) *Identificar e descrever os elementos plásticos do avatar, bem como descrever as técnicas de composição visual utilizadas:*

As cores utilizadas nos objetos em HZD possuem significados semelhantes aos atribuídos às cores da realidade ocidental (GOSS e BATAIOLA, 2019). Em relação a Aloy, isto não é diferente. A cor de sua pele, cabelo, olhos, sua estrutura corporal e ausência de poderes sobrenaturais a definem como um humanoide, assim como todos os demais personagens humanos no jogo.

As cores das suas vestimentas sempre seguem os padrões das vestimentas das tribos do universo do jogo. São sóbrias e com a presença de alguns detalhes de cores vibrantes, como azul, amarelo ou vermelho. Todas as suas possíveis opções de roupas possuem algum artefato metálico, assim como as vestimentas de todos os habitantes do universo. Desta forma, entende-se que as roupas são utilizadas como forma de se camuflar nos ambientes deste mundo, que mesclam elementos da natureza, como peles e couro de animais, com a tecnologia das máquinas, harmonizando estas vestimentas com o contexto artístico do jogo (STEIN, 2016). No decorrer do jogo, pode-se adquirir novas vestimentas que possuem atributos específicos como, por exemplo, promoverem mais proteção contra os ataques de inimigos.

As técnicas de composição visual observadas são as seguintes (DONDIS, 2007; SOUZA, 2016):

Contraste: Aloy é a única personagem ruiva de HZD, assim ela se destaca dentre os demais neste quesito.

Harmonia: os seus aspectos físicos condizem com o universo apresentado, bem como suas vestimentas, que não se destacam visualmente nos cenários do jogo (FIGURA 107). Ainda, os demais personagens apresentam vestimentas semelhantes à de Aloy, cuja composição evocam elementos naturais e tecnológicos.

FIGURA 107 - Personagem Aloy em harmonia com contexto do jogo - jogo HZD.



FONTE: Captura de tela (2020).

Equilíbrio: o aspecto físico de Aloy é simétrico, pois apresenta um corpo humanoide. Ainda, as cores utilizadas em suas vestimentas caracterizam equilíbrio em relação ao contexto do jogo e seus ambientes, cercados pela natureza e construções tecnológicas. Também, a composição dos elementos em suas vestimentas segue uma ordem equilibrada, mesmo que não simétrica, em alguns casos (FIGURA 108).

FIGURA 108 - Variações da indumentária de Aloy - jogo HZD.



FONTE: Adaptação de ArtStation – Dan Calvert⁷⁷ (2017)

Complexidade: devido à grande quantidade de elementos que compõe as vestimentas de todos os personagens, se evidencia a presença dessa técnica.

Transparência: por causa da composição de suas vestimentas, Aloy não se destaca nos ambientes do jogo. O uso do foco também permite a identificação de objetos e personagens que estão atrás de barreiras sólidas, facilitando a visualização de sua localização e quantidade.

Difusão: Aloy se mescla visualmente com os ambientes do jogo, tornando sua representação visual difusa. A difusão também se caracteriza por distorcer a realidade. O jogo apresenta um avatar e um mundo semelhante ao real, que tende para uma expressão visual representacional, porém, de fato, ele não é real.

⁷⁷ https://www.artstation.com/dc_gg

- f) *Indicar possíveis alterações em elementos plásticos, aspectos físicos e indumentária do avatar durante mecânicas, sub mecânicas e/ou ações de sobreposição:*

Não foram observadas alterações em nenhum elemento plástico do avatar, nem em sua indumentária durante as mecânicas, sub mecânicas e ações de sobreposições. As únicas alterações identificadas foram em elementos da interface e em sua postura na ação de sobreposição de *adaptação* em relação aos inimigos (aspectos físicos).

Etapa 3 - Retórica

- a) *Identificar as figuras de linguagem utilizadas na representação visual dos comportamentos do avatar dentro do jogo:*

Foi observada a figura de linguagem metonímia para representação visual da ação de sobreposição de *adaptação* em relação ao inimigo. Ao estar com o recurso de saúde quase esgotado, Aloy se curva para frente e para baixo e coloca sua mão sobre o abdômen, indicando pouca saúde e apresentando alterações em sua postura referente aos seus aspectos físicos. Este movimento se assemelha ao de quando um ser humano se encontra ferido, tendo dificuldades para se locomover. Assim, é uma postura adotada por um personagem fictício, mas que se assemelha ao de um ser humano nas mesmas condições.

Nas demais mecânicas, sub mecânicas e ações de sobreposição não foram observadas nenhuma das quatro figuras de linguagens.

- b) *Indicar qual é a experiência estética observada no avatar:*

A partir da interação da pesquisadora com o jogo e das análises dos comportamentos do avatar e a representação visual destes comportamentos, as experiências estéticas observadas no avatar de HZD indicam ser de narrativa e desafio.

Este jogo narra a história de um personagem considerado redondo, que o jogador não se projeta, mas sente empatia, corroborando para a experiência estética narrativa. Outro aspecto são as vestimentas de Aloy que estão intimamente relacionadas com o desenrolar da história do jogo, pois seu papel na narrativa é expresso por suas vestimentas e indumentária, inclusive na ausência de pinturas

corporais. O próprio arquétipo no qual se enquadra caracteriza este tipo de experiência estética, pois deve haver alguma trama para o personagem se ver obrigado a se envolver. Também, as possibilidades de escolha de resposta de Aloy nos diálogos com outros personagens, que influenciam os acontecimentos futuros, também caracterizam este tipo de experiência.

Por outro lado, pode-se apontar a experiência de desafio, já que todas as tarefas realizadas no jogo dão pontuação ao jogador, principalmente ao se eliminar máquinas, seja de maneira furtiva ou não, o que pode se converter em novas habilidades para Aloy. Conforme se avança no jogo, as máquinas se tornam mais complexas, exigindo estratégias de uso de armas distintas para a sua eliminação. A possibilidade de se obter e perder recursos de saúde indica um desafio de sobrevivência para o jogador. Também, as modificações nas armas e melhorias nas vestimentas tem ligação direta com os desafios que são apresentados ao jogador pela narrativa.

Etapa 4 - Experiência Estética - Comparação

As experiências estéticas identificadas em HZD são as mesmas identificadas no avatar. Porém, percebe-se que neste caso é a interface do jogo que expressa uma quantidade maior de informações sobre o comportamento de Aloy dentro do jogo. Além do mais, por se tratar de uma expressão visual que tende para o representacional, o jogador não se projeta no personagem, como em Journey, exigindo, assim, uma experiência narrativa a fim de gerar uma relação de empatia. Observou-se que o fio condutor das críticas dos avaliadores de HZD é pautado, sobretudo, nas experiências estéticas de desafio e narrativa.

Etapa 5 - Síntese

- a) *Desenvolver uma tabela compilando os resultados e traçar a relação entre os comportamentos do avatar, representação visual e retórica:*

TABELA 40 - Relação entre comportamento, representação visual e retórica - jogo HZD.

Comportamento	Representação Visual	Retórica
Ação de sobreposição adaptação em relação ao personagem inimigo – humano e máquina.	Alteração no aspecto físico postura: Aloy se curva para frente e para baixo e coloca sua mão no abdômen.	Figura de linguagem metonímia.

FONTE: A autora (2020).

Comportamentos

Em relação aos comportamentos do avatar dentro do jogo, apenas em um deles foi observada a presença de figuras de linguagem em sua representação visual. O comportamento em questão se refere à ação de sobreposição de *adaptação* de Aloy ao sofrer ataques consecutivos de inimigos humanos ou máquinas.

Representação visual

Ao ser atacada pelos inimigos e o recurso de saúde estiver quase esgotado, Aloy se curva para baixo e para frente e coloca sua mão sobre o seu abdômen, indicando a escassez deste recurso por meio de alterações em sua postura, que se refere aos seus aspectos físicos.

Retórica

A figura de linguagem metonímia, que se trata de usar o nome de alguém ou coisa e relacionar com alguma peculiaridade de outro alguém ou coisa, foi utilizada na representação visual deste comportamento pela semelhança que ele representa com uma possível postura a ser adotada por um ser humano no mundo real ao se encontrar nas mesmas condições, ou seja, ferido.

Síntese

Diferentemente de Journey, percebe-se que os comportamentos do avatar em HZD são expressos ao jogador primordialmente pela interface.

A experiência estética de desafio, identificada no jogo, é também identificada no avatar. Isto ocorre mediante a representação visual da ação de sobreposição apontada anteriormente, uma vez que ao se esgotar o recurso de saúde o jogo se reinicia e é preciso que o jogador enfrente aquele mesmo desafio novamente, indicando-lhe uma punição. Assim, a possibilidade de se obter e perder recursos de saúde indica um desafio de sobrevivência para o jogador. Este aspecto se relaciona com uma das formas de um jogo digital expressar informações ao jogador, a contabilização (BOGOST, 2007). Neste caso, por meio das recompensas e punições, os objetivos do jogo são indicados ao jogador. Ou seja, realizar as tarefas estipuladas pelo sistema do jogo fornece recompensas ao jogador como melhorias na indumentária e aquisição de novas habilidades para o avatar. Não as realizar, acarreta em punição.

A questão da credibilidade do personagem, que se refere a harmonização entre o que ele faz dentro do jogo e suas dimensões física, psicológica e social (HAMILKO, 2014; ISBISTER, 2006; NESTERIUK, 2011), pode ser observada pelos seus comportamentos que são condizentes com o universo apresentado. Do mesmo modo, o seu arquétipo é expresso tanto pelas cores e pelo estilo de sua indumentária quanto pelo uso de técnicas de composição visual nos elementos plásticos, aspectos físicos e indumentária do avatar em relação aos demais personagens e cenários do jogo.

A experiência estética de narrativa do jogo é identificada pela indumentária e aspectos físicos do avatar, bem como o seu arquétipo que corrobora para a existência de uma trama no jogo. As possibilidades de escolha das respostas de Aloy nos diálogos com outros personagens, que influenciam os acontecimentos futuros também indicam este tipo de experiência. Este aspecto também corrobora para a capacidade de um jogo digital expressar informações ao jogador por meio da deliberação (BOGOST, 2007). Isto é, o jogador delibera entre suas concepções usuais e o que é apresentado a ele pelo jogo, já que, em certos momentos, o jogador deve decidir entre poupar ou não a vida de um personagem, por exemplo.

Outro aspecto a se destacar é que HZD se trata de um jogo cuja expressão visual de seus elementos tende para o representacional, segundo o espectro de Samara (2014). Da mesma forma, foi constatado que a lógica apresentada, tanto pelos comportamentos do avatar quanto pela representação visual destes comportamentos, condiz com a lógica encontrada no mundo real. Apesar disso, foi

identificada a presença de barreiras invisíveis em determinados locais dentro do cenário do jogo. A imersão não é tratada nesta análise, mas vale a pena ressaltar que em Journey a ausência destas barreiras foi apontada como algo positivo e adequado para a experiência de jogo do jogador.

b) Registrar a data e tempo de duração da interação, a forma como as imagens foram registradas, o controle, isto é, o que cada botão do controle faz ao ser acionado pelo jogador, e se houve ou não o retorno às etapas

A interação com o jogo se deu nos dias 4 a 15 de dezembro de 2019 com duração de cerca de 30 horas. Para registro das imagens, optou-se pela gravação de tela disponível no console PlayStation 4 e também através de consulta a vídeos em canais do *YouTube*.

Em HZD, as ações do avatar são controladas e conduzidas diretamente pelo jogador, caracterizando este controle do avatar como direto (ADAMS, 2010). As ações possíveis do avatar através do acionamento dos botões do controle são especificados na tabela no início deste tópico.

A relação das ações do jogador com seu avatar pelo controle foi elaborado no fim da análise, mas foi apresentada no início do relatório de análise visando facilitar a compreensão do leitor das mecânicas e sub mecânicas. Durante a análise de HZD, não foi necessário retornar à nenhuma das etapas anteriores.

7.4 FASE CONCLUSIVA

A questão da identificação da experiência estética do jogo e do avatar se basearam nas experiências da pesquisadora, mediante a sua interação com os jogos, na aplicação das etapas 1, 2A, 2B e 3 do protocolo e também por meio da interpretação das críticas atribuídas à estes jogos pelos avaliadores na pesquisa documental. Não foram encontrados protocolos que auxiliassem na identificação da experiência estética a partir de elementos específicos do jogo como o avatar.

A respeito disso, Hunicke et al. (2004) argumentam que o modelo de como o jogo será jogado é fundamentado no chamado vocabulário da estética. Por outro lado, Järvinen (2007) aponta que as mecânicas e o conjunto de regras do jogo são maneiras do sistema indicar ao jogador quais são os objetivos, ou seja, aquilo que o

jogador pode realizar dentro do mundo do jogo e as recompensas e punições atribuídas a estas ações. Assim, entende-se que as experiências estéticas se referem à conclusão obtida pelo jogador a partir daquilo que foi expresso a ele pelos elementos fundamentais do jogo, bem como pelas mecânicas e o conjunto de regras. Ou seja, a experiência estética está relacionada com a interpretação feita pelo jogador em termos das mecânicas e do conjunto de regras expressas a ele de maneira visual, tanto pelo *videogame* como um todo, quanto pelos seus elementos. Neste contexto, as figuras de linguagem entram em cena como ferramentas que tornam eficaz a expressão destas informações ao jogador.

A partir disso, considerou-se que as mecânicas e o conjunto de regras do jogo são fundamentais para que o sistema do jogo expresse a informação da experiência estética. Da mesma maneira, foi considerado que as mecânicas de jogo associadas especificamente ao avatar, também expressam esta informação. Por isso, a indicação do uso de figuras de linguagem para a expressão visual dos comportamentos do avatar também norteou a identificação da experiência estética do avatar.

Também se constatou que as mecânicas de jogo atreladas a este personagem e suas ações de sobreposição refletem o conjunto de regras do sistema, bem como o modo de interagir no mundo do jogo. Em *Journey* e em *HZD* foi observado que estas relações apontam para uma experiência estética do personagem idêntica à do jogo.

Foram observados seis comportamentos em *Journey* cuja representação visual estava atrelada a uma figura de linguagem. Neste jogo, as informações são expressas primordialmente pelo avatar. Assim, identificou-se alterações nos seus elementos plásticos e na sua indumentária em função da representação visual destes comportamentos. Como a expressão visual da imagem do avatar tende para o icônico, o jogador assume a função de interpretar os elementos que compõem esta imagem com base em suas experiências de vida. A partir disso, a pesquisadora identificou conexões entre as metáforas relacionadas ao mundo real utilizadas em determinadas representações visuais dos comportamentos do avatar e o tipo de expressão visual adotada na imagem do avatar deste jogo.

Em contrapartida, em *HZD* as informações são expressas primordialmente pela interface e, por isso, foi encontrado apenas um comportamento cuja representação visual estava atrelada a uma figura de linguagem. A imagem do

avatar apresenta expressão visual que tende para o representacional. Este tipo de expressão é mais literal em comparação com a encontrada em Journey, o que não permite que o jogador se identifique com o avatar, dado que a sua representação próxima do real dificulta esta identificação. A partir disso, a pesquisadora observou a relação entre a expressão visual representacional da imagem do avatar em HZD com a detecção de um único comportamento do avatar que foi expresso por sua representação visual.

Vale destacar que apenas o conceito de figuras de linguagem foi aplicado nas análises, entretanto sabe-se que o campo de estudo da retórica é vasto. Os demais conceitos levantados no capítulo dois e três, que englobam o estudo da retórica de maneira geral e também relacionado especificamente com os jogos digitais, serviram como direcionamento das análises e para nortear trabalhos futuros, já que não foram encontradas maneiras objetivas de trabalhar com eles no escopo deste trabalho.

Outro ponto a ser ressaltado é que estes resultados se aplicam para estes dois jogos analisados. Ao analisar outros jogos, inclusive de outras plataformas, diferentes resultados podem ser observados como, por exemplo, a experiência estética identificada no jogo pode ser diferente daquela encontrada no avatar. Ou ainda, a representação visual dos comportamentos do avatar podem divergir de aspectos da narrativa ou de seu arquétipo, por exemplo. É preciso expandir o campo de análise de jogos para comparar os resultados.

As relações estabelecidas entre as representações dos comportamentos e as figuras de linguagem mediante as análises da imagem do avatar são baseadas na realidade na qual a pesquisadora se encontra e sua experiência de vida, o que pode causar possível influência na interpretação das imagens. Por isso, o uso do Protocolo Anedima de *Videogames* por outros pesquisadores pode trazer resultados distintos, a partir da experiência deles com os jogos analisados e demais aspectos peculiares e influentes neste tipo de análise como, por exemplo, a cultura do pesquisador. Assim, uma sugestão para utilizações futuras do protocolo é que seu uso seja feito de maneira conjunta com dois ou mais aplicativos simultaneamente com a finalidade de comparar os resultados para identificar possíveis influências pessoais nos resultados.

Como visto anteriormente, no capítulo seis, por se tratar de uma pesquisa de abordagem qualitativa é possível seguir determinados passos de maneira a alcançar validade e objetividade no estudo, segundo Ullrich et al. (2012, p.28):

- *Deve existir a possibilidade de retorno ao passo anterior, por parte do pesquisador, sempre que precisar, para que ajustes e refinamentos sejam feitos nos processos de coleta e análise dos dados.* No caso deste estudo, o Protocolo Anedima de Videgames apresenta em dois momentos esta possibilidade de retorno às etapas anteriores, possibilitando que a pesquisadora reflita novamente sobre aqueles mesmos elementos construtivos e identifique os aspectos não percebidos em um primeiro momento.
- *Outro aspecto, de cunho prático, é que o método adotado em uma pesquisa qualitativa deve estar de acordo com o problema de pesquisa. Além disso, este método deve ser ajustado aos “dados e procedimentos analíticos” (p. 28).* No âmbito deste trabalho, os modelos de análise da imagem de Joly (1996) e de Souza (2016) foram adaptados para que a imagem do avatar, mediante a representação de seus comportamentos dentro do jogo, fossem analisados. Assim, foi desenvolvido um protocolo a partir das adaptações destes modelos, retirando ou acrescentando etapas e tópicos, visando a resolução do problema apresentado.
- *Os sujeitos, ou objetos de estudo, selecionados devem ser definidos pela sua relevância em relação ao tópico de pesquisa.* A seleção dos jogos cujos avatares foram analisados é resultante da pesquisa documental. Foram escolhidos os jogos que receberam ou foram indicados a premiações e que possuíam uma pontuação avaliativa mínima. Os critérios para esta seleção estão relacionados com a excelência técnica, criativa e narrativa, caracterizada pelas premiações e também pela pontuação atribuída aos jogos por avaliadores especializados e jogadores. Além disso, foram escolhidos dois jogos distintos entre si em vários aspectos de maneira a enriquecer e diversificar a análise.
- *O pesquisador deve interagir com os objetos de estudo visando realizar ajustes no processo da coleta de dados para que os objetivos*

sejam atingidos durante sua análise. Ao interagir com o jogo, a pesquisadora teve a oportunidade de analisar os objetos de estudo sob uma perspectiva particular. Com isso, os resultados obtidos mediante esta interação puderam ser comparados com aqueles obtidos na pesquisa documental, como a comparação entre a experiência estética do jogo e do avatar, por exemplo. Da mesma maneira, o processo de teste e aplicação do protocolo de análise reflete esta característica.

- *Novas ideias decorrentes do processo de coleta, análise e escrita da pesquisa, podem ser apontadas, caracterizando um pensamento teórico.* A elaboração do teste do protocolo permitiu que a pesquisadora refletisse sobre como a coleta foi feita, quais dados foram obtidos e como eles estavam relacionados com o problema e objetivos da pesquisa. Além disso, a partir dos resultados obtidos na pesquisa, pode-se apontar possíveis trabalhos futuros.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo principal a identificação e a descrição da retórica atrelada ao design do avatar de um jogo de *videogame* com a finalidade de acentuar a expressão do comportamento do avatar do jogador no jogo. Este objetivo visava responder a seguinte questão: *como a retórica está atrelada ao design do avatar de um jogo de videogame a fim de acentuar a expressão do comportamento do avatar do jogador dentro do jogo?*

Para isto, 5 objetivos específicos nortearam o estudo. O primeiro objetivo visava *identificar características, funções e definições específicas do personagem jogável (avatar) em videogames que pudessem ser utilizadas para expressar informações sobre o seu comportamento ao jogador por meio da linguagem visual*. Neste sentido a pesquisa bibliográfica trouxe subsídios para estas identificações e avaliações. Os dados do capítulo três trouxeram uma visão geral sobre os elementos fundamentais dos jogos digitais e como eles se inter-relacionam, principalmente em relação ao avatar.

O capítulo quatro, por outro lado, permitiu traçar especificidades dos personagens em um âmbito geral e próprio dos jogos digitais. Com isso, foi possível *especificar aspectos do Design de personagem, em um âmbito geral, que poderiam ser adaptados à análise do avatar*, caracterizando o segundo objetivo específico. O capítulo cinco norteou a delimitação dos elementos construtivos da imagem, bem como aqueles que poderiam ser estudados na imagem do avatar.

O terceiro objetivo específico considerou o *mapeamento do potencial do uso de ferramentas da retórica para expressar informações do avatar ao jogador*. Neste contexto, o capítulo dois foi fundamental para a compreensão do estudo da retórica e suas ferramentas para a expressão de informações em termos gerais e característicos dos jogos digitais.

O protocolo de análise foi desenvolvido com base nos resultados obtidos durante a pesquisa bibliográfica e a pesquisa documental. Assim, o quarto objetivo específico, *definir um protocolo de análise a ser utilizado na avaliação dos personagens com base nas informações adquiridas nas fases anteriores*, também foi atingido.

O quinto e último objetivo específico tratava-se de *determinar e analisar como a retórica foi atrelada ao design do avatar*. Com a aplicação do protocolo foi

possível relacionar a presença de figuras de linguagem em determinados elementos da representação visual dos comportamentos do avatar dentro do jogo, bem como apontar relações com a experiência estética identificada tanto no jogo quanto no avatar. Como consequência de que todos os objetivos específicos foram atingidos, se conclui que o objetivo principal também foi atingido, bem como foi respondida a pergunta elaborada no início desta pesquisa.

Segundo Nesteriuk (2009), o campo de estudos de jogos categorizado como formalista busca examinar a linguagem e potencial comunicativo relativo aos jogos, relacionando enfoques da retórica, semiótica, e narrativa além do design. Como esta dissertação relacionou ferramentas oriundas da retórica a determinados elementos do design de personagens de jogos, ela se caracteriza como um estudo formalista contribuindo para a ampliação deste campo.

Não foram encontrados protocolos para a identificação da experiência estética nos jogos com base em determinados elementos do jogo. Desta forma, a presente pesquisa pode servir como um ponto de partida para que outros estudos sejam feitos neste sentido. A partir do protocolo apresentado, pode-se desenvolver outras relações entre a experiência estética do jogo e certos componentes do jogo.

Além disso, nas abordagens de design de personagens apresentados, observa-se que a retórica está associada ao processo de design de personagens de maneira subjetiva, pois em nenhum momento e em nenhuma abordagem a retórica é citada de maneira explícita. Ao se utilizar de determinadas cores, posturas, expressões faciais e corporais para a construção de um personagem, por exemplo, o designer está buscando expressar informações sobre o próprio personagem, o mundo que habita e o jogo em si (experiência estética), de uma forma eficaz para o jogador. Assim, este trabalho pode auxiliar desenvolvedores e designers de jogos e de personagens a verificarem se a representação visual dos comportamentos do avatar de um *videogame*, bem como as mecânicas de jogo atreladas a ele e as ações de sobreposição, expressa ou contribui para a expressão da experiência estética do jogo ao jogador.

O protocolo desenvolvido nesta pesquisa está disponível para que novas pesquisas sejam realizadas, bem como ele seja avaliado por especialistas da área de design de jogos para que possa ser utilizado na análise de mais jogos, o que pode permitir que o protocolo se torne um modelo de análise estendida da imagem do avatar de um *videogame*.

REFERÊNCIAS

AARSETH, E. **Cybertext** - Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

ADAMS, E. **The Designer's Notebook**: Introducing Ken Perlin's Law. 2006. Gamasutra. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/2711/the_designers_notebook_.php. Acesso em: 19 ago 2019.

ADAMS, E. **The Designer's Notebook**: Sorting Out the Genre Muddle. 2009. Gamasutra. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/132463/the_designers_notebook_sorting_.php?page=4. Acesso em: 18 ago. 2019.

ADAMS, E. **Fundamentals of Game Design**. San Francisco: New Riders, 2010

AGUIAR, M; BATTAIOLA, A. L. **Gameplay**: uma definição consensual a luz da literatura. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XV, 2016, São Paulo. Anais SBC – Proceeding of SBGames. 2016, p. 531- 538. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157561.pdf>. Acesso em: 2 Mai. 2019

ALMEIDA JUNIOR, L. N. **Conjecturas para uma retórica do design [gráfico]**. 2009. Tese (Doutorado em Artes e Design) – Departamento de Artes & Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro (RJ). 2009. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=13975@2>. Acesso em: 13 mai. 2019

AMARO, M.; PAZ, S. **Multiplayer online e Journey**: uma aventura cooperativa não verbal. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XVII, 2018, Foz do Iguaçu. Anais SBC – Proceeding of SBGames. 2018, p. 848-854. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188370.pdf>. Acesso em: 23 Nov. 2019

ARISTÓTELES. **Retórica**. São Paulo: Edipro, 2011.

COMPORTAMENTO. Dicionário Aurélio. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/aurelio-2/>. Acesso em 7 ago. 2019

BELLEI, S. L. P. **A Morte do Autor**: um retorno à cena do crime. Rev. Cria. Crít., São Paulo, nº 12, p.161-171, jun. 2014. Disponível em: http://www.revistas.usp.br/criacaoecritica/article/view/69866/pdf_14. Acesso em 9 mar. 2018

BOGOST, I. **Persuasive Games**: the expressive power of videogames. Massachusetts: MIT Press. 2007.

BOLTER, J. D.; R, GRUSIN. **Remediation: understanding new media**. Massachusetts: MIT Press, 2000.

BRAIT, B. **A Personagem**. Série Princípios. São Paulo: Ática. 1985.

BRANDÃO, L. R. G. **A Linguagem Cinematográfica no meio eletrolúdico: integração da narrativa visual ao motor gráfico dos jogos tridimensionais**. . In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XII, 2013, São Paulo. Anais SBC – Proceeding of SBGames. 2013, p. 228-236.

CALADO, F.; VASCONCELOS, L.; NEVES, A. M.; NARTO, F.; GUIMARÃES, M. **Modelo para Avaliação do Grau de Novidade de Jogos Digitais**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XIV, 2015, Teresina. Anais SBC – Proceeding of SBGames. 2015, p. 564-573.

HARDWARE; SOFTWARE: In Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/pt/>. Acesso em 5 Mar. 2019

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1990.

CEZAROTTO, M. A. **Recomendações para o design de jogos, enquanto intervenções motivadoras para crianças com discalculia do desenvolvimento**. 2016. 188 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná Curitiba (PR). 2016. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/42817/R%20-%20D%20-%20MATHEUS%20ARAUJO%20CEZAROTTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 30 jul. 2019.

CRUZ, D. M. **Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games**. Revista Fronteiras - estudos midiáticos, Unisinos, v. 3, pp. 175-184, 2005. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6390>. Acesso em: 15 Jun. 2018

CUPERSCHMID, A. R M.; HILDEBRAND, H. R. **Heurísticas de Jogabilidade: usabilidade e entretenimento em jogos digitais**. Campinas, SP: Marketing aumentado, 2013.

CZIKSZENTMIHALYI, M. **Flow: the psychology of optimal experience**. California: Harper Collins. 1990.

DIEHL, D. M.; MELCO, M. T.; DUBIELA, R. **Modelo de criação de personagens para jogos digitais**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XIV, 2011, Salvador. Anais SBC – Proceeding of SBGames. 2011, 1-11.

DRESCH, P. L.; JÚNIOR, A. **Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia**. São Paulo: Bookman, 2015.

DUBIELA, R. P. **A Utilização de Narrativas Embutidas no Auxílio da Narrativa da História nos Jogos Eletrônicos Informatizados**. 2008. 156 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade

Federal do Paraná Curitiba (PR). 2008. Disponível em: http://www.um.pro.br/prod/_pdf/001462.pdf. Acesso em 29 abr. 2019

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ECO, U. **A Estrutura Ausente**. 7. ed. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

_____. **Semiótica e filosofia da linguagem**. Série Fundamentos. São Paulo: Ática, 1991.

EGRI, L. **The Art of Dramatic Writing**. Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives New York: Simon & Schuster, 1960.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**: Princípios e práticas do lendário cartunista. Tradução de Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4ª edição. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

_____. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005

EMANUEL, B. **A retórica na interação**. 2017. 202 f. Tese (Doutorado em Design) - Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/332848877_A_Retorica_na_Interacao. Acesso em 3 mai. 2018

EUROGAMER. **Horizon Zero Dawn – recensione**: Una copia d'autore. 2017. Não paginado. Disponível em: <https://www.eurogamer.it/articles/2017-02-20-horizon-zero-dawn-recensione>. Acesso em: 16 ago. 2019

_____. **Journey PS4: di nuovo in viaggio, a 1080p – recensione**: La poesia continua, di generazione in generazione. 2015. Não paginado. Disponível em: <https://www.eurogamer.it/articles/2015-07-22-journey-ps4-nuovo-viaggio-1080p-recensione>. Acesso em: 16 ago. 2019

EKMAN, I.; HELIÖ, S.; LANKOSKI, P. **Characters in Computer Games**: Toward Understanding Interpretation and Design. DiGRA. 2003

EKMAN, P. **A Linguagem das emoções**. Tradução de Carlos Szlak. São Paulo: Leya, 2011.

FERNÁNDEZ-VALA, C. **Defining Characters in Games**. Comparative Media Studies at MIT, 2010. Disponível em: http://gambit.mit.edu/updates/2010/09/defining_characters_in_games.php. Acesso em 12 Mar. 2019

_____. **Introduction to Game Analysis**. New York: Routledge, 2015.

FERREIRA, I. **Incursão pelos Modelos de Análise da Imagem Publicitária**. Media & Jornalismo. Publicidade: teorias, métodos e práticas, v.19, n.34, 2019

FOGG, B. J. **Persuasive Technology**: Using Computers to Change What We Think and Do. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003.

FONTELLAS, M. J.; SIMÕES, M. G.; FARIAS, S. H.; FONTELLAS, R.G.S. **Metodologia da Pesquisa Científica**: para elaboração de um protocolo de pesquisa. Revista Paraense de medicina, Belém, v.23, n. 3, p.1-8, 2009.

FROSI, F.; STEFFEN, C. **Direcionamentos no Character Design**: Uma análise arquetípica e semiótica dos personagens de Jogos Digitais. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XIV, 2015, Teresina. Anais SBC – Proceeding of SBGames, p. 343-351.

FULLERTON, T.; SWAIN, C.; HOFFMAN, S. **Game Design Workshop**: Designing, prototyping, and playtesting games. Focal Press, 2004

GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS. **Categories**. Sem data. Não paginado. Disponível em: <https://www.gamechoiceawards.com/categories.html>. Acesso em: 14 jun. 2019

GAMESPOT. **Journey (PS4) Review**. 2012 [2015]. Não paginado. Disponível em: <https://www.gamespot.com/reviews/journey-ps4-review/1900-6416195/>. Acesso em: 16 ago. 2019

_____. **Horizon Zero Dawn Review**. 2017. Não paginado. Disponível em: <https://www.gamespot.com/reviews/horizon-zero-dawn-review/1900-6416620/>. Acesso em: 16 ago. 2019

GANCHO, C. V. **Como Analisar Narrativas**. São Paulo: Ática, 2006

GOSS, J.; BATTAIOLA, A. L. **A Cor no Processo de Construção de Significados em Games**: estudo do caso de Horizon Zero Dawn. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XVIII, 2019, Rio de Janeiro. Anais SBC – Proceeding of SBGames. 2019, 655 – 662. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198377.pdf>. Acesso em: 12 Jan. 2020

GIL, A. C. **Métodos e Técnica de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 1989.

_____. **Como Elaborar Projeto de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GINGOLD, C. **Miniature Gardens & Magic Crayons**: Games, Spaces, & Worlds. 2003. 123 f. Dissertação (Mestrado em Science in Information, Design & Technology) - School of Literature, Culture, & Communication, Georgia Institute of Technology, 2003. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/273946905_Miniature_Gardens_Magic_Crayons_Games_Spaces_Worlds. Acesso em: 3 mai. 2019

GUIMARÃES, L. **A Cor como Informação**: a construção biofísica, lingüística e cultura das simbologia das cores. São Paulo: Anna Blume, 2004.

GOTTSCHALL, J. **The storytelling animal**: How stories make us human. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2012.

HAMILKO, A. V. **Caracterização de personagens críveis em jogos eletrônicos**. 2014. 100 f. Dissertação (Mestrado em Informática) Setor de Ciências Exatas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba (PR). Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/37004/R%20-%20D%20-%20ANDERSON%20VERMONDE%20HAMILKO.pdf?sequence=3&isAllowed=y>. Acesso em 14 jul. 2018.

HARTAS, L. **The Art of Game Characters**. California: HarperCollins, 2005.

HOGAN, K. **The Psychology of Persuasion**: How to Persuade Others to Your Way of Thinking. New Orleans: Pelican Publishing, 1996.

HOLMES, J. B. **Videogames, Informal Teaching, and the Rhetoric of Design**. 2015. 215 f. Tese (Doutorado em Filosofia), Arizona State University, Philosophy, 215 p. 2016. Disponível em: https://repository.asu.edu/attachments/170628/content/Holmes_asu_0010E_16115.pdf. Acesso em: 5 set. 2018

HOW LONG TO BEAT. **Journey**. Disponível em: <https://howlongtobeat.com/game?id=4867>. Acesso em 21 Set. 2019

HOW LONG TO BEAT. **Horizon Zero Dawn**. Disponível em: <https://howlongtobeat.com/game?id=26784>. Acesso em 21 Set. 2019

HUNICKE, R., LEBLANC, M., ZUBEK, R. 2004. **MDA**: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence, 2004. Disponível em: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>. Acesso em 10 Nov. 2019

IGN. **Game Review Scoring**. Sem data. Não paginado. Disponível em: <https://corp.ign.com/review-practices>. Acesso em: 17 mai. 2019

_____. **Journey Review**: we walk until this path is done. 2012 [2016]. Não paginado. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2012/03/01/journey-review>. Acesso em: 16 ago. 2019

_____. **Horizon Zero Dawn Review**: a beautiful open world peppered with mechanical monsters that make for exhilarating fights. 2017. Não paginado. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2017/02/20/horizon-zero-dawn-review>. Acesso em: 16 ago. 2019

ISBISTER, K. **Better Game Character by Design**: a psychological approach. San Francisco: Elsevier, 2006.

JÄRVINEN, A. **Games without Frontiers**: theories and methods for game studies and design. 2007. 416 f. Tese (Doutorado em estudos de Media Culture). University

of Tampere, Finland, 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/273947205_Games_without_frontiers_Theories_and_Methods_for_Game_Studies_and_Design. Acesso em 19 abr. 2019

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. São Paulo: Papyrus Editora, 1996.

JOOST, G.; SCHEUERMANN, A. **Audiovisual Rhetoric**: a metatheoretical approach to Design. Design Research Society. International Conference in Lisbon. IADE, p. 1-12, 2006.

JUNG, C. G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. São Paulo: Vozes, 2011.

KENNEDY, G. A. **A new history of classical rhetoric**. Princeton: Princeton University Press, 1994.

KESSING, J.; TUTENEL, T.; BIDARRA, R. **Designing Semantic Game Worlds**. Proceedings of The third workshop on Procedural Content Generation in Games - PCG'12, n. May, p. 1–9, 2012

KIM, B. **Game Mechanics, Dynamics, and Aesthetics**. In: HOGAN, P. (Ed.). Understanding Gamification. Chicago: American Library Association, fev./mar. 2015, v. 51, n 2, p. 17-19

KROMAND, D. **Avatar Categorization**. DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, v. 4, p. 400-406, 2007. Disponível em: <http://www.digra.org/digital-library/publications/avatar-categorization/>. Acesso em: 29 mai. 2020

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

LUZ, A. R., **Linguagens Gráficas em Videogame**: nascimento, desenvolvimento e consolidação do videogame como expressão gráfica. 2009. 167 f. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-26032010-112606/publico/dissertacao.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2018

_____. **Vídeo games**: história, linguagem e expressão gráfica. Do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem. São Paulo: Blucher, 2010.

LYNCH, T.; TOMPKINS, J. E.; VAN DRIEL, I. I.; FRITZ, N. **Sexy, Strong, and Secondary**: analysis of female characters in video games across 31 years. Journal of Communications. International Communication Association, v. 66, n. 4, p. 564-584. 2016

MARTINS, M. L. **Análise retórico-argumentativa do discurso**. Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho: Portugal, p. 115-132, 1998. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/4265.pdf>. Acesso em 20 Nov. 2018

MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Mark Martins, 1994.

_____. **Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels**. California: Harper Colins, 2006.

MERETZKY, S. **Building Character: An Analysis of Character Criation**. Gamasutra – The Art & Business of Making Games. 2001. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/131887/building_character_an_analysis_of_.php. Acesso em: 11 Mar. 2018

METACRITIC. **About**. Sem data. Não paginado. Disponível em: <https://www.metacritic.com/about-metacritic>. Acesso em: 16 Jun. 2019

MEYER, M. **A Retórica**. São Paulo: Ática, 2007.

MIRANDA, F. S.; STADZISZ, P. C. **Jogo Digital: Definição do Termo**. In: Seminário Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XVI, 2017, Curitiba. Anais SBC – Proceedings of SBGames, Art & Design – Short Papers, 296-299 2017

MORONI, L. M. **Integrando a Retórica ao Game Design**. 2013. 240 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná Curitiba (PR). 2013. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/c81d/4550cb5b6b2e179864831a3e8313802cdddb.pdf>. Acesso em 19 ago. 2018.

MOSCA, I. **Social Ontology of Digital Games**. In M. C. Angelides and H. Agius, editors, Handbook of Digital Games, chapter 23, page 767. IEEE PRESS, 1ª edição, 2014

NESTERIUK, S. **Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades**. In: Mapa do Jogo. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

_____. **Dramaturgia da série de animação**. São Paulo: Animatv, 2011.

NÖTH, W. **Handbook of Semiotics**. Indiana University Press, 1996

NOVAK, J. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OLIVEIRA, J. R.; NERY, M. S.; SOUZA, A. G. **Agulha, Tesoura, Linha e Tecidos Virtuais: A Moda nos Jogos Digitais**. In: Seminário Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2014, Porto Alegre. Anais SBC – Proceedings SBGames. Art & Design Track – Full Papers, p. 239-248.

OLIVEIRA, S. R.; PICCININI, V. C. **Validade e Reflexividade na Pesquisa Qualitativa**. Cadernos EBAPE. Brasil, v. 7, n. 1, p. 88-98, artigo 6, Rio de Janeiro, 2009

O'SULLIVAN, T.; HARTLEY, J.; SAUNDERS, D.; MONTGOMERY, M.; FISKE, J. **Key Concepts in Communication and Cultural Studies**. Second edition. New York: Routledge. 1994

PADOVANI, S. HEEMANN, A. **Representações gráficas de síntese (RGS) como artefatos cognitivos para aprendizagem colaborativa**, Estudos em Design | Revista (online), Rio de Janeiro, v. 24, n. 1, p. 45-70, 2016

PEDROSA, I. **Da cor à cor inexistente**. São Paulo: SENAC, 2010.

PERELMAN, C. H. **The Realm of Rhetoric**. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 1977.

PETTERSSON, R. **Information Design: an introduction**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. 2002

PLATÃO. **Górgias**. Tradução de Carlos Alberto Nunes. Belém: UFP, 1980.

PORTUGAL, C. **Design, Educação e Tecnologia**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013

QUERETTE, E. **Fatores de Sucesso para a Indústria de Jogos Digitais: um levantamento a partir da observação de políticas internacionais**. SBC - Proceeding of SBGames. Industry Track - Full paper. 88-97 pp. 2013. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/industria/11-full-paper-indtrack.pdf>. Acesso em: 20 Ago. 2019

RIBEIRO, J., NERY, M. D. S., AND BARBOSA, J. **A Moda e os Jogos Digitais: O Figurino como Elemento de Identificação**. In: ENPModa, IV Encontro Nacional de Pesquisa em Moda, 2014, Florianópolis, p. 1-11.

RODRIGUES, S. **Existe ‘o personagem’ ou apenas ‘a personagem’?** Sobre Palavras, Revista Veja, editora Abril. Publicado em 8 de janeiro de 2015, editado em 11 de fevereiro de 2017. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/blog/sobre-palavras/existe-o-personagem-ou-apenas-a-personagem/>. Acesso em 9 Mar. 2019

RODRIGUES, A. **Em horizon, és Tu quem decide!** IGN Portugal. Disponível em: <https://pt.ign.com/horizon-ps4/39085/news/as-escolhas-sao-determinantes-na-aventura-em-horizon-zero-dawn>. Acesso em 15 jan. 2020

ROGERS, S. **Level UP: um guia para o design de grandes jogos**. São Paulo: Blücher, 2013.

SALEN, K., ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Massachusetts: The MIT Press, 2004.

SAMARA, T. **Design Elements: A Graphic Style Manual**. Rockport Publishers. 2014

SARMENTO, R.; NEVES, A.; MIRANDA, E. **A Abstração na Configuração Visual de Personagens de Videogame: uma análise de Design da personagem Link**. In: Seminário Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XV, 2016, São Paulo. Anais SBC – Proceedings of SBGames. Art & Design Track – Short Papersp. 746-749.

SCHELL, J. **The Art of Game Design: a book of lenses**. Boca Raton: CRC Press, 2015.

SCHIMIDT, E. Saiba quais são os videogames mais vendidos de todos os tempos. 2015. Não paginado. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/11/saiba-quais-sao-os-videogames-mais-vendidos-de-todos-os-tempos.html>. Acesso em: 16 Ago. 2019

SENA, G. C. A.; FIGUEIREDO, M. F. **Um Estudo da Teoria da Argumentação:** da retórica aristotélica à teoria dos blocos semânticos. *Diálogo das Letras: Pau dos Ferros*, v. 02, n. 01, p. 4-23. jan/jun 2013

SETZER, V. W. **Os Meios Eletrônicos e a Educação:** Televisão, jogo eletrônico e computador, Universidade de São Paulo, 2001. Disponível em: <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/meios-eletr.html>. Acesso em: 8 Nov. 2019

SHELDON, L. **Character Development and Storytelling for Games**. Portland: Premier Press, 2004.

SILVA, E. L.; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. Florianópolis: UFSC, 2005.

SILVEIRA, Y. S. **Design cênico** – Os conceitos do design no desenvolvimento de espetáculos teatrais. 2017. 179 f. Dissertação (Mestrado em Design, Inovação e Sustentabilidade) - Universidade do Estado de Minas Gerais. Belo Horizonte (MG). 2017. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5041591. Acesso em: 29 jun. 2019.

SILVEIRA, L. M. **Introdução à Teoria da Cor**. Primeira edição. Série Novos Autores da Educação Profissional e Tecnológica da UTFPR. Curitiba: UTFPR, 2011.

SOUZA, V. N. R. **Análise da Imagem Visual em Videogames**. 2016. 323 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Escola de Engenharia, Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre (RS). 2016. Disponível em: . <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/149358> Acesso em: 14 mai. 2019.

STEIN, M. **A Importância da Pesquisa Semântica na Construção do Contexto Artístico do Jogo The Rolfather**. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, XV, 2016, São Paulo. Anais SBC – Proceedings of SBGames, Art & Design Track – Short Papers, p. 754–757. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157728.pdf>. Acesso em: 18 Mai. 2019

THATGAMECOMPANY. **Journey**. Sem data. Não paginado. Disponível em: <https://thatgamecompany.com/journey/>. Acesso em: 27 Ago. 2019

THE GAME AWARDS. **Game of the Year**. Sem data. Não paginado. Disponível em: <https://thegameawards.com/nominees>. Acesso em: 19 Jun. 2019

TOLITO, S. Low Metacritic Scores Cause Game Publishers to Withhold Developer Royalties. 2008. Disponível em: <http://www.mtv.com/news/2456983/low-metacritic-costs-developers/>. Acesso em: 12 Abr. 2019.

TUTENEL, T.; BIDARRA, R.; SMELIK, R. M.; KRAKER, K. J. DE. **The role of semantics in games and simulations**. ACM Computers in Entertainment, Vol. 6, No. 4, Article 57, 2008.

TWYMAN, M. Using Pictorial Language: a discussion of the dimensions of the problem. In: DUFFY, T.M.; WALLER, R. (org). **Designing Usable Texts**. Orlando: Academic Press, 1985. p. 245-312.

ULLRICH; D. R.; OLIVEIRA, J. S.; BASSO, K.; VISENTINI, M. S. **Reflexões teóricas sobre confiabilidade e validade em pesquisas qualitativas**: em direção à reflexividade analítica. Análise. Revista de Administração da PUCRS. Porto Alegre, v. 23, n.1, p. 19-30, jan./abr. 2012

VICENTE, M. S.; PIRES, R.V. **Análise de affordances em Journey**: explorando mecânicas cooperativas sem diálogos. In: Seminário brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2018, XVII, Foz do Iguaçu. Anais SBC - Proceedings of SBGames. Culture Track - Full papers. p. 714-723. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/187114.pdf>. Acesso em: 7 Jun. 2019

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WALK, W.; GÖRLICH, D.; BARRETT, M. **Design, Dynamics, Experience (DDE)**: An Advancement of the MDA Framework for Game Design. In: KORN, O.; LEE, N. (Ed.). Game Dynamics. Cham: Springer International Publishing AG, 2017. p. 27–45

WARE, C. **Information of visualization**: perception for design. Interactive Technologies Series. Massachusetts: Morgan Kaufmann, 2004.

WONG, W. **Fundamentos del Diseño**. Barcelona: GG Diseño, 2001

ANEXO 1 – CRÍTICAS DOS AVALIADORES DE HZD E JOURNEY

Transcrição dos pontos positivos e negativos publicados nos sites *Gamespot* (2012 [2015]; 2017), *IGN* (2012 [2016]; 2017) e *Eurogamer* (2015; 2017).

Horizon Zero Dawn	Journey
<p>Gamespot Peter Brown (2017)</p> <p>Pontos positivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Os combates são complexos e emocionantes. - Os inimigos foram projetados com qualidade. - O jogo foi projetado de maneira a combinar elementos naturais e tecnológicos com maestria. - O desenvolvimento do caráter do personagem é impactante. <p>Pontos Negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A interface do usuário é ineficiente, principalmente quando precisa escolher dentre 100 itens em seu inventário aqueles que são possíveis de serem trocados com comerciantes. - O combate corpo a corpo com os inimigos é ineficaz. 	<p>Gamespot Kevin VanOrd (2012 [2015])</p> <p>Pontos positivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Os visuais são ricos. - A trilha sonora é uma das melhores escritas para jogos até hoje. - A mecânica é simples, mas provoca emoções poderosas. - O modo multiplayer sugere empatia entre os jogadores. - O jogo apresenta momentos icônicos que ficam com você por anos. <p>Pontos Negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Não possui.
<p>IGN Lucy O'Brien (2017)</p> <p>Pontos positivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O mundo do jogo é vasto e bonito. - Os combates contra os inimigos são extremamente satisfatórios e únicos. - Os inimigos foram projetados com maestria. - As missões secundárias são convincentes e emocionantes. - A história aborda temas profundos e inteligentes. - A personalidade da personagem Aloy gera empatia no jogador. - As vitórias são gratificantes, pois não há um tutorial de como vencer os inimigos, o jogador pode experimentar e definir para si qual é a melhor maneira de vencer. - Os movimentos de base de Aloy - como escalar, rolar, fazer rapel nas falésias, foram feitos de maneira responsiva e fluida. <p>Pontos Negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alguns diálogos são 'bregas' e escondem a inteligência dos temas relacionados ao jogo. - A montagem de determinadas armadilhas para inimigos é um processo lento e complicado, pois os inimigos maiores são rápidos. - As missões secundárias não apresentam originalidade e não se interligam facilmente com a missão principal. - Melhores recompensas deveriam ser oferecidas no término do jogo. 	<p>IGN Ryan Clements (2012 [2016])</p> <p>Pontos positivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O jogo é um investimento emocional. - Os cenários são esplêndidos. - A trilha sonora é bela. - É um jogo inovador, pois não possui informações de pontuação, vidas ou estatísticas. - As mecânicas de jogo são simples. - A interface é simples. - A construção visual e a interação dos personagens com os elementos do cenário foram elaboradas de maneira detalhada. - O modo multiplayer permite uma experiência especial. <p>Pontos Negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A duração do jogo é curta. - O ritmo melancólico da jornada pode frustrar jogadores que estão acostumados com desafios rápidos e frenéticos.

<p>Eurogamer Filippo Facchetti (2017)</p> <p>Pontos positivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A narrativa é excelente. - As armas para serem utilizadas no combate com os inimigos são variadas. - O mundo é aberto e construído de maneira bela e envolvente. - As missões secundárias são interessantes. - O sistema de combate e a dificuldade das missões são balanceados. - As representações visuais são esplêndidas e fluidas. - As missões secundárias são variadas. - O jogo permite uma experiência visualmente sugestiva e tecnicamente satisfatória. <p>Pontos Negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A história não é original, se assemelha em aspectos como jogabilidade, combates e estrutura narrativa com demais jogos de videogame como Far Cry Primal, Monster Hunter e Tomb Raider. - A personagem Aloy parece ser uma cópia da protagonista de Tomb Raider, porém em um ambiente primitivo. - Os diálogos são longos, tediosos, excessivamente detalhados e inconclusivos. 	<p>Eurogamer Filippo Facchetti (2015)</p> <p>Pontos positivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A mescla de elementos dos jogos épicos de viagens fornecem uma experiência poderosa, mística e pacífica. - O uso de elementos como sons e representações visuais para comunicar informações ao jogador sem se utilizar de diálogos e textos. - O personagem é simples, mas bem projetado. - O tempo de jogo é curto, mas permite reviver a jornada e fazer novas descobertas nos lugares já visitados. - As movimentações de câmera são fluidas. - As dinâmicas acompanham o progresso do jogador sem ser invasivo e sem interromper a suspensão de descrença com paredes invisíveis ou outros meios inadequados. - O modo multiplayer é inovador. <p>Pontos Negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O jogo deve ser jogado de mente aberta, pois é diferente de todos os outros. - A brevidade da jornada pode dificultar a compra do jogo devido a relação custo-benefício para determinados jogadores.
---	---

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.